

# **PROCESSOS DE HIBRIDAÇÃO GRÁFICA NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA DESENHADA “A PESCA DA LULA”**

DANIEL JOSÉ SILVESTRE FARIA DA SILVA

TESE DE DOUTORAMENTO APRESENTADA

À FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM  
ARTES PLÁSTICAS



# **PROCESSOS DE HIBRIDAÇÃO GRÁFICA NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA DESENHADA “A PESCA DA LULA”**

DANIEL JOSÉ SILVESTRE FARIA DA SILVA

TESE DE DOUTORAMENTO APRESENTADA

À FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM  
ARTES PLÁSTICAS

Tese de Doutoramento no ramo do conhecimento de Artes Plásticas,  
realizada sob a orientação do Professor Doutor Paulo Luis Ferreira de Almeida,  
da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

# Agradecimentos

Em primeiro lugar, o meu agradecimento ao Paulo Luís Almeida, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, por ter aceite a orientação deste trabalho, pela disponibilidade que sempre encontrou para discutir os seus desenvolvimentos e pela imensa generosidade do seu saber e da sua amizade.

Esta pesquisa beneficiou também de várias discussões tidas com os meus colegas do Departamento de Desenho da Universidade do Minho – Manuel Alves, Miguel Bandeira Duarte, Natacha Antão, Nuno Sousa, Paulo Freire de Almeida e Sofia Barreira – a todos eles agradeço também a sua cumplicidade.

Um agradecimento especial à minha mãe, que foi um apoio inabalável durante este percurso, à minha irmã que acompanhou todo o processo, e aos meus avós, naturalmente, por terem permitido o escrutínio das suas vidas à mesa do jantar e sem os quais este trabalho não se teria realizado.

À Isabel, pela sua presença luminosa.

# Resumo

A presente tese constitui uma aproximação, de carácter teórico-prático, ao estudo da hibridação gráfica como campo de acção e recurso gráfico com propriedades reflexivas no contexto do desenho de ilustração e da narrativa visual. Por hibridação gráfica entende-se a utilização de diferentes abordagens à representação no acto de desenhar.

Numa primeira parte, visitam-se ilustradores que utilizam várias linguagens visuais e propõe-se um mapeamento das instâncias onde a hibridação gráfica ocorre de modo a formular o enfoque nas suas manifestações enquanto representação de segunda ordem. Na segunda parte, apresenta-se um enquadramento histórico dos usos da hibridação gráfica durante a evolução da imprensa ilustrada, destacando-se o seu papel para reflectir e dialogar com as imagens de uma cultura visual em desenvolvimento. Com a emergência e consolidação dos códigos gráficos da banda desenhada ao longo do século XIX, descrevem-se também, em linhas gerais, as flutuações de uso da hibridação gráfica neste género até ao presente. A terceira parte da tese analisa o fenómeno da hibridação gráfica como um recurso meta-pictórico e inscreve-o num conjunto de outros dispositivos utilizados pelos artistas para promover a representação de segunda ordem, ou seja, a representação da representação. Por fim, descreve-se o processo de construção da narrativa desenhada *A Pesca da Lula*, onde se articulam os aspectos que dizem respeito à variação do estilo gráfico com o contexto narrativo e o seu imaginário.

## **Palavras-chave:**

Hibridação gráfica; meta-imagem; estilo pictórico; narrativa desenhada.

# Abstract

This thesis is a theoretical-practical approach to the study of graphic hybridization as a field of action and a graphic resource with reflexive properties in the context of illustration drawing and visual narrative. By graphic hybridization we mean the use of different approaches to representation in the act of drawing.

In the first part, we visit illustrators who use several visual languages, and we propose mapping the instances where graphic hybridization takes place in order to formulate the focus of this work in its manifestations as a second-order representation. In the second part, we present a historical framework of the uses of graphic hybridization throughout the evolution of the illustrated press, highlighting its role to reflect and dialogue with images within a developing visual culture. With the emergence and consolidation of comics' graphic codes throughout the 19th century, we also provide a general description of graphic hybridization usage variations in the genre up to the present. The third part of the thesis analyzes the phenomenon of graphic hybridization as a meta-pictorial resource and inscribes it in a set of other devices used by artists to promote second-order representation, that is, the representation of a representation. Finally, we describe the construction process of the drawn narrative *A Pesca da Lula* (Squid Fishing) where we articulate the aspects that relate to the variation of the graphic style with the narrative context and its imaginary.

## **Keywords:**

Graphic hybridization; meta-image; pictorial style; drawn narrative.

# Índice

Agradecimentos	4
Resumo	5
Abstract	6
Índice	7
Índice de Figuras	10
Introdução	20
Motivações	20
Tema e Problemática da Investigação	26
Delimitação e interesse do tema	27
Objectivos	30
Enquadramento metodológico	30
Conteúdos	32
1. Hibridação gráfica: aproximação ao objecto de estudo	36
1.1 A ocorrência do fenómeno: o que dizem os ilustradores	36
1.2 Esboçar um mapeamento: a diversidade dos exemplos	40
1.2.1 A variação de obra para obra	42
1.2.2 A variação dentro da mesma obra	44
1.2.3 A variação dentro da mesma imagem	47
1.3 A hibridação como um recurso do desenho	49
1.4 A hibridação gráfica: breve perspectiva histórica	53
1.5 No trilho de uma construção discursiva: em que termos se tem falado do assunto	55
2. Hibridação gráfica na história do desenho impresso	64
2.1 A cultura da impressão	64
2.2 Confrontos estilísticos nas reproduções para as massas	68
2.3 A hibridação gráfica nas origens da banda desenhada	76
2.4 Diálogos intervisuais no desenho de humor oitocentista	88
2.5 A autografia como modelo de invenção	105

2.6 A infantilização da banda desenhada: um mergulho na homogeneidade dos processos gráficos	123
2.7 Censura, ideologia e legitimação cultural	130
2.8 Hibridação gráfica na possibilidade de uma vanguarda	137
2.9 A banda desenhada autobiográfica	148
2.10 Considerações sumárias	158
3. Hibridação gráfica como representação de segunda-ordem	164
3.1 A representação de segunda-ordem no desenho de imprensa: a noção de meta-imagem	164
3.2 A noção de meta-imagem: investigar as categorias	173
3.3 A hibridação gráfica como recurso meta-pictórico	179
3.4 A contingência histórica dos dispositivos meta-pictóricos	182
3.5 Sobre estilo	184
3.6 A representação de segunda-ordem: o caso de Saul Steinberg	188
3.6.1 Jogar com sistemas de denotação e sistemas projectivos	193
3.6.2 Encenar a ilusão	197
3.6.3 Enquadrar o enquadramento	199
3.6.4 Simular o estilo pictórico	200
3.7 Considerações sumárias	205
4. O projecto – <i>A Pesca da Lula</i>	209
4.1 Preâmbulo	209
4.2 Metodologia do projecto	212
4.3 Desenvolvimento do conceito	214
4.3.1 A ideia seminal: um piano dentro de um barco	214
4.3.2 Os primeiros enredos	216
4.4 A investigação contextual	218
4.4.1 Entrevistas e transcrições	223
4.4.2 Imagens de referência	226
4.4.3 Desenhos exploratórios	229
4.5 Planeamento gráfico ( <i>storyboard</i> )	236
4.5.1 A estrutura narrativa de <i>A Pesca da Lula</i> : uma	

estrutura episódica aberta	238
4.5.2 A estruturação do enredo nos moldes da narração em banda desenhada	243
4.5.3 Dizer e mostrar	247
4.6 Produção	258
4.6.1 Introdução e separadores: realismo fotográfico	259
4.6.2 Presente narrativo: a clareza da linha	262
4.6.3 Passado pessoal: a memória orgânica	266
4.6.4 Os <i>comics</i> e a representação da violência da guerra	269
4.7 Considerações sumárias	273
Conclusão	278
Referências Bibliográficas	296
Anexos	308
Anexo 1. Argumento do projecto – <i>A Pesca da Lula</i>	309
Anexo 2. Índices de conversas e transcrições	320

# Índice de Figuras

Fig.	Descrição	Pág.
0.1	Saul Steinberg, <i>Untitled (Family Group)</i> . Tinta, lápis, lápis de cor, lápis de cera e esferográfica sobre papel, 59,7 x 35,6 cm. Ilustração de capa da revista <i>The New Yorker</i> , de 23 de Novembro de 1968.	xix
<b>INTRODUÇÃO</b>		
0.2	Capa do livro <i>Gente?</i> , com texto de João Pedro Mésseder, 2012.	23
0.3	<i>Gente?</i> , 2012.	23
0.4	Versos introdutórios, <i>Gente?</i> , 2012.	23
<b>1. HIBRIDIZAÇÃO GRÁFICA: APROXIMAÇÃO AO OBJECTO DE ESTUDO</b>		
1.1	Alberto Breccia, <i>El Corazon Delator</i> , 1975.	37
1.2	Alberto Breccia, <i>Mort Cinder</i> , 1962-64.	37
1.3	Alberto Breccia, <i>Los Mitos de Cthulhu</i> , 1973-79.	37
1.4	Tony Auth, <i>What are we opposing today? Fiscal sanity or gun sanity?</i> , <i>Philadelphia Inquirer</i> , 2012.	38
1.5	Tony Auth, <i>Get back in! You got out too soon! It's nice n' warm! Just do it!</i> , <i>Philadelphia Inquirer</i> , 2014.	38
1.6	Art Spiegelman & Mark Newgarden (criadores), John Pound (ilustrador). <i>Adam Bomb, Garbage Pail Kids</i> , Topps Company. 1985- (até ao presente).	39
1.7	Art Spiegelman, <i>Maus</i> , 1991.	39
1.8	Art Spiegelman, <i>Wild Party</i> , 1994.	39
1.9	Lorenzo Mattotti, <i>Il Signor Spartaco</i> , 1982.	42
1.10	Lorenzo Mattotti, <i>Hansel &amp; Gretel</i> , 2014.	42
1.11	Bernard Hislaire, <i>Bidouille et Violette</i> , 1981-1986.	42
1.12	Yslaire (Bernard Hislaire), <i>Sambre</i> , 1986-2003.	42
1.13	Terry Morgan (Tiago Manuel), <i>Lua Negra</i> , 2000.	43
1.14	Max Tilmann (Tiago Manuel), <i>já não há maçãs no paraíso</i> , 2007.	43
1.15	Gradimir Smudja, <i>Vincent et Van Gogh (vol1.)</i> , 2003.	44
1.16	Diniz Conefrey, <i>Nagual</i> , 2017.	44
1.17	Art Spiegelman, <i>In the Shadow of No Towers</i> , 2004.	45
1.18	Ivan Brunetti, <i>Schizo nº1</i> , 1994.	45
1.19	Manuela Bacelar, <i>Sebastião</i> , 2004.	46
1.20	João Fazenda, <i>Dança</i> , 2015.	46
1.21	Oren Lavie (texto) e Wulf Erlbruch (desenho), <i>Der Bär, der nicht da war</i> , 2014.	47
1.22	Ivan Brunetti, <i>Schizo nº1 (capa)</i> , 1994.	47
1.23	David Mazzucchelli, <i>Asterios Polyp</i> , 2009.	48
1.24	Simon Hanselmann, <i>Megahex</i> , 2014.	48
1.25	Bill Watterson, <i>Calvin and Hobbes</i> , 1985-95.	49
1.26	Guy Delisle, <i>Jerusalem: chronicles from the holy city</i> , 2011.	49
1.27	Giovanni Francesco Caroto, <i>Fanciullo con pupazzetto</i> , 1523.	51
1.28	Pieter Saenredam, <i>Interior de Mariakerk em Utreque</i> , 1641 (com detalhe).	52

1.29	Pieter Saenredam, <i>Interior de Buuerk em Utreque</i> (detalhe), 1644.	52	2.12	Gustave Doré, <i>Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie</i> , 1854.	84
<p><b>2. HIBRIDAÇÃO GRÁFICA NA HISTÓRIA DO DESENHO IMPRESSO</b></p>			2.13	Gustave Doré, <i>Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie</i> , 1854.	85
2.1	William Hogarth, <i>A Harlot's Progress</i> . Pl.1, 1732.	72	2.14	Gustave Doré, <i>Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie</i> , 1854.	85
2.2	<i>Lo Specchio al fin de la Putana</i> (ca.1655-57) Pl.10. Reproduzido em Kurz, H. (1952). Italian Models of Hogarth's Picture Stories. <i>Journal of the Warburg and Courtauld Institutes</i> , XV(3-4), 136-168.	74	2.15	J.J. Grandville, <i>Un Autre Monde</i> , 1844.	85
2.3	<i>La Vita del Lascivo</i> (ca. 1660-1675). Pl.1. Coleção completa em: <a href="https://digitalcollections.nypl.org/items/6190567a-bfa4-4e8b-e040-e00a180634d1">https://digitalcollections.nypl.org/items/6190567a-bfa4-4e8b-e040-e00a180634d1</a>	74	2.16	François Georquin, <i>La mort de Napoléon le Grand</i> , impresso por Nicolas Pellerin, 1833.	86
2.4	Nicholas Dorigny, <i>The Death of Ananias</i> . Gravura a partir dos cartões de Rafael. Ponta seca e gravura sobre papel. (ca. 1685-1715).	74	2.17	Gustave Doré, <i>Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie</i> , 1854.	86
2.5	Rodolphe Töpffer, <i>L'Histoire de Mr. Jabot</i> , 1833.	77	2.18	Caran d'Ache, <i>Carnet de Chèques</i> , 1892.	88
2.6	Laurence Stern, <i>The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman</i> , 1759-1767.	81	2.19	Charles Philipon, caricatura do rei Luís Filipe I, realizada ao vivo perante a audiência do tribunal, a 14 de Novembro de 1831.	90
2.7	Cham, <i>Histoire de Mr. Jobard</i> , 1840. Mr. Jobard revela um daguerrótipo numa câmara escura.	81	2.20	Capa do <i>Le Charivari</i> , com o texto do veredicto do julgamento em forma de pêra, 27 de Fevereiro de 1834.	90
2.8	Cham, <i>Un Génie Incompris (M. Barnabé Gogo)</i> , 1841.	81	2.21	Auguste Bouquet, <i>Voulez vous aller faire vos ordures plus loin, pollissons!</i> , <i>La Caricature</i> , 17 de Janeiro de 1833.	90
2.9	Bertall, <i>Le retour du marché, par Courbet, maître peintre</i> , <i>Le Journal Pour Rire</i> , 1851.	82	2.22	Honoré Daumier, <i>Dernier conseil des ex ministres</i> , <i>Le Charivari</i> , 9 de Março de 1848.	91
2.10	Gustave Courbet, <i>Le retour de la foire</i> , 1850.	82	2.23	Lucas Cranach, <i>Abbildung des Papstums</i> , 1545. Na legenda pode ler-se "O Papa fez ao reino de Cristo o que aqui está a ser feito à sua própria coroa".	92
2.11	Gustave Doré, <i>Le Journal Pour Rire</i> , 1852.	83	2.24	Charles Philipon, <i>Armes du Peuple, Armes du juste milieu</i> , <i>La Caricature</i> , 26 de Maio de 1831.	92

<b>2.25</b>	Edward Tennyson Reed, <i>The Royal Coat of Arms as Improved by the Peace Society, Punch, or the London Charivari</i> , Almanaque de 1853.	92	<b>2.35</b>	William Heath, <i>Monster Soup Commonly Called Thames Water, Being a Correct Representation of that Precious Stuff Doled Out To Us!!!</i> , 1828.	103
<b>2.26</b>	Henri Gérard-Fontallard, <i>Fantasmagorie, Politiquo Burlesque, La Caricature</i> , 18 de Outubro de 1832.	93	<b>2.36</b>	Harry Furniss, <i>Essence of Parliament, Punch, or the London Charivari</i> , 17 de Fevereiro de 1883.	103
<b>2.27</b>	J.J. Grandville, <i>Exercices Calligraphiques: pour graver les traits chéris de nos hommes d'Etat dans la mémoire de la jeunesse française, La Caricature</i> , 15 de Novembro de 1832.	95	<b>2.37</b>	Albert Robida, <i>Variation sur les Rayons X, La Nature</i> , 9 de Maio de 1896.	104
<b>2.28</b>	J.J. Grandville, <i>Musique, composée et dessinée par J.J. Grandville, Magasin Pittoresque</i> , 1840.	97	<b>2.38</b>	Harry Furniss, <i>Our Winter Exhibition of the Works of Young Masters, Punch, or the London Charivari</i> , 21 de Janeiro de 1888.	106
<b>2.29</b>	Caran d'Ache, <i>Allume Allume, Symphonie d'Hiver par Caran d'Ache, La Vie Heureuse "revue féminine universelle illustrée"</i> , 15 de Dezembro de 1902.	98	<b>2.39</b>	Harry Furniss, <i>Sketches in the saddle by our special sporting artist on the spot, Punch, or the London Charivari</i> , 16 de Janeiro de 1892.	109
<b>2.30</b>	Bernard Partridge, <i>Free Quarters, Punch, or the London Charivari</i> , 6 de Março de 1901.	98	<b>2.40</b>	Harry Furniss, <i>Our special artist on tour. Effect of Sketching in the Train (The Ladies were drawn at the Stations), Punch, or the London Charivari</i> , 23 de Janeiro de 1892.	109
<b>2.31</b>	Auguste Desperret, <i>Troisième éruption du volcan de 1789, Qui doit avoir lieu avant la fin du monde, qui fera trembler tous les trônes et renversera une foule de monarchies, La Caricature</i> , 6 de Junho de 1833.	100	<b>2.41</b>	Edward Tennyson Reed, <i>The Very Latest «Hittite Seal!, Punch, or The London Charivari</i> , 5 de Outubro de 1895.	111
<b>2.32</b>	Sir William Schwenck Gilbert, <i>A Drop of Pantomime Water, Graphic, Suplemento de Natal</i> , 1870.	102	<b>2.42</b>	Anónimo, <i>Popular songs re-sung – 'After the Ball', Punch, or The London Charivari</i> , 25 de Novembro de 1893.	112
<b>2.33</b>	Anthonie van Leeuwenhoek, (retirado de) <i>Collected letters of Antoni van Leeuwenhoek, Vol. II, Amsterdam, Sweets and Zeitlinger Ltd</i> , 1941.	102	<b>2.43</b>	<i>Punch's Almanack for 1866. Calendário.</i>	113
<b>2.34</b>	Robert Hooke, <i>Micrographia, or Some Physiological Descriptions of Minute Bodies Made by Magnifying Glasses. With Observations and Inquiries Thereupon</i> , 1665.	102	113	George Cruikshank Jr., <i>An English Christmas Dinner as Depicted by a Japanese Artist, Drawn by Kru-Shan-Ki, The Illustrated London News</i> , 25 de Dezembro de 1880.	
			<b>2.45</b>	Harry Furniss, <i>Lika Joko's Jottings – N° 5, Hunting, Punch or The London Charivari</i> , 2 de Dezembro de 1893.	114
			<b>2.46</b>	Harry Furniss, <i>Lika Joko's Jottings – N° 6. A Football Match, Punch or The London Charivari</i> , 23 de Dezembro de 1893.	114

<b>2.47</b>	Capa de <i>Lika Joko: an Illustrated Weekly</i> conducted by Harry Furniss, nº1, 20 de Agosto de 1894.	114	<b>2.61</b>	<i>Börder Wäll, The Postillon</i> , 2017.	122
<b>2.48</b>	Aubrey Beardsley, Ilustração para <i>Salomé</i> , de Oscar Wilde, 1894.	115	<b>2.62</b>	Christophe, <i>La famille Fenouillard à l'Exposition, Le Petit Français Illustré</i> , 1889.	124
<b>2.49</b>	<i>The Yellow Book</i> , vol.III, Outubro de 1894.	115	<b>2.63</b>	Jacqueline Rivière (texto) e Joseph Pinchon (desenho), <i>Bécassine suit les ordres a la lettre, La Semaine de Suzette</i> , 1912.	124
<b>2.50</b>	Edward Tennyson Reed, <i>The Woman who Wouldn't Do, Punch or The London Charivari</i> , 30 de Março de 1895.	116	<b>2.64</b>	Stuart de Carvalhais, <i>Quim e Manecas, A Pesca dos Alemães, O Século Cómico</i> , 18 de Setembro de 1916.	125
<b>2.51</b>	Edward Liney Sambourne, <i>Donna Quixote, Punch or The London Charivari</i> , 28 de Abril de 1894.	116	<b>2.65</b>	George McManus, <i>Bringing Up Father</i> , 1916.	126
<b>2.52</b>	Gustave Doré, <i>Don Quixote</i> , 1863.	116	<b>2.66</b>	<i>The All-Story</i> , Fevereiro de 1912. Número onde estreou o personagem John Carter, em <i>Under the Moons of Mars</i> , de Edgar Rice Burroughs.	126
<b>2.53</b>	Edward Tennyson Reed, <i>Britannia à la Beardsley (By our 'Yellow' Decadent), Punch or The London Charivari</i> , Almanaque de 1895.	117	<b>2.67</b>	Alex Raymond, <i>Flash Gordon</i> , 7 de Janeiro de 1934. Primeira tira da série.	127
<b>2.54</b>	Aubrey Beardsley (como Philip Broughton), <i>Andreas Mantegna, painter and engraver, The Yellow Book</i> , vol.III, 1894.	118	<b>2.68</b>	Frank King, <i>Gasoline Alley</i> , 24 de Agosto de 1930.	130
<b>2.55</b>	Aubrey Beardsley (como Albert Foschter), <i>From a Pastel, The Yellow Book</i> , vol.III, 1894.	118	<b>2.69</b>	Martin Vaughn-James, <i>The Cage</i> . 1975.	137
<b>2.56</b>	Frank Reynolds, <i>Golf with the Great Masters, Punch, or the London Chrivari</i> , Almanaque de 1922.	119	<b>2.70</b>	Franciszka Themerson, <i>UBU, Comic strip 58 (of 90)</i> , 1970.	137
<b>2.57</b>	Charles Harrison, <i>The New Terror – The one-eyed art of the 'Futurists' and its probable influence on modern painters, Daily Express</i> , 4 de Março de 1912.	119	<b>2.71</b>	Renato Calligaro, <i>Poema Barocco</i> (quadros 1 e 21, de um total de 28), 1984-88.	139
<b>2.58</b>	J. F. Grishold, <i>The Rude Descending a Staircase (Rush Hour at the Subway), New York Evening Sun</i> , 20 de Março de 1913.	119	<b>2.72</b>	Jean Rollin (texto) e Nicholas Devil (desenho), <i>Saga de Xam</i> , 1967.	143
<b>2.59</b>	Michael Crawford, <i>Jackson Pollock signs a rent check, The New Yorker</i> , 13 de Dezembro de 2010.	119	<b>2.73</b>	Robert Crumb, <i>Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics, Zap Comix #1</i> , 1968.	148
<b>2.60</b>	Wally Wood, <i>Disney Memorial Orgy, The Realist</i> , Maio de 1967.	121	<b>2.74</b>	Justin Green, <i>Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary</i> , 1972. Capa.	149
			<b>2.75</b>	Justin Green, <i>Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary</i> , 1972.	149

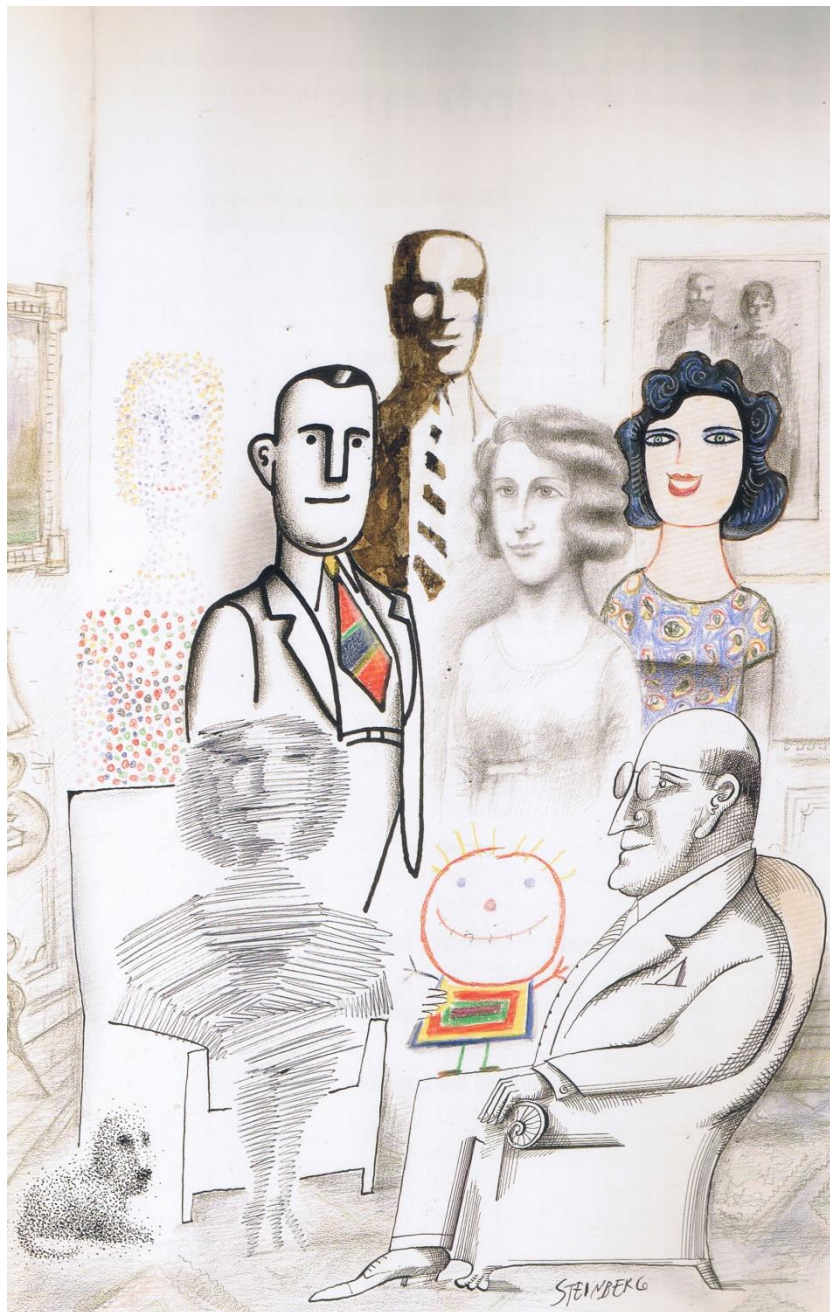
2.76	Justin Green, <i>Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary</i> , 1972.	150	3.14	William Hogarth, <i>Satire on False Perspective</i> , 1754. Com detalhe.	178
2.77	Justin Green, <i>Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary</i> , 1972.	151	3.15	Pablo Picasso, <i>Quatre femmes nues et tête sculptée, Suite Vollard</i> , 1934.	181
2.78	Art Spiegelman, <i>Maus (Prisoner on the Hell Planet)</i> , 1991.	155	3.16	Pablo Picasso, <i>Course de taureaux – la mort du torero</i> , 1933.	181
2.79	Art Spiegelman, <i>Maus</i> , 1991.	155	3.17	Saul Steinberg, <i>Dancing Couple</i> , 1965.	181
2.80	Charles Harrison, <i>The Prinsiple Piktures in the Royle Akademy Re-dron by Harry's Son, Punch, or The London Charivari</i> , 8 de Maio de 1901. Com detalhe.	161	3.18	Saul Steinberg, <i>Techniques at a Party II</i> , 1953.	181
<b>3. HIBRIDAÇÃO GRÁFICA COMO REPRESENTAÇÃO DE SEGUNDA-ORDEM</b>					
3.1	Saul Steinberg, <i>The Spiral</i> , da série <i>New World</i> , 1964.	170	3.19	Saul Steinberg, <i>The Line</i> , 1959.	194
3.2	Alain, <i>Egyptian Life Class</i> , <i>The New Yorker</i> , 1955.	170	3.20	Saul Steinberg, <i>View of the World from 9th Avenue</i> , <i>The New Yorker</i> , 1976.	195
3.3	Anónimo, <i>Welche Thiery gleichen einander am meistein – Kaninchen und Ente, Fliegende Blätter</i> , 1892.	171	3.21	Saul Steinberg, <i>Long Island Still Life</i> , 1965.	196
3.4	William Ely Hill, <i>My Wife and My Mother-in-Law</i> , <i>Puck</i> , 6 de Novembro de 1915.	171	3.22	Saul Steinberg, <i>The Collection</i> , 1971.	197
3.5	Pieter Aertsen, <i>Cristo em Casa de Marta e Maria</i> , 1552.	174	3.23	Saul Steinberg, <i>Portrait table</i> , 1971.	198
3.6	Hieronymus Francken II, <i>O gabinete de um colecionador de arte (a loja de Jan Snellinck)</i> , 1621.	174	3.24	Saul Steinberg, <i>The New Yorker</i> , 1965.	199
3.7	Diego Velázquez, <i>Las Meninas</i> , 1656.	175	3.25	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	199
3.8	<i>Cruz Dupla</i> , publicada em <i>Philosophical Investigations</i> , de Ludwig Wittgenstein. 1953.	176	3.26	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	200
3.9	<i>Cubo de Necker</i> .	176	3.27	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	200
3.10	M.C. Escher, <i>Belvedere</i> , 1958.	176	3.28	Saul Steinberg, <i>The American Mercury</i> , Setembro, 1942.	200
3.11	David Hockney, <i>Play within a Play</i> , 1963.	177	3.29	Saul Steinberg, desenho de propaganda representando Hitler como um lobo de duas caras, 1944.	201
3.12	Juan Gris, <i>Pequeno-almoço</i> , 1914.	177	3.30	Saul Steinberg, <i>Der Schuldige (O Culpado)</i> , <i>Das Neue Deutschland</i> , 26 de Julho de 1944.	202
3.13	Paul Klee, <i>Ach, aber ach!</i> , 1937.	177	3.31	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	204
			3.32	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	204
			3.33	Saul Steinberg, <i>Cube's Dream II</i> , 1960.	204

<b>3.34</b>	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	205	<b>4.17</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 21.	228
<b>3.35</b>	Saul Steinberg, <i>The Passport</i> , 1949.	205	<b>4.18</b>	Mercado Municipal de Torres Vedras, autor e ano desconhecidos. Ver Anexos / 03 - Imagens de Referência / Praça.	228
<b>4. O PROJECTO – A PESCA DA LULA</b>					
<b>4.1</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 29.	210	<b>4.19</b>	Desenhos conjuntos. Ver Anexos / 02 – Entrevistas, Transcrições e Índices de Conversas / 03 – Desenhos Conjuntos (11 de Julho de 2014) / 3 e 4.	228
<b>4.2</b>	Chilly Gonzales, ao vivo em Tivoli – Utrecht, Holanda, 16 de Dezembro de 2012.	210	<b>4.20</b>	Desenho conjunto. Ver Anexos / 02 – Entrevistas em Audio e Desenhos Conjuntos / 02 – Desenhos Conjuntos (11 de Julho de 2014) / 2.	228
<b>4.3</b>	Chris Ware, <i>Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth</i> , 2000.	210	<b>4.21</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , pp. 46-47.	229
<b>4.4</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 44.	211	<b>4.22</b>	Fixação das divisões da casa. Ver Anexos / 01 - Cadernos Digitalizados / 177.	229
<b>4.5</b>	<i>S/título</i> , 2000.	215	<b>4.23</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 42.	229
<b>4.6</b>	<i>S/título</i> , 1999.	215	<b>4.24</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 10.	229
<b>4.7</b>	<i>S/título</i> , 2001.	215	<b>4.25</b>	Leitão de Barros, imagem retirada do filme <i>Nazaré, Praia de Pescadores</i> , 1929. Ver Anexos / 03 – Imagens de Referência / Leitão de Barros – Nazaré, Praia de Pescadores / 36.	229
<b>4.8</b>	Vistas do piano dentro do barco. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 006.	216	<b>4.26</b>	Amado Freitas, imagem retirada do filme <i>Povo da Beira-Mar – Furadouro</i> , 1975. Ver Anexos / 03 – Imagens de Referência / Page 16.	230
<b>4.9</b>	Primeiros desenhos sobre o conceito para <i>A Pesca da Lula</i> , desenhados entre 2001 e 2002.	216	<b>4.27</b>	Desenho a partir da fig. 4.20. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 018.	230
<b>4.10</b>	Hergé, <i>Les Aventures de Tintin au Congo</i> , 1931. Capa.	220	<b>4.28</b>	Desenho a partir de situação observada. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 005.	230
<b>4.11</b>	Hergé, <i>Les Aventures de Tintin, reporter en extreme-orient, Le Lotus Bleu</i> , 1935. Capa.	220	<b>4.29</b>	Desenhos exploratórios. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 019.	231
<b>4.12</b>	Art Spiegelman, <i>Maus</i> , 1991.	222			
<b>4.13</b>	Stan Mack, <i>Stan Mack's Real Life Funnies: guarantee, all dialogue is reported verbatim</i> , Village Voice, 21 de Julho de 1992.	222			
<b>4.14</b>	Fogachos ou archotes, Museu Dr. Joaquim Manso, Nazaré. Ver Anexos / 03 - Imagens de Referência / objeto mes novembro_2012_blog.	227			
<b>4.15</b>	Desenho do "facho". Ver Anexos / 01 - Cadernos Digitalizados / 025.	227			
<b>4.16</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 5.	227			

<b>4.30</b>	Dois desenhos sequenciais a marcador-pincel representando o momento em que José Silvestre leva o piano até ao mar. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 083 e 085.	232	<b>4.45</b>	Estudo de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 116.	244
<b>4.31</b>	Página com <i>stickers</i> . Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 006.	232	<b>4.46</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 21. Detalhe.	244
<b>4.32</b>	Estudos de página para a introdução de <i>A Pesca da Lula</i> . Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 010 e 027.	232	<b>4.47</b>	Estudo de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 024.	249
<b>4.33</b>	O jovem José Silvestre dentro do barco furado. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 022.	233	<b>4.48</b>	Estudos de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 049 e 050.	249
<b>4.34</b>	Detalhe da figura 4.33.	234	<b>4.49</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 49.	254
<b>4.35</b>	Paisagem marítima. Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 023.	234	<b>4.50</b>	<i>Artilharia portuguesa em manobras no campo de instrução em Tancos, Portugal na Guerra: revista quinzenal ilustrada</i> , 1917.	254
<b>4.36</b>	O barco sobre um palco, rodeado de espectadores. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 090.	235	<b>4.51</b>	<i>Lisboa. Mulheres transportando as granadas para bordo do paquete que as levará para França, Ilustração Portuguesa</i> , 1917.	254
<b>4.37</b>	Analogia entre uma gravata e um bacalhau. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 058.	235	<b>4.52</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 53.	256
<b>4.38</b>	Estudo para sequência. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 060.	236	<b>4.53</b>	Anna Coleman Ladd no seu estúdio, pintando uma máscara usada por um soldado francês desfigurado, 1918.	256
<b>4.39</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 7.	241	<b>4.54</b>	Francisco Jesus Salvador, 1940. Na web, os filmes de Francisco Salvador apresentam o título de <i>Peniche do Antigamente</i> (em 18 partes).	260
<b>4.40</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 25.	241	<b>4.55</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 9. O frame original foi invertido como forma de estar alinhado com a direcção da leitura.	260
<b>4.41</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 44.	241	<b>4.56</b>	Artur Pastor, <i>Série Nazaré</i> , 1953/57.	260
<b>4.42</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 60.	241	<b>4.57</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 9.	260
<b>4.43</b>	Rascunho para narrativa sobre mendigo chamado Miranda. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 078.	242	<b>4.58</b>	<i>Olimpíadas de 1936 em Berlim. O grande Estádio onde se celebraram, e alguns aspectos dos jogos, da assistência, etc. Ilustração Portuguesa</i> , 1936.	261
<b>4.44</b>	Rascunho para narrativa sobre avó de José Silvestre (paródia sobre <i>O Velho e o Mar</i> (1952), de Ernest Hemingway. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 149.	243	<b>4.59</b>	António Botto, <i>Não é Preciso Mentir</i> , Editora Educação Nacional, 1939.	261

<b>4.60</b>	Fernando Pessoa, <i>Tabacaria</i> , Revista Presença, 1933.	261	<b>4.78</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 60. Detalhe. Enquanto a tonalidade do fundo é produzida através de linhas verticais, as sobras do corpo são representadas com linhas de modelação.	267
<b>4.61</b>	Montagem com fragmentos de fotografias de Artur Pastor.	261	<b>4.79</b>	Desenho ao corte do vale onde se encontra fonte com o peixe (relativo ao sonho tido por José Sivestre, no primeiro capítulo). Nas secções de corte, a inclinação das linhas paralelas descrevem a forma tridimensional dos planos. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 138.	268
<b>4.62</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 35. Separador que inaugura o segundo capítulo.	261	<b>4.80</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 13.	268
<b>4.63</b>	<i>Faber-Castell, Pitt Oil Base</i> .	262	<b>4.81</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 28.	268
<b>4.64</b>	Aspecto original do desenho com o lápis negro de base de óleo.	262	<b>4.82</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 45.	269
<b>4.65</b>	<i>Print Screen</i> do separador dos <i>layers</i> no Photoshop.	262	<b>4.83</b>	Ensaio sobre episódio do moinho. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 022.	270
<b>4.66</b>	Gipi, <i>Unastoria</i> , 2013, pp. 68-69.	262	<b>4.84</b>	Paul McCarthy, imagem retirada do filme <i>Pinocchio Pipe-nose Household Dilemma</i> , 1994.	271
<b>4.67</b>	Experiência a lápis de cor. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 079.	263	<b>4.85</b>	Raymond Pettibon, <i>Sem Título (Walt's Worse)</i> , 1985.	271
<b>4.68</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 30. Detalhe.	264	<b>4.86</b>	Gottfried Helnwein, <i>L.A. Confidential (Cops II)</i> , 2000.	271
<b>4.69</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 7. Detalhe.	264	<b>4.87</b>	Anton Kannemeyer, <i>Pappa in Afrika</i> (versão portuguesa), 2010.	271
<b>4.70</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 21. Esboço a lápis de grafite antes de passar a tinta.	265	<b>4.88</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p.52.	272
<b>4.71</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 58. Esboço a lápis azul antes de passar a tinta.	265	<b>4.89</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , pp. 46-47.	272
<b>4.72</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 58. Aspecto da tinta sobre o lápis azul.	265	<b>4.90</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , pp. 46-47. Desenho de linha, antes da pintura digital.	273
<b>4.73</b>	<i>Zig Kuretake: Bimoji Flexible tippen: Extra Fine</i> .	265	<b>4.91</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 46. Detalhe . Fase de aplicação de tons cinza.	273
<b>4.74</b>	Rembrandt van Rijn, <i>As Três Árvores</i> , 1643.	266	<b>4.92</b>	<i>A Pesca da Lula</i> , p. 46. Detalhe . Fase de aplicação da textura da trama mecanográfica.	273
<b>4.75</b>	Estudo de cabeça. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 158.	267			
<b>4.76</b>	Planificação das primeiras páginas do segundo capítulo. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 153.	267			
<b>4.77</b>	Desenho da entrada para uma quinta. Toda a mancha é produzida através de linhas paralelas verticais. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 033.	267			

- 4.93** Imagem utilizada como textura para aplicação de trama mecanográfica. 273
- 4.94** Imagem utilizada como textura para aplicação de trama mecanográfica. Detalhe. 273



**Fig. 0.1** Saul Steinberg, *Untitled (Family Group)*. Tinta, lápis, lápis de cor, lápis de cera e esferográfica sobre papel, 59,7 x 35,6 cm. Ilustração de capa da revista *The New Yorker*, de 23 de Novembro de 1968.

# INTRODUÇÃO

## Motivações

A presente tese tem como objecto de estudo a diversidade de abordagens à representação no contexto do desenho de ilustração. Debruça-se sobre a noção de hibridação, a justaposição de linguagens gráficas que encontramos, cada vez com mais frequência, no desenho de diversos ilustradores e autores de banda desenhada das últimas décadas. Visita autores que utilizam várias linguagens visuais<sup>1</sup> e lança um olhar sobre obras que misturam diferentes estilos pictóricos e desafiam a homogeneidade dos procedimentos da representação.

O tema surgiu de um sintoma profissional, no decurso da minha própria actividade como ilustrador. Hoje em dia é muito frequente os ilustradores receberem encomendas que os obrigam a adaptar a sua linguagem gráfica aos ditames do projecto. Esta é uma situação particularmente visível quando nos apercebemos que, actualmente, existem ilustradores que contribuem para a edição de manuais escolares, enquanto produzem cartazes para concertos e planeiam a ilustração de um álbum de literatura para a infância. A consciência de que diferentes áreas culturais produzem discursos visuais distintos tem levado muitos ilustradores a moldar o seu desenho às expectativas dos editores. Por sua vez, é frequente ver os editores escolherem trabalhar com um ilustrador devido às características individuais do seu desenho, pela sua adequação a determinado projecto.

Isto significa que o ilustrador que queira conquistar alguma fluência em diferentes linguagens gráficas tem de começar por deixar zonas de conforto para trás, de forma a ocupar zonas de compromisso, ou até mesmo território nunca antes percorrido por

---

<sup>1</sup> A expressão “linguagens visuais” é, doravante, usada de forma abrangente. À semelhança do que ocorre no âmbito da linguagem verbal, ao usarmos o termo “discursos”, nomeadamente o “discurso económico”, “discurso legal”, etc., usamos aqui esta expressão para significar a diversidade constituinte da representação visual como um todo.

si. Thomas Woodruff<sup>2</sup> referiu, numa entrevista, que este espaço de diversidade é um território que nas circunstâncias do mercado editorial tem de ser conquistado. Segundo Woodruff:

(...) se quiseres ter uma carreira variada em ilustração comercial, isso significa que primeiro terás de fazer tudo por tua conta, porque ninguém te vai pedir para fazeres alguma coisa se não a tiveres já feito antes. Isso não é necessariamente sinal de ignorância ou de conservadorismo do director de arte, mas antes porque existe dinheiro envolvido e eles não querem arranjar confusões. Eles não se podem dar ao luxo de te dar uma oportunidade. Dentro de uma ideia de negócio inteligente, isso simplesmente não faz sentido<sup>3</sup>. (Woodruff, 2000, p. 63)

No entanto, Woodruff reconhece e defende o interesse que a conquista da diversidade pode ter na obra de um artista visual. Com a sua carreira dividida entre o ensino artístico, a pintura e a ilustração comercial, Woodruff desenhou uma série de ilustrações de capa para publicações de autores sul-americanos associados ao realismo-mágico:

(...) nessa situação, o que tenho de fazer é alterar o meu estilo pictórico e acomodá-lo ao estilo literário. E essa experiência é bastante entusiasmante. Uma das grandes coisas que os escritores fazem é que eles estão aptos a tornarem-se em quem quer que eles queiram, do período que queiram. Existe um pensamento generalizado de que ao ser um artista visual não nos é permitido tentar outros períodos ou personalidades ou perspectivas diferentes, porque temos sempre de lidar com o profundamente pessoal. E apesar disto vir de um lugar profundamente pessoal, a ideia de poder viajar no tempo e viajar no estilo é bastante libertadora, e

---

<sup>2</sup> Thomas Woodruff (1957-) é ilustrador, pintor e docente na *School of Visual Arts*, Nova Iorque.

<sup>3</sup> No original: "(...) if you want to have a varied career in commercial illustration, that means you're going to have to do everything on your own first, because you won't be asked to do it unless you've already done it. That's not out of any ignorance or conservatism of the art director, but rather because there is money involved, and they don't want to mess up. They can't afford to give you a chance. It just doesn't make smart business sense."

interessante. Aprendi imensas coisas ao fazer ilustração, que de outro modo não teria aprendido<sup>4</sup>.  
(Woodruff, 2000, pp. 60-61)

Esta ideia de libertação é um ponto em comum com muitos dos artistas visuais que não se cingem a uma continuidade linear de procedimentos. Ao contribuir para a discussão crítica sobre a viragem brusca que Picasso operou do cubismo e da colagem para as pinturas e desenhos de pendor neo-clássico, Rosalind E. Krauss propôs a ideia de que “o pastiche como prática artística expressa, assim, a experiência subjectiva do intolerável estreitamento do raio de inventividade, devido às limitações inerentes à estrutura organizadora da arte”<sup>5</sup> (Krauss, 1999, p. 16). Sair da zona de conforto, dos procedimentos e metodologias habituais, leva o artista visual ao encontro de novos problemas que dizem respeito à concepção, conceptualização e produção das imagens. Por outras palavras, a ideia de estilo individual pode induzir a uma estagnação da inventividade visual e, no caso da ilustração, barrar soluções mais apropriadas a contextos específicos.

Inicialmente, quando por força das diversas encomendas que me chegavam, fui moldando os procedimentos gráficos à natureza do projecto, passei também a estar mais atento à possibilidade de utilizar esta diversidade como princípio estético. Esta era, na verdade, uma prática visível na obra de alguns dos autores que já me eram familiares; autores que operam ora no campo do *cartoon* editorial (como Saul Steinberg) (fig. 0.1), no da banda desenhada (como Art Spiegelman, Ivan Brunetti e David Mazzucchelli), bem como no campo das artes plásticas (como é o caso de David

---

<sup>4</sup> No original: “(...) what I have to do in that situation is alter my general painting style to accommodate the style of literature. And that’s really fun, to try on. One of the great things that writers do is that they are able to become whoever they want to in whatever time period they want. There is a general thought in being a visual artist that we’re not allowed to try on different periods or different personalities or different perspectives, because we always have to deal with the deeply personal. And even though it all comes out of a deeply personal place, the idea of being able to travel in time and travel in style is very liberating and very freeing - and interesting. I’ve learned a lot of things by doing illustration that I never normally would have learned”.

<sup>5</sup> No original: “Pastiche as an artistic practice thus expresses the subjective experience of the intolerable narrowing of the scope for invention due to the limitations inherent in an art’s organizing structure”.

Hockney, Sigmar Polke, David Salle ou do já referido Picasso). Este é um fenómeno que deriva da percepção de que, independentemente dos personagens, objectos ou cenas representadas num desenho, o processo como são representados é uma parte importante de como as imagens são recebidas pelo observador. Para além disso, a possibilidade de justapor diferentes abordagens à representação no mesmo plano de imagem, ou na mesma narrativa visual, permite fazer confrontar os discursos visuais de diferentes áreas culturais – colocar frente a frente modelos de representação com diferentes ressonâncias – e os efeitos expressivos que podem emergir deste confronto são bastante variados.

Atento, portanto, à possibilidade de utilizar a diversidade de abordagens à representação como princípio estético, em 2012 surgiu a oportunidade de abordar um álbum para a infância seguindo este princípio. A editora Calendário de Letras propôs-me ilustrar um texto de João Pedro Méseder intitulado *Gente?* (fig. 0.2, fig. 0.3, fig. 0.4), onde o escritor elabora um poema sobre a diversidade de temperamentos que compõem a espécie humana. Iniciando com um pequeno poema introdutório, o livro está de resto organizado com um terceto a cada dupla página: “Olha a menina-vento: corre até à noite, não lhe chega o tempo” ou “E o menino-rádio: só tirando as pilhas é que está calado”<sup>6</sup>.



**Fig. 0.2** Capa do livro *Gente?*, com texto de João Pedro Méseder, 2012.



**Fig. 0.3** *Gente?*, 2012.



**Fig. 0.4** Versos introdutórios, *Gente?*, 2012.

<sup>6</sup> Cf. Méseder, J. P. (ilustração de Daniel Silvestre da Silva) (2012). *Gente?* Vila Nova de Gaia: Calendário de Letras.

Quando li o texto, este pareceu-me proporcionar uma oportunidade ideal para explorar a estratégia. O trabalho de Saul Steinberg para a revista *New Yorker* tem vários exemplos que me serviram de ponto de partida. Talvez o mais conhecido seja a ilustração de capa que Steinberg desenhou para a edição de 23 de Novembro de 1968 (fig. 0.1), onde elaborou um retrato de família cujos elementos são desenhados em diferentes estilos pictóricos, alguns dos quais identificáveis com movimentos ou autores específicos da história da arte. Quando vemos esta ilustração, acabamos por concordar que o estilo pictórico utilizado em cada um dos personagens é, de alguma forma, uma tradução das suas personalidades (Bueno, 2007; Rosenberg, 1978; Smith, 2006). Deste modo, a diversidade humana representada por João Pedro Mésseder em *Gente?* podia vir à luz através de uma estratégia visual análoga, onde cada dupla página teria ressonâncias estéticas bastante díspares. Todavia, a produção de uma ilustração implica uma organização diferente da produção de um livro.

Quando um ilustrador planeia a execução de um livro, de um modo geral, existe uma preocupação mais ou menos consciente de lhe conferir uma unidade – que haja algum tipo de harmonia entre as partes, consonância entre os elementos, uma certa homogeneidade nos processos, por mais variados que sejam. Ao abraçar a diversidade como estratégia, eu estava a tentar estabelecer uma ligação ao texto através da diversidade de processos com que fazia as imagens. No entanto, esta estratégia parecia estar constantemente a pôr em causa a unidade do livro, como se os diferentes personagens fossem incapazes de conviver na diferença. Muito cedo ficou fora de questão que cada dupla página fosse substancialmente diferente de todas as outras, pois que assim este livro poderia vir a assemelhar-se a uma manta de retalhos, onde cada dupla página poderia parecer vir de um universo totalmente diferente, e o texto que o atravessa não me parecia suficiente para o unificar, para certificar uma continuidade idêntica à da voz do narrador. A meu ver, teria de haver algum tipo de unidade visual que atravessasse o livro. Na época, a solução que

encontrei para este problema de natureza prática foi a de encarar alguns elementos plásticos como unidades de uma linguagem – a paleta de cores, a textura fina a grafite, o uso da linha tremida com aparo, o uso de um firme contorno espesso a pincel – e repeti-los ao longo do livro, consoante fossem surgindo as oportunidades. A interacção dos elementos plásticos poderia proporcionar alguma unidade ao livro. Pareceu-me que ao tomar estes elementos plásticos como unidades que se repetem, isso me daria a liberdade de cada personagem poder ter a configuração que melhor me aprovesse. Como quando caminhamos ao longo de um território e as suas gentes e paisagens vão mudando, mas vamos, todavia, encontrando semelhanças na língua, na arquitectura dos seus marcos geodésicos ou na configuração dos seus edifícios de estado. A própria ilustração de Steinberg tem elementos plásticos repetidos ao longo da superfície da imagem que lhe conferem unidade compositiva – a omnipresença do branco da folha; a presença do lápis de grafite um pouco por toda a imagem; as cores da gravata do homem ao centro repetidas na criança em desenho infantil; a mulher pontilhista em cima e o cão pontilhista em baixo.

A ideia de adoptar elementos plásticos que se repetem ao longo do livro ainda me parece válida para conseguir um efeito de unidade na diferença de registos. Mas existe uma longa distância a percorrer entre ter uma solução organizadora, cuja aplicação escrupulosa pode conter uma infinidade de resultados, e conseguir um bom livro, que resulta depois de muitos outros aspectos terem sido tidos em conta.

A experiência com *Gente?* foi decisiva quando chegou o momento de optar por um tema de investigação. O meu próprio compromisso com a prática e a possibilidade de fazer um projecto que não estivesse limitado às circunstâncias do mercado editorial, acabaram por ditar a escolha por uma modalidade teórico-prática, por uma investigação com componente projectual. Contudo, o problema de natureza prática que foi encontrado na produção de *Gente?* acabou por se tornar em apenas um dos aspectos com que acabei por lidar ao longo do projecto *A Pesca da Lula*, uma narrativa

desenhada onde se criam condições para testar algumas das funções da hibridação gráfica. Interessava-me também perceber de que modo é que os outros artistas se relacionavam com este recurso, perceber melhor as suas variações e contextualizar historicamente os seus usos.

### **Tema e problemática da investigação**

*A Pesca da Lula* é, assim, uma narrativa desenhada no contexto da pesquisa sobre a hibridação gráfica. A narrativa em si parte de uma série de entrevistas feitas ao meu avô materno e relata, em termos ficcionais, a história da sua vida ligada ao trabalho no mar. Como esta história está organizada em diversos níveis de narração – presente narrativo; passado histórico impessoal; relatos do passado na primeira pessoa – isso torna-a especialmente permeável à utilização de diferentes registos gráficos. Neste sentido, a investigação sobre a hibridação gráfica tornou-se num percurso em direcção a uma maior consciência histórica sobre os dispositivos utilizados em *A Pesca da Lula*, como também em direcção a um entendimento mais esclarecido sobre a natureza destes dispositivos no contexto da representação gráfica, no contexto da linguagem das imagens.

Logo nos primeiros momentos da pesquisa, comecei por reunir um atlas visual de modo a poder ter uma vista panorâmica sobre as diversas manifestações do fenómeno em estudo. Inicialmente, procurava imagens que ostentassem diversas abordagens à representação – imagens verdadeiramente híbridas de um ponto de vista formal, como o retrato de família de Steinberg (fig. 0.1). Durante este processo, debati-me com o facto de haver circunstâncias em que os ilustradores alteram o seu estilo gráfico sem, no entanto, produzirem livros ou imagens híbridas. Esta tinha sido a minha própria experiência na qualidade de ilustrador e foi, como referido, a observação inicial que me atraiu para este tema. Por esta razão, o meu atlas começou então a abarcar não apenas imagens onde havia mais do que uma abordagem à representação, como também passou a incluir exemplos de autores que variavam o

seu estilo pictórico de projecto para projecto ou, como no caso de ilustradores de imprensa, de imagem para imagem. O crescimento do conjunto de exemplos resultou da decisão de centrar o fenómeno da hibridação gráfica na figura do desenhador, isto é, em vez de procurar imagens, livros, ou álbuns que evidenciassem contrastes estilísticos, passei a procurar exemplos que confirmassem que o seu autor utilizava diferentes abordagens à representação. A variedade dos exemplos devolvidos pela pesquisa levou-me, assim, a agrupá-los em categorias para melhor entender as suas manifestações.

A variedade desses exemplos, todavia, mostrou-me que não podia desenvolver um estudo que cobrisse todas estas manifestações. Não me interessavam tanto, por exemplo, os casos em que os ilustradores moldam o seu estilo gráfico apenas para responder a uma encomenda, como é o caso dos ilustradores que são contratados para dar continuidade a séries de banda desenhada com identidades gráficas pré-definidas. Aqueles casos em que os ilustradores alteram a aparência dos seus livros consoante a natureza do projecto e do seu texto também não me eram especialmente úteis. Embora sejam casos que mostram que os seus criadores habitam diferentes regimes gráficos, trata-se de livros homogéneos com eventual maior interesse para quem estuda relações entre o texto e a expressão gráfica. Por outro lado, a própria direcção que começou a tomar o projecto *A Pesca da Lula* levou-me a centrar e interessar-me mais pelos casos em que a variação do estilo gráfico promove a reflexividade – seja através da ocorrência de quebras na expressão gráfica, que nos recordam que um desenho é um desenho e não a coisa que representa; seja através da capacidade que a hibridação gráfica tem para evocar e lidar com a cultura visual que nos rodeia.

### **Delimitação e interesse do tema**

Desde o final dos anos 60 até ao presente, temos assistido a uma expansão do *medium* da banda desenhada. Desde que esta forma de narração visual deixou de ser um formato exclusivo do público

infantil e começou a ser adoptado por vários artistas que o viam como um *medium* com potencial artístico por direito próprio, começou a emergir também um interesse intelectual nas suas produções. Nas duas últimas décadas, em particular, a ascensão da novela gráfica como fenómeno editorial levou a academia a demonstrar um interesse crescente na banda desenhada e a colocar os seus meios, as suas narrativas e a sua forma de comunicar sob escrutínio. Neste sentido, somente nos últimos anos é que começamos a observar, entre alguns investigadores, um interesse em explicar as variações do estilo gráfico no contexto da especificidade deste *medium*.

Talvez por via da afinidade da banda desenhada com a área dos estudos literários, a maioria das abordagens ao fenómeno da hibridação gráfica têm sido fundamentadas com instrumentos teóricos provenientes da área da narratologia ou da teoria do romance. Nesse sentido, as transformações do estilo gráfico ao longo de uma narrativa tendem a ser equacionadas como um problema do narrador. Da mesma forma que o autor literário moderno articula formas discursivas provenientes de diferentes contextos culturais e sociais na sua narração, as modelações do estilo gráfico ao longo de uma narrativa visual também tendem a ser vistas como um fenómeno comparável no campo da literatura. De algum modo, as comparações entre a modelação do estilo gráfico em banda desenhada e a articulação de diferentes vozes e géneros no campo da criação literária parecem ser bastante produtivas e parecem também denunciar que existem estruturas no pensamento que subjazem à separação entre palavra e imagem. No entanto, embora pareça ser evidente que tanto no domínio da palavra como no da imagem existe uma grande variedade de estruturas e configurações que emergem de variados contextos de uso, torna-se um pouco difícil falar na entidade de um narrador quando as imagens surgem isoladas, como ocorre, por exemplo, quando Bertall re-desenha *Le retour de la foire* de Gustave Courbet de um modo infantil, ou ainda quando Gustave Doré desenha crianças a fazerem desenhos toscos na parede.

Neste sentido, esta tese propõe abordar o problema da hibridação gráfica como um recurso reflexivo dentro do contexto da representação visual. Ao longo da história da arte, há muito que os artistas utilizam dispositivos que forcem o observador a evocar determinadas imagens ou certos tipos de imagens, ou ainda dispositivos que levam o seu olhar a concentrar-se nas condições de produção da imagem que olham. A célebre pintura de Velasquez *Las Meninas* (1656), por exemplo, é reconhecidamente uma imagem que reúne diversas formas de reflexividade – o jogo de olhares, o espelho, as aberturas, os quadros dentro do quadro – que de uma forma mais ou menos directa nos dirigem o olhar, ora para fora do enquadramento, ora para outras imagens penduradas atrás do grupo representado, enquanto encena de modo claro as condições em que um retrato real é feito. Ainda a título de exemplo, vários artistas depois de Velázquez utilizaram formas de evocar esta mesma pintura, ora como forma de lhe fazer reverência e se incluírem dentro da mesma tradição, ora para lançar propostas a partir das suas configurações.

A história do desenho de imprensa oferece um contexto particular para estudar este tipo de fenómeno. Como comentadores sociais, os ilustradores que, ao longo do século XIX, começaram a trabalhar para jornais humorísticos e outras publicações ilustradas de diversa ordem, alteraram muitas vezes os seus estilos pictóricos ou apropriaram-se de géneros populares na época, como forma de comentar ou fazer humor a partir de uma cultura visual cada vez mais fulgurante. Sob o desígnio da hibridação gráfica, como forma de lidar visualmente com as novidades e exotismos que chegavam às metrópoles diariamente, estes artistas exploraram diversas maneiras de os seus desenhos se fazerem charneira e reflexo do imaginário que os envolvia. Como muitos destes ilustradores de imprensa foram os mesmos intervenientes que contribuíram para o desenvolvimento dos códigos da banda desenhada nesta fase prematura, a hibridação gráfica esteve, desde o início, igualmente presente no conjunto de dispositivos da sua gramática.

## **Objectivos**

O carácter teórico-prático do estudo implica que o processo de investigação seja orientado para potenciar um conhecimento mais profundo e esclarecido sobre o raio de possibilidades da hibridação gráfica no contexto da *praxis*. Neste sentido, pretende-se que esta investigação atinja os seguintes objectivos gerais: (i) identificar, organizar, descrever e explicar o fenómeno da hibridação gráfica nos processos do desenho de ilustração; (ii) contextualizar o uso da hibridação gráfica numa perspectiva socio-histórica e enquadrá-lo como um recurso apto para convocar e dialogar com o imaginário colectivo; (iii) explicar a utilização da hibridação gráfica enquanto representação de segunda-ordem e inscrevê-la dentro de um conjunto coerente de dispositivos historicamente utilizados na mediação da reflexividade; (iv) criar uma narrativa desenhada, descrever o seu processo de construção e aplicar os instrumentos analíticos do estudo.

## **Enquadramento metodológico**

O carácter teórico-prático do estudo implica também que o seu desenvolvimento seja assistido por duas atitudes epistemológicas distintas durante os processos de investigação e criação. Inicialmente, a investigação é desenvolvida através da recolha de um *corpus* de imagens (que se identificam com as imagens discutidas ao longo da tese), e de um estudo bibliográfico para fundamentação teórica de forma a se atingir um maior entendimento de como o fenómeno da hibridação gráfica é compreendido actualmente.

Deste modo, com o propósito de encontrar algum tipo de ordem nas manifestações da hibridação gráfica, e de apurar tipologias deste fenómeno, foi reunido um conjunto de exemplos, um atlas visual. Ao mesmo tempo, foram seleccionadas entrevistas com alguns dos artistas que evidenciavam diversas abordagens à representação nas suas obras, procurando afirmações acerca do modo como geriam o seu estilo gráfico para identificar o significado de essa variedade processual.

Assim, o encontro com os estudos de Thierry Groensteen (2013, pp. 108-119; 2014) e de Thierry Smolderen (2012; 2014a; 2014b) foram muito importantes para ampliar o conjunto de exemplos aqui discutidos, e foram determinantes para problematizar o assunto e encontrar um caminho para a evolução da tese. A investigação de Smolderen, em particular, foi um ponto de partida essencial para elaborar uma história da hibridação gráfica, que começa exemplarmente em William Hogarth. Uma das dificuldades que torna mais difícil detectar alusões através do estilo gráfico em períodos distantes é a falta de contexto histórico e de informação sobre a forma como determinadas linguagens visuais, alvo de apropriação, eram vistas na época em que foram feitas. Por esta razão, no capítulo 2, onde se faz um levantamento histórico sobre os usos da hibridação gráfica, tentou-se, tanto quanto possível, recorrer a interpretações da própria época ou a interpretações feitas por autoridades no estudo desses contextos onde as imagens emergiram. Como imagens que reflectem e aludem à cultura visual do seu tempo, os exemplos em si foram escolhidos como forma de exemplificar a amplitude e a transiência das tendências de época. Por lidar com materiais largamente esquecidos, este capítulo beneficiou da actual existência de vários documentos impressos – jornais de humor, revistas, panfletos, catálogos, etc. – em plataformas digitais e em formatos pesquisáveis por palavras-chave.

Como forma de lidar com o problema da reflexividade no campo da representação gráfica – com as alusões, apropriações e auto-referencialidade proporcionadas pela variação do estilo pictórico – a leitura de três textos de John Willats, Victor Stoichita e W.J.T. Mitchell foram fundamentais para a elaboração de um conjunto de categorias em torno da reflexividade. Neste sentido, partindo de três categorias de meta-imagens, fornecidas por *Metapictures* (Mitchell, 1995), cruzou-se a leitura de *La invención del cuadro: arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea* (Stoichita, 2000), um livro sobre a meta-pintura no início do período moderno, e ainda a leitura de *Art and Representation: new principles in the analysis of pictures* (Willats, 1997), que contém um capítulo sobre a

forma como os artistas investigam a natureza da representação visual.

Por outro lado, à medida que a investigação ia evoluindo, deu-se início ao projecto de acordo com uma metodologia projectual que é explicada em detalhe no capítulo 4, que equivale à secção onde se explica objectivamente o processo de construção do projecto. Como aí é referido, a construção do projecto respondeu a quatro fases de desenvolvimento – desenvolvimento do conceito; investigação contextual; planeamento (*storyboard*); e, por fim, a produção gráfica, onde se desenvolve mais especificamente a discussão sobre questões relacionadas com o uso da hibridação gráfica no projecto *A Pesca da Lula*.

O desenvolvimento do projecto *A Pesca da Lula* foi apoiado por uma abordagem de natureza etnográfica com recurso a diferentes tipos de documentos: vários tipos de notas e desenhos em cadernos digitalizados, totalizando 194 imagens; entrevistas em formato audio, devidamente indexadas e por vezes transcritas, bem como 4 desenhos feitos em conjunto com o entrevistado; imagens de referência e alguns videos que serviram de apoio à construção da narrativa desenhada; e, por fim, um documento de trabalho, que corresponde ao argumento escrito do projecto. Destes documentos, fazem parte do pós-texto da presente tese: Anexo 1. Argumento do Projecto – *A Pesca da Lula* e Anexo 2. Transcrições e índices de conversas. Os restantes anexos, que correspondem aos cadernos digitalizados (01 – Cadernos Digitalizados), aos ficheiros audio com as entrevistas e aos desenhos conjuntos que resultaram das entrevistas (02 – Entrevistas em Audio e Desenhos Conjuntos) e às imagens de referência (03 – Imagens de Referência), encontram-se em formato digital e acompanham a presente tese.

### **Conteúdos**

O primeiro capítulo desta tese é dedicado à aproximação e delimitação do objecto de estudo. Este é desenvolvido de forma a dar resposta à seguinte pergunta:

– o que é a hibridação gráfica? Para esse efeito, começa-se por discutir alguns depoimentos de ilustradores, de modo a caracterizar o que pensam acerca da gestão do seu estilo gráfico. De seguida, é delineado um mapa das instâncias onde a hibridação gráfica pode ocorrer de modo a poder formular a área de acção deste estudo.

O segundo capítulo visa dar resposta às seguintes perguntas:

– (i) em que período e circunstâncias históricas a hibridação gráfica começa a ser utilizada com maior frequência pelos artistas?;

– (ii) como é usada a hibridação gráfica enquanto instrumento reflexivo? O capítulo articula a noção de que a utilização deste recurso emergiu de uma forma mais sistemática durante a expansão da imprensa ilustrada e dos jornais humorísticos. Com a afluência de diversas novidades às principais metrópoles europeias, os leitores começaram, durante este período, a estar familiarizados com uma cultura visual cada vez mais vasta. Neste contexto, a partir do início do século XIX, começamos a ver alguns ilustradores que simulam diversas formas de visualidade para fazer humor. Estes ilustradores apropriam-se das imagens da heráldica como forma de ridicularizar o poder; simulam o estilo pictórico de gravuras orientais para representar os próprios costumes tal como se tivesse sido testemunhado por um estrangeiro; recuperam formas de representação do passado para colocar em perspectiva o presente; e importam formas de visualização da ciência para dar forma às suas ansiedades sobre o futuro. O capítulo traça, também, uma breve história da expressão da hibridação gráfica no contexto da banda desenhada. Apesar de esta forma de narrativa visual estar umbilicalmente ligada à ilustração de imprensa do século XIX, desde a viragem do século, a banda desenhada autonomizou-se enquanto *medium*, o seu público alvo passou a ser as crianças e jovens e a utilização de jogos estilísticos e de subtilezas reflexivas praticamente desapareceram do seu vocabulário até aos anos 60. Estas flutuações de uso da hibridação gráfica ajudam-nos a observar quais as razões por detrás do seu uso.

No terceiro capítulo, de modo a identificar esse espaço em que a hibridação gráfica pode ser entendida enquanto instrumento reflexivo, procura-se, em primeiro lugar, dar resposta à questão:

– quais os dispositivos usados para a produção da reflexividade no contexto da representação visual? Derivando desta pergunta de investigação, num segundo momento, enquadra-se a simulação de estilos pictóricos e a apropriação de linguagens visuais como um desses dispositivos reflexivos, como um instrumento capaz de produzir representações de segunda ordem. Partindo da discussão de três perspectivas sobre a reflexividade nas artes visuais – Victor Stoichita (2000), W.J.T. Mitchell (1995) e John Willats (1997) – o capítulo procura, por um lado, elencar um conjunto desses dispositivos utilizados por pintores desde o início da era moderna (Stoichita) e, por outro, discutir a compatibilidade de algumas das categorias propostas por Mitchell e Willats, relativas ao modo como a reflexividade enuncia as próprias imagens ou outras imagens. Por fim, de modo a demonstrar a coerência entre todos os dispositivos reflexivos apresentados, incluindo a hibridação gráfica, discutem-se alguns dos desenhos de Saul Steinberg que, como se propõe, unificou exemplarmente a articulação destas mesmas estratégias.

O quarto capítulo, por fim, articula o processo de desenvolvimento do projecto *A Pesca da Lula*. Este capítulo começa por explicar a metodologia projectual adoptada para a construção desta narrativa desenhada. De acordo com esta metodologia, o capítulo expõe as circunstâncias iniciais que deram origem ao projecto; discute os vários elementos e processos (como entrevistas, imagens de referência e desenhos exploratórios) utilizados para a criação do mundo ficcional de *A Pesca da Lula*; descreve questões relacionadas com a estrutura da narração e com a própria ordem narrativa das imagens. Por fim, procura articular e fundamentar as decisões que dizem respeito à variação do estilo gráfico e, em particular, ao modo como a partir daí se constrói uma reflexividade ancorada no seu contexto narrativo e no seu imaginário.

Por último, na conclusão, resumem-se os momentos estruturais da tese e os seus principais resultados.

# 1. HIBRIDAÇÃO GRÁFICA:

## APROXIMAÇÃO AO OBJECTO DE ESTUDO

Com a crescente diversidade de propostas que alimentam a nossa cultura visual, muitos desenhadores têm vindo a alterar o modo como gerem a questão do estilo. A vontade de experimentarem diferentes procedimentos gráficos, de se relacionarem com a grande variedade de modelos visuais que os rodeia, de procurarem outras formas de coerência e integração do estilo gráfico com as narrativas que desenharam, levou muitos desenhadores a movimentarem-se em diferentes estilos pictóricos, por vezes alheios à procura de um estilo individual e demonstrando uma consciência formal que não aceita um modelo de representação único.

### 1.1. A ocorrência do fenómeno: o que dizem os ilustradores

A recusa do estilo individual foi diversas vezes verbalizada por ilustradores, como tratando-se de uma tomada de posição em relação a uma ideia dominante. Numa entrevista com Latino Imparato, Alberto Breccia afirmou:

Durante anos fiz esforços tremendos para forjar o meu estilo e no final dei-me conta de que o estilo é apenas uma etiqueta que não serve para nada. O desenho é um conceito, não é uma marca (...). Porque é que hei de continuar a desenhar sempre da mesma forma? Quando desenho, sou sempre eu mesmo; não faço mais do que alterar os signos com os quais exprimo um conceito. Ter um estilo pessoal, essa espécie de selo de garantia, é simplesmente parar no ponto onde se alcançou o sucesso<sup>7</sup>. (Breccia, 1992, p. 27)

---

<sup>7</sup> No original: "Pendant des années j'ai fait des efforts terribles pour forger mon style et à la fin, je me suis rendu compte que ce style est simplement une étiquette qui ne sert à rien. Le dessin est un concept, il n'est pas une marque [...] Pourquoi dois-je continuer à dessiner toujours de la même façon? Quand je dessine, je suis toujours moi-même ; je ne fais que changer les signes avec lesquels j'exprime un concept. Avoir un style personnel, cette espèce de sceau de garantie, c'est simplement s'arrêter au point où on atteint le succès".

A obra de Breccia (fig. 1.1, fig. 1.2, fig. 1.3) é particularmente conhecida pela sua diversidade estilística. Surgindo a partir do raio de influência de autores norte-americanos como Milton Caniff, Alex Raymond e Burne Hogarth, Breccia adoptou a mesma predilecção por imagens dramáticas a preto e branco, reflectindo o dramatismo que era visível nas adaptações de *pulp fiction* para o formato de banda desenhada que esses autores fizeram. Ao longo da carreira o ilustrador foi bastante experimental nos procedimentos e instrumentos do desenho que usou. Ao tradicional uso do pincel e tinta negra, Breccia progressivamente adicionou colagens com fotografia em alto-contraste; usava tramas mecânicas; usava lâminas de barbear para produzir manchas caóticas; usava borracha líquida para isolar zonas, mas também para produzir texturas. Com tudo isto, construiu uma linguagem gráfica gestualmente expressiva, que muitas vezes tocava o limiar entre a figuração e a abstracção. Breccia estava empenhado em elevar a banda desenhada à qualidade da literatura – fez adaptações de Allan Poe (fig. 1.1) e H.P. Lovecraft (fig. 1.3) – e é de crer que o experimentalismo plástico que o caracteriza estivesse alinhado com essa ideia de a banda desenhada ser equiparada a arte. Breccia refere:

Cada novela, cada relato, tem um ambiente próprio. O meu principal problema assenta em ser o mais fiel possível a esse ambiente, e permitir ao leitor que o assimile da forma mais completa possível: obrigo-me, por isso, a mudar sempre os meus instrumentos e a forma de interpretar o texto. (...) Não posso ilustrar Rulfo<sup>8</sup> como se fora Onetti<sup>9</sup>, cada um deles escreve de forma distinta, e por isso tenho de conformar o meu desenho a um ou a outro. É impossível ilustrá-los a todos do mesmo modo, com um mesmo estilo.<sup>10</sup> (Breccia, 2003)

<sup>8</sup> Juan Rulfo (1917-1986), escritor mexicano.

<sup>9</sup> Juan Carlos Onetti (1909-1994), escritor uruguaio.

<sup>10</sup> No original: "Cada novela, cada relato, tiene un ambiente propio. Mi principal problema radica en ser lo más fiel posible a ese ambiente, y permitir al lector que lo asimile de la forma más completa posible: estoy obligado, por ello, a cambiar cada vez mis instrumentos y mi



Fig. 1.1 Alberto Breccia, *El Corazon Delator*, 1975.

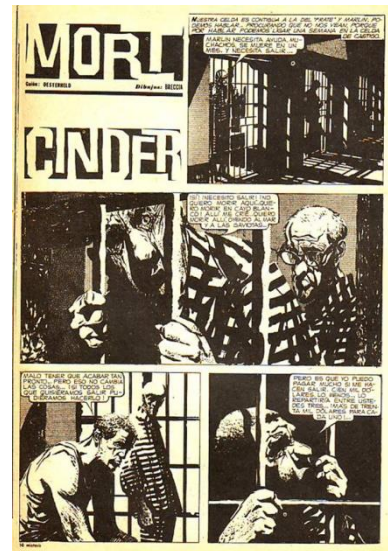


Fig. 1.2 Alberto Breccia, *Mort Cinder*, 1962-64.

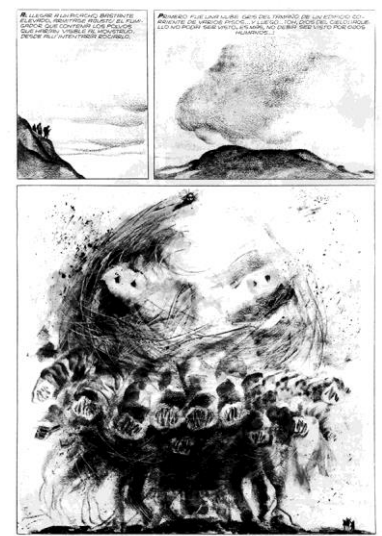
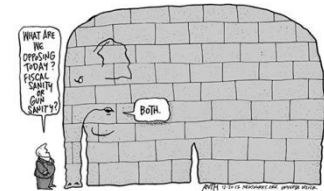


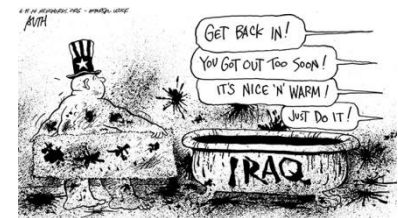
Fig. 1.3 Alberto Breccia, *Los Mitos de Cthulhu*, 1973-79.

A primeira afirmação reage a uma certa ideia de estilo, vulgarizada no discurso não especializado sobre as artes – a ideia de que o objectivo último da maturidade artística é a conquista de uma visão individual que necessariamente se materializa sob a forma de um estilo reconhecível, em que cada imagem produzida por um indivíduo se torna num meta-signo da sua essência ou, como insinua Breccia, numa imagem de marca que representa a sua autoria como um todo. A segunda afirmação sublinha a ideia do estilo pictórico como tradutor de um “ambiente”, como veículo para determinadas sensações, ou catalisador de associações formais entre as propriedades do desenho e de certos aspectos da narrativa.

Também Tony Auth, ilustrador editorial no *Philadelphia Inquirer* (fig. 1.4, fig. 1.5), referiu, numa entrevista, que desde cedo se insurgiu contra a ideia de estilo pessoal. Em vez de dizer, “isto é como eu desenho o mundo”, passou a abordar cada desenho com a questão “como é que o mundo se parece do ponto de vista deste cartoon?”<sup>11</sup> (Dooley e Heller, 2005, p. 19). Trabalhando dentro de um quadro de referências do *cartoon* editorial, mais preocupado em representar situações que expõem os paradoxos da vida política, Auth não dispensa pensar o modo como a variação de soluções compositivas, balizadas entre a descrição intrincada e a síntese minimal, ou como diferentes abordagens aos processos gráficos podem conferir diferentes ressonâncias estéticas que contaminam a leitura da imagem. Não deixa de ser curioso, no entanto, como na sua afirmação este cartoonista relativiza o protagonismo do autor, como transfere a importância do “ponto de vista” do autor e devolve essa responsabilidade à imagem: “como é que o mundo se parece do ponto de vista deste cartoon?”, tornando-a, assim, numa espécie de máquina de criar interpretações sobre o mundo.



**Fig. 1.4** Tony Auth, *What are we opposing today? Fiscal sanity or gun sanity?*, *Philadelphia Inquirer*, 2012.



**Fig. 1.5** Tony Auth, *Get back in! You got out too soon! It's nice n' warm! Just do it!*, *Philadelphia Inquirer*, 2014.

manera de interpretar el texto. (...) No puedo ilustrar a Rulfo como si fuera Onetti, cada uno de ellos escribe de forma distinta, así que debo conformar mi dibujo a uno, y luego al otro. ¡Es imposible ilustrar a todos ellos del mismo modo, con un mismo estilo!”.

<sup>11</sup> No original: “how does the world look from the point of view of this cartoon?”.

Numa entrevista de 2013, Art Spiegelman, autor de um amplo número de produções estilisticamente variadas, foi igualmente questionado sobre o seu estilo pessoal:

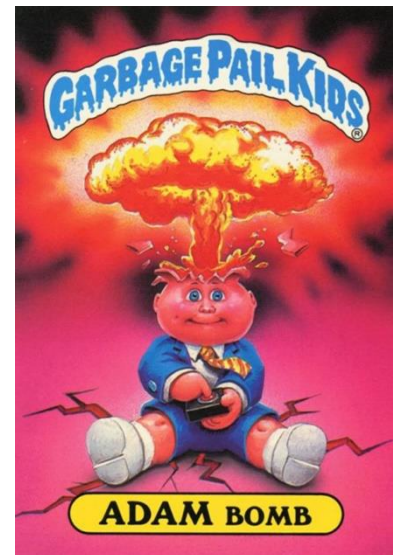
*Vice*: Existe a ideia de que os artistas têm um estilo e fazem apenas uma coisa. A tua carreira desmente isso. Tu fizeste tudo desde o *Garbage Pail Kids* [fig. 1.6] até ao *Maus* [fig. 1.7] passando pelo *Wild Party* [fig. 1.8]. Qual é o estilo Spiegelman?

Art Spiegelman: O estilo é aquilo que resta quando estás a tentar fazer bem qualquer coisa. Há décadas li uma citação de Picasso sobre a diferença entre o círculo perfeito e aquilo que fazes. O estilo é isso. Tens de procurar aquilo que estás a fazer e porque o estás a fazer. Aí descobres que aspecto é que deve ter. (Spiegelman, 2013)

Uma vez mais, encontramos na pergunta a ideia de estilo individual como a manifestação de um projecto de vida. A relação que esta ideia tem com a noção de autografia parece justificar a sua resiliência, sobretudo no caso do desenho, da ilustração, da pintura, quando as imagens resultam do movimento do corpo sobre um suporte. A própria etimologia do termo “estilo” é proveniente do que hoje em dia chamamos “estilete”, um instrumento metálico que era utilizado pelos romanos para escrever em placas de cera, e cujo termo foi utilizado como metonímia por autores romanos para se referirem às características da escrita de alguém ou ao carácter de um escritor (Lawler, 2003, p. 221). A metonímia estabelece assim uma relação entre o gesto que produz a marca e o conteúdo do texto escrito, a suposição de que a singularidade da autografia é uma manifestação da individualidade do seu autor, da sua forma de interpretar o mundo.

A citação de Picasso, referida por Spiegelman, era uma recomendação a um jovem artista:

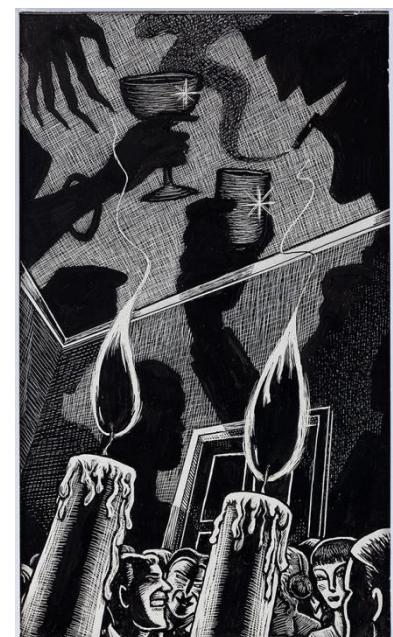
Se quiseres desenhar um círculo e reivindicar que é original, não tentes dar-lhe uma forma estranha que não seja exactamente a forma de um círculo. Tenta fazer o círculo o melhor que possas. E como ninguém



**Fig. 1.6** Art Spiegelman & Mark Newgarden (criadores), John Pound (ilustrador). *Adam Bomb*, *Garbage Pail Kids*, Topps Company. 1985- (até ao presente).



**Fig. 1.7** Art Spiegelman, *Maus*, 1991.



**Fig. 1.8** Art Spiegelman, *Wild Party*, 1994.

antes de ti fez um círculo perfeito, podes ter a certeza de que o teu círculo será inteiramente teu. Só então terás a possibilidade de ser original<sup>12</sup>. (Parrot, 1948, pp. 12-13)<sup>13</sup>

Segundo a citação, o estilo surge a partir de um desvio, que resulta quando perseguimos uma imagem mental. Por outras palavras, Picasso quer dizer que é a partir dos erros que a personalidade manifesta a sua idiossincrasia, mas também que o estilo é um aspecto inevitável do fazer. Por conseguinte, quando Spiegelman evoca esta citação, tal como os outros artistas citados, relativiza a importância da noção de estilo sugerindo a sua irrelevância no momento do fazer artístico. Tal como em Breccia, vem à tona a noção de que as características do desenho devem emergir a partir de aspectos conceptuais do projecto; ou seja, dependendo da natureza do projecto, aquilo a que chamamos estilo necessariamente diverge. Para além da resposta de Spiegelman nos permitir um vislumbre sobre a sua metodologia projectual, a resposta indicia também a sua preocupação com a necessidade de haver uma relação entre o contexto expresso nas imagens e o modo como são executadas.

## **1.2. Esboçar um mapeamento: a diversidade dos exemplos**

Na prática, este compromisso com a versatilidade dá origem a resultados bastante diversos, e tentar fazer distinções ou generalizações como forma de dar conta da complexidade do fenómeno pode revelar-se uma tarefa difícil. Enquanto a produção de alguns autores parece seguir à risca a premissa de Alberto Breccia, de que cada projecto pede uma abordagem diferente aos procedimentos do desenho, outros parecem utilizar diferentes estilos pictóricos apenas pontualmente. Enquanto alguns autores parecem especialmente atraídos pelo confronto de linguagens no

---

<sup>12</sup> No original: "If you want to draw a circle and claim to be original, don't try to give it a strange form which isn't exactly the form of a circle. Try to make the circle as best you can. And since nobody before you has made a perfect circle, you can be sure that your circle will be completely your own. Only then will you have a chance to be original".

<sup>13</sup> O artigo em questão pode ser encontrado em arquivo digital: <http://palmm.digital.flvc.org/islandora/object/fau%3A5345>

mesmo plano de imagem ou no mesmo projecto, outros desenharam de forma muito variada ao longo da vida sem, no entanto, chegar a misturar diferentes linguagens dentro de uma obra. Alguns autores variam o seu estilo gráfico como forma de compromisso com o seu *medium* e com a experimentação, enquanto outros parecem ter maior afinidade com a criação de alusões à história das imagens. Se alguns desenhadores parecem utilizar alusões visuais de modo esquemático, quase protocolar, outros vão ao ponto de conseguir transformar a sua acção de forma verdadeiramente camaleónica.

Com esta quantidade de variáveis, tornou-se importante tentar encontrar algum tipo de ordem, algum tipo de sistematização que pudesse nortear este estudo. O modo mais simples de encarar a questão passou por assumir a hibridação gráfica como um recurso de significação no campo do desenho. Um recurso que consiste em utilizar diferentes abordagens à representação no acto de desenhar. O modo como comecei por categorizar as manifestações das suas ocorrências reflecte, assim, a decisão metodológica de qualificar este fenómeno como uma opção viva para o artista praticante, como uma acção iminente. Isto significa que, para estudar a hibridação gráfica, em vez de apenas procurar objectos que evidenciam quebras estilísticas em si mesmos, procurei objectos que mostram que o seu autor pratica mais do que um estilo pictórico. Por outras palavras, em vez de focar o estudo apenas nas características do objecto, o enfoque começa por incidir nas possibilidades de acção do agente. Uma das consequências desta distinção é que, como referido, existem autores que variam o seu estilo pictórico ao longo da vida, sem nunca chegarem a quebrar individualmente a homogeneidade das obras. E isto leva a que aqui sejam referidas imagens ou obras homogéneas em si.

As seguintes categorias são, assim, uma proposta para mapear um fenómeno que parece difícil de sujeitar a uma taxonomia. Elas não indiciam, em si, informação sobre a qualidade do fenómeno. Elas revelam apenas as instâncias onde a unidade estilística pode ser interrompida por uma quebra – de obra para obra, dentro de uma obra, e dentro de uma imagem.

### 1.2.1. A variação de obra para obra

Alguns autores alteram o seu estilo gráfico de obra para obra, moldando-o consoante o modo como querem comunicar visualmente a narrativa. Lorenzo Mattotti (1954-), por exemplo, utiliza longas linhas que configuram largas zonas de cor em *Il Signor Spartaco* (1982) (fig. 1.9), desenha a preto e branco com traço cruzado a aparo e um pincel que dá vigor a linhas de força numa gestualidade mais acidentada em *Stigmaté* (1998) ou usa uma grande predominância de negros num desenho directo a pincel em *Hansel e Gretel* (2014) (fig. 1.10). Bernard Hislaire (1957-) operou uma mudança radical entre o desenho infantilizado da série *Bidouille et Violette* (1981-86) (fig. 1.11), e *Sambre* (1986-2003) (fig. 1.12), onde assume uma representação mais próxima do academismo e assina como Yslaire. Tiago Manuel (1955-), também sob o desígnio da heteronímia, produz diferentes tipos de imagem, consoante a origem cultural dos seus heterónimos – ora usando o traço cruzado a caneta em ilustrações que são trabalhadas minuciosamente até ao limite da imagem quando assina com o nome da irlandesa Terry Morgan (fig. 1.13), ora quando usa livremente o pincel em representações atroz sob o nome do alemão Max Tilmann (fig. 1.14).

Por outro lado, outros autores adaptam ainda o seu estilo pictórico por razões estritamente comerciais, como quando são contratados para produzir ilustrações para contextos com identidades gráficas já definidas. As séries em banda desenhada são particularmente propensas a este fenómeno, quando a obra de algum autor é continuada por outros criadores – como aconteceu com a série *Blake e Mortimer*<sup>14</sup> após a morte de Edgar P. Jacobs, ou com a série *Spirou e Fantasio*, cujo conceito foi inaugurado por Rob-Vel, apropriado por André Franquin e continuado por muitos outros artistas. Em outros casos, a contratação de novos artistas é motivada pelo crescimento destas séries como um negócio e resulta do

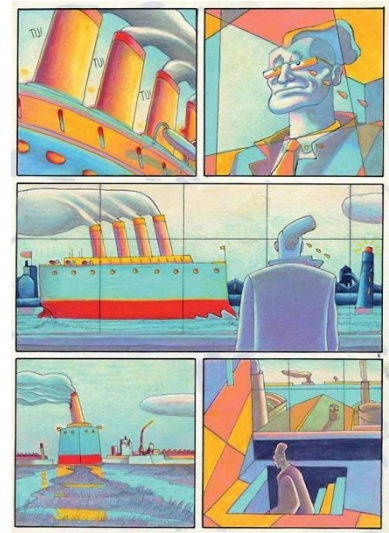


Fig. 1.9 Lorenzo Mattotti, *Il Signor Spartaco*, 1982.



Fig. 1.10 Lorenzo Mattotti, *Hansel & Gretel*, 2014.



Fig. 1.11 Bernard Hislaire, *Bidouille et Violette*, 1981-1986.



Fig. 1.12 Yslaire (Bernard Hislaire), *Sambre*, 1986-2003.

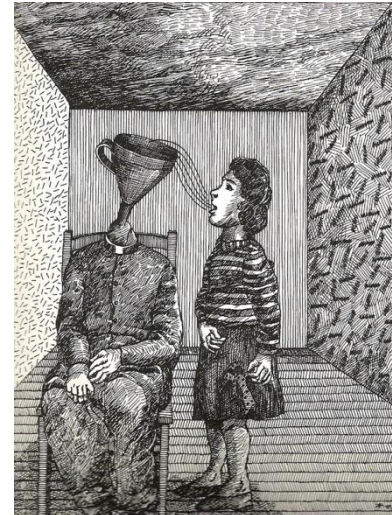
<sup>14</sup> Desde a sua criação por Edgar P. Jacobs (texto e desenho), *Blake e Mortimer* contou com a participação de vários escritores e ilustradores. Entre estes, encontram-se Jean Van Hamme e Yves Sente, que tomaram a escrita do argumento, como também Bob de Moor, Ted Benoît e André Juillard, na qualidade de ilustradores.

aumento da quantidade de trabalho. A título de exemplo, nos anos 40, Hergé procedeu à reformulação dos seus álbuns para serem vendidos a cores e com outro formato. Tratava-se de uma quantidade de trabalho considerável: “é preciso conceber uma nova paginação, em quatro tiras e já não em três, adaptar os desenhos, fazer novos, desenhar as capas numa página inteira, repensar a letragem dos textos e, claro, colorir” (Peeters, 2007, p. 171). Para o fazer, Hergé precisava de contratar colaboradores; todavia, a capacidade de adaptação que os colaboradores tinham de ter para se conseguirem acomodar ao seu traço não era uma tarefa fácil, como o próprio descreveu:

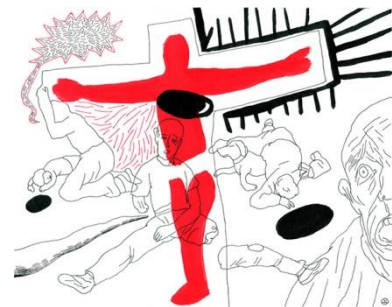
Contrato um ou mais desenhadores, que terão de especializar-se neste novo trabalho, ou seja, submeterem-se a uma espécie de reaprendizagem. Porque as tentativas que já fiz apenas tiveram resultados medíocres e provaram-me que um colaborador precisa de um período de adaptação bastante longo e de ser vigiado a toda a hora para conseguir assimilar o meu traço. Foi por esta razão que tive de abandonar a ideia de colaboradores ocasionais.<sup>15</sup> (Peeters, 2007, p. 170)

Actualmente, quando grandes estúdios com identidades gráficas bem definidas querem contratar desenhadores, o problema da adaptação ao traço enunciado por Hergé está já largamente resolvido. O impacto que empresas como a Marvel ou a Disney tiveram na disseminação de certos géneros visuais foi determinante na educação de muitos desenhadores, que agora aspiram a fazer parte dela.

Esta capacidade de adaptação pode ser utilizada como veículo de apropriação de alguma identidade artística presente na nossa cultura – seja para criticar os seus valores associados, ou mesmo para os usar em prol da própria mensagem. Gradimir Smudja, por exemplo, desenhou e escreveu as biografias de Vincent Van Gogh<sup>16</sup>



**Fig. 1.13** Terry Morgan (Tiago Manuel), *Lua Negra*, 2000.



**Fig. 1.14** Max Tilmann (Tiago Manuel), *já não há maçãs no paraíso*, 2007.

<sup>15</sup> Carta de Hergé a Louis Casterman, 15 de Fevereiro de 1942. Citado por Peeters (2007).

<sup>16</sup> Smudja, G. (2003). *Vincent et Van Gogh* (Vol. 1). Paris: Delcourt.

Smudja, G. (2010). *Trois Lunes* (Vol. 2). Paris: Delcourt.

(fig. 1.15) e de Henri de Toulouse-Lautrec<sup>17</sup> em vários álbuns de banda desenhada, e, em cada um deles, adaptou um pouco as marcas do seu desenho e alterou os esquemas de cor, de modo a obter uma certa ressonância com as obras dos pintores em causa. Quando lemos os livros, por vezes temos a sensação de que Smudja quis alocar o leitor dentro de algumas das obras mais paradigmáticas destes pintores. Por outro lado, em *Nagual* (2017) (fig. 1.16), de Diniz Conefrey, o autor baseia-se nas pinturas murais da cidade arqueológica de Teotihuacan, no México, e elabora um longo cântico que se divide em cinco relatos, que são o resultado de uma investigação pessoal do autor e do seu esforço por traduzir a poética dos mitos dos povos do México central (Moura, 2017).

### 1.2.2 A variação dentro da mesma obra

A variação pode ocorrer também dentro da mesma obra. Há autores, sobretudo no campo da banda desenhada, que intercalam diferentes estilos pictóricos dentro de um mesmo álbum. *Saga de Xam* (1967) (fig. 2.70), escrito por Jean Rollin e desenhado por Nicholas Devil, é um dos exemplos mais paradigmáticos da novela gráfica psicadélica. Retrata a história de Saga, uma rapariga azul do planeta Xam enviada à Terra para conhecer os costumes dos seus habitantes. Ao longo da narrativa, Saga viaja por diversos segmentos cronológicos da história humana e o estilo empregue por Devil vai sofrendo alterações consoante o tempo histórico que relata.

Em *In the Shadow of No Towers* (2004) (fig. 1.17), Art Spiegelman compila a evolução do seu entendimento sobre os ataques direccionados ao *World Trade Center*, a 11 de Setembro de 2001, que, como habitante da baixa de Manhattan, testemunhou a ocorrência directamente. A estrutura desta narrativa autobiográfica apresenta uma natureza fragmentária, próxima da reconstituição de uma experiência traumática, com quatro a cinco histórias a



Fig. 1.15 Gradimir Smudja, *Vincent et Van Gogh* (vol1.), 2003.

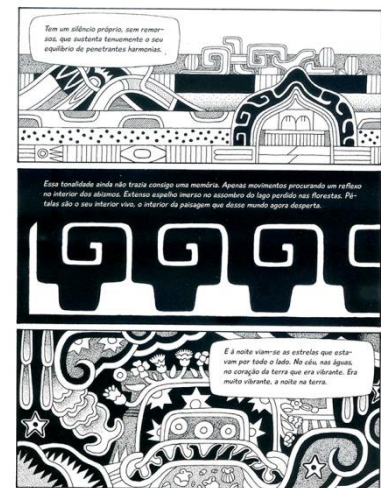


Fig. 1.16 Diniz Conefrey, *Nagual*, 2017.

<sup>17</sup> Smudja, G. (2004). *Au Moulin-Rouge* (Vol. 1). Paris: Delcourt.  
 Smudja, G. (2005). *Mimi & Henri* (Vol. 2). Paris: Delcourt.  
 Smudja, G. (2006). *Allez Darling* (Vol. 3). Paris: Dalcourt.  
 Smudja, G. (2008). *Darling, pour toujours* (Vol. 4). Paris: Dalcourt.

decorrerem simultaneamente na mesma página, deixando ao leitor a decisão sobre a sua ordem. Visualmente, cada uma destas linhas narrativas tende a ser desenhada de modo distinto, funcionando como diferentes vozes que se confrontam na reconstituição do fenómeno – há representações autobiográficas, desenhadas a linha espessa de pincel; referências estilísticas a diversos intervenientes da história da banda-desenhada americana, desenhadas com uma linha mais fina e coloridas com a textura pontilhada das antigas tramas do *offset*; e há ainda algumas imagens exageradamente pixelizadas a estabelecerem referência ao digital. Além do relato da sua experiência directa, o livro comenta a Guerra ao Terror disseminado na comunicação social norte-americana pela administração Bush, bem como tenta encontrar ligações a uma certa inocência anterior ao 11 de Setembro.

Nos quatro números de *Schizo* (1994-2006) (fig. 1.18), o pessimismo autobiográfico de Ivan Brunetti é apresentado sob a forma de diversas narrativas desenhadas com uma grande amplitude de soluções gráficas, que vão desde o *cartoon* minimal a um registo próximo do fotográfico, frequentemente numa atitude que parodia, alude ou homenageia estilos gráficos que pairam no universo pessoal de Brunetti.

No campo da literatura ilustrada, se procurarmos por imagens ou grupos de imagens que contrastem estilisticamente com o resto do livro, torna-se consideravelmente mais difícil encontrar exemplos. Será que a razão que leva os ilustradores a evitar linguagens híbridas em literatura ilustrada é semelhante ao problema que eu próprio encontrei quando illustrei *Gente?* – a percepção de que o livro tem de devolver um sentido de unidade e, se as quebras não forem devidamente justificadas no texto, o livro corre o risco de se assemelhar a uma manta de retalhos. De alguma forma, a banda desenhada parece mais permeável a quebras estilísticas ao longo das páginas do que a literatura ilustrada. E esta diferença não deixa de ser curiosa dado que também em livros ilustrados as imagens desempenham muitas vezes o mesmo papel sequencial que na banda desenhada.



Fig. 1.17 Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*, 2004.



Fig. 1.18 Ivan Brunetti, *Schizo* nº1, 1994.

Apesar de ser relativamente mais raro encontrar estratégias híbridas no formato de álbum ilustrado, destacam-se aqui dois exemplos. Em *Sebastião* (2004) (fig. 1.19), Manuela Bacelar mostra-nos dois episódios separados na vida de um menino. No primeiro, vemos Sebastião enquanto bebé – representado com linhas negras a pincel sobre fundo branco – a ir ao encontro de uma caneca com um peixinho. Quando o menino tenta libertar o peixinho, sai da caneca uma mancha de cor que rapidamente invade a página e, pelas paisagens que se vêem, percebemos que Sebastião está a sonhar com o mundo subaquático onde vive o peixinho. Na segunda parte, alguns anos mais tarde, a forma como Sebastião está desenhado está um pouco contaminada pela diversidade tonal que encontramos no sonho anterior, mas em tons sépia. Quando o menino volta a entornar uma caneca, dá-se o regresso da cor. Se, por um lado, Manuela Bacelar parece ter escolhido esta diferenciação entre o estado de vigília e o sonho; por outro, parece ter tido uma preocupação em complexificar a representação de uma fase de crescimento para a outra.

Num outro exemplo, de João Fazenda, as diferenças na representação são menos vincadas. Em *Dança* (2015) (fig. 1.20), Fazenda conta-nos a história de um homem que não sabia dançar e decide aprender. Durante grande parte do livro o homem e os seus espaços privados são representados com formas rectas e linhas paralelas, ao passo que a sua mulher e outros dançarinos são representados com linhas ondulantes. Só no final do livro, quando o homem finalmente aprende a dançar é que as linhas rectas que o compõem saltam fora e o homem ganha uma forma ondulante, tal como os restantes. Todo o livro mostra uma unidade bastante consistente – através da cor, das marcas gráficas, das texturas – no entanto, a variação dos atributos gráficos com que os personagens estão representados são suficientes para estabelecer direcções interpretativas, tais como a associação de linhas ondulantes a personagens cheios de vida (que sabem dançar) e a associação das linhas rectas ao personagem desajeitado, quadrado, se quisermos.



Fig. 1.19 Manuela Bacelar, *Sebastião*, 2004.



Fig. 1.20 João Fazenda, *Dança*, 2015.

### 1.2.3 A variação dentro da mesma imagem

Ainda no contexto dos álbuns ilustrados, a dificuldade em encontrar variações na abordagem à representação desaparece quando procuramos essas variações dentro da mesma imagem. Basta para isso ter em mente todos os ilustradores que cruzam processos de colagem, ou que justapõem colagem com desenho directo. Neste caso, encontramos muitos autores que, apesar das suas ilustrações serem individualmente híbridas, os livros em si acabam por ser homogéneos.

Este é o caso de *Der Bär, der nicht da war* (2014) (fig. 1.21) escrito por Oren Lavie e ilustrado por Wulf Erlbruch, onde encontramos uma estratégia estilística que iremos reconhecer em muitos outros lados – uma estratégia que, neste contexto, faz uma divisão clara entre figura e fundo, onde as personagens estão desenhadas numa linguagem minimal, e os fundos, sobretudo os elementos vegetais, estão desenhados com bastante detalhe, numa linguagem visual que lembra a ilustração botânica setecentista. Esta diferença no tratamento da figura e do fundo é relativamente comum. Podemos encontrar contrastes semelhantes em muita banda desenhada japonesa, por exemplo (McCloud, 1994, pp. 42-44).

Nesta categoria, quando há diferentes estilos pictóricos que convivem dentro de uma mesma imagem, tanto as podemos encontrar em literatura ilustrada para a infância, como em álbuns de banda desenhada, como também em *cartoons* ou ilustrações isoladas. A ilustração de capa desenhada por Saul Steinberg para a revista *New Yorker* de 23 de Novembro de 1968 (fig. 0.1) é um conhecido exemplo desta estratégia. Neste desenho, a mulher em pé à direita lembra a fluidez gestual dos retratos de Matisse; a criança ao colo do homem sentado é uma referência ao desenho das crianças; no cão do canto inferior esquerdo, estabelecemos uma referência com o pontilhismo. Num outro exemplo, a capa do primeiro número da anteriormente referida *Schizo* (1994) (1.22), de Ivan Brunetti, o seu autor justapôs diferentes cabeças sobre o mesmo corpo do autor. Cada uma está desenhada de forma distinta e parece sugerir a esquizofrenia gráfica do seu autor.

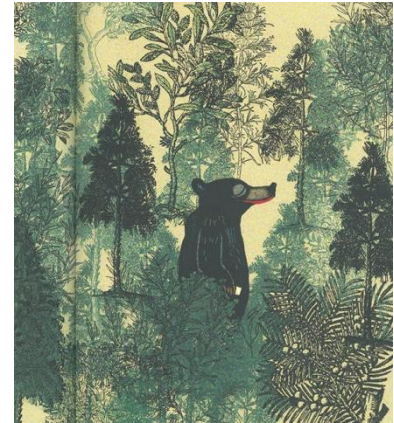


Fig. 1.21 Oren Lavie (texto) e Wulf Erlbruch (desenho), *Der Bär, der nicht da war*, 2014.

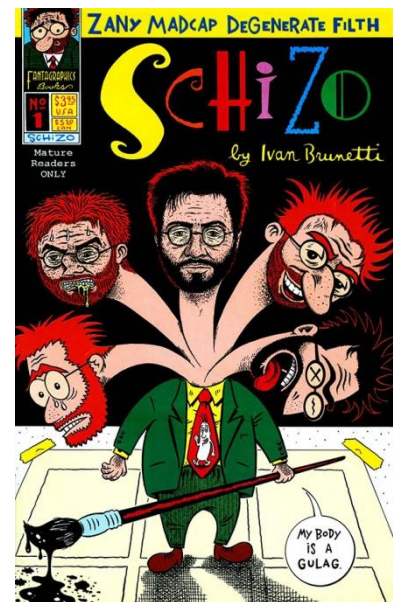


Fig. 1.22 Ivan Brunetti, *Schizo* nº1 (capa), 1994.

Em *Asterios Polyp* (2009) (fig. 1.23), de David Mazzucchelli, a justaposição de estilos serve o âmbito da narrativa, relacionando-se fortemente com aspectos expressos ou implícitos no texto. Neste livro, a representação gráfica de cada personagem surge, em algumas sequências, estreitamente relacionada com a sua visão do mundo. A determinada altura, o narrador formula a seguinte hipótese: “E se a realidade, tal como nós a percebemos, fosse simplesmente uma extensão do nosso eu? Não iria isso colorir o modo como cada indivíduo experiencia o mundo?”<sup>18</sup>. Numa imagem, vemos o professor de arquitectura Asterios Polyp desenhado com linhas de estrutura azuis, em alusão ao tipo de códigos visuais que são utilizados para analisar a forma dos objectos através do desenho, e, à sua frente, uma turma de alunos na sua heterogeneidade, onde adivinhamos que alguns deles talvez já se tenham deixado contaminar pelo seu pensamento rigoroso. Esta imagem é um exemplo claro de como o confronto de modos de representação distintos podem comunicar uma situação tão complexa (como a convivência entre carácteres) com uma elegante economia de meios.

Em muitas outras ocasiões, a quebra estilística faz-se apenas pontualmente, de modo menos sistemático. Este é o caso em *Megahex* (2014), de Simon Hanselmann, na página 170 (fig. 1.24) e páginas 171 e 172, quando Owl, Werewolf Jones, Megg e Mogg decidem tomar um ácido, e a variação no desenho expressa a alteração das suas consciências. É o caso quando Bill Waterson visualiza as brincadeiras entre Calvin e Susie (fig. 1.25), e intercala o seu estilo regular com vinhetas desenhadas ao modo mais clássico do *comic book* norte americano para mostrar a divisão entre o real e o imaginado. É, ainda, o caso de *Jerusalem* (2011) quando Guy Delisle brinca com a ideia de que um candidato à presidência do município foi convencido pelos seus relações públicas a utilizar um *cartoon* na corrida eleitoral, em vez da sua fotografia menos simpática (fig. 1.26).

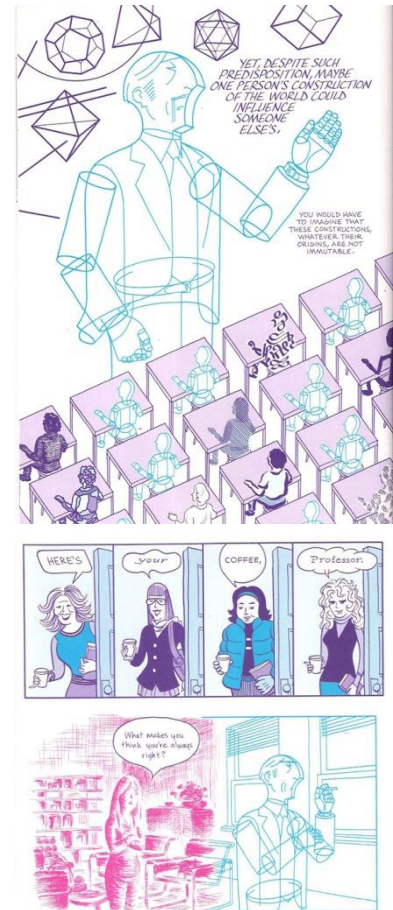


Fig. 1.23 David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, 2009.



Fig. 1.24 Simon Hanselmann, *Megahex*, 2014.

<sup>18</sup> Cf. Mazzucchelli, D. (2009). *Asterios Polyp*. New York: Pantheon Books.

### 1.3. A hibridação como um recurso do desenho

O desenho tem sido considerado um *medium* transparente na sua capacidade para reflectir a natureza dos seus autores, fosse por causa da frugalidade dos seus instrumentos, que tão facilmente são vistos como uma extensão do corpo, seja, por outro lado, devido à tradição que o coloca como instrumento-charneira de diversas artes, e alegadamente estar mais próximo do pensamento. Neste sentido, é comum afirmar que esta linguagem sempre esteve, intrinsecamente, numa relação dialética com as circunstâncias sociais que lhe dão forma.

O facto de o desenho ter de ser aprendido, torna-o numa linguagem partilhada, tornando difícil a resposta a quem queira perguntar até que ponto um desenho é do seu autor, ou da configuração cultural que o precede. Esta tensão entre o pessoal e o colectivo parece ser uma das condições de partida da actividade.

Existe uma passagem em *As Vidas dos Artistas*, onde Vasari relata um episódio no qual o jovem Miguel Ângelo e outros companheiros pintores fizeram uma aposta para ver quem é que melhor conseguiria imitar um desenho feito por pessoas que não soubessem desenhar, como os grafítis que constavam nas paredes da cidade. Como nota Vasari, esta é uma tarefa bastante difícil para alguém tão inteirado na arte do desenho e tão habituado à elegância dos resultados, todavia Miguel Ângelo acaba por vencer a aposta devido à sua memória visual invulgar, a mesma que o viria a auxiliar na execução da obra que o imortalizou (Vasari, 1998, pp. 475-476). É sintomático que a anedota refira a cópia de um desenho que, ao contrário da cópia da natureza, significa a mimetização de um processo – imitar fazer mal feito.

Os textos canónicos sobre a aprendizagem do desenho na renascença são categóricos no que diz respeito à ordem de trabalhos. Em *O Livro da Arte*, Cennino Cennini refere que o jovem aprendiz de artista deve começar por copiar desenhos e apenas depois de aprender as suas convenções poderá passar ao estudo da natureza. Cennini vai ao ponto de referir que é preferível copiar os desenhos de apenas um mestre para que a diversidade de soluções



Fig. 1.25 Bill Watterson, *Calvin and Hobbes*, 1985-95.

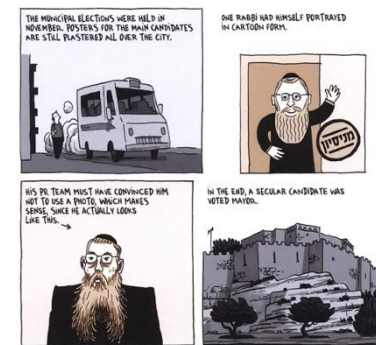


Fig. 1.26 Guy Delisle, *Jerusalem: chronicles from the holy city*, 2011.

não crie confusões na mente do iniciado (Cennini, 1988 [1437], p. 55-56). Leonardo da Vinci levou esta ideia mais longe. Antes de passar ao estudo da natureza, o iniciado deveria passar por três etapas na aprendizagem: copiar outros desenhos, copiar pinturas e finalmente baixos relevos (Haverkamp-Begemann, 1998, p. 17). Haverkamp-Begemann, a propósito do papel da cópia na didática do desenho, refere:

Os artistas copiaram o trabalho dos seus predecessores, imitaram-nos, foram estimulados por eles, admiraram-nos e criticaram-nos. Nas suas interpretações visuais tanto do real como do mundo espiritual, os artistas foram guiados pelos exemplos do passado e normalmente aprendiam mais a partir desses exemplos do que da própria realidade. A cópia, nas suas diversas manifestações, teve um papel fundamental na transmissão e na criação de ideias. (Haverkamp-Begemann, 1988, p. 13)

Com efeito, a imitação é uma das premissas fundamentais para a aprendizagem do desenho. A mimese não se limita ao acto de imitar. Os processos miméticos são um processo através do qual nos começamos a relacionar com os outros e com os seus modos de pensamento, entendendo um pouco melhor a alteridade do seu olhar, levando-nos a desenvolver a nossa própria visão do mundo e comportamento (Wulf, 2008). Na sala de aula de desenho de observação, a mimesis processa-se em dois planos distintos: o iniciante imita as características dos objectos em frente, mas também imita acções, processos e padrões gestuais, empregues nos desenhos modelo. Ao longo da história, a cópia ou a interpretação de outros desenhos desempenhou um papel formativo tanto para o principiante como para o artista no auge da carreira (Haverkamp-Begemann, 1988), porque através da cópia ou interpretação dos desenhos dos outros absorvemos o modo como representam o mundo e dialogamos assim com o seu olhar.

É a partir do entendimento do desenho como actividade inerentemente mimética que podemos formular a ideia de que a apropriação de outras formas de representação é um recurso que

sempre esteve latente na poética do desenho. A questão que aqui poderíamos colocar ao historiador seria sobre quais as circunstâncias ideológicas que tornaram possível que o artista começasse a dar visibilidade a outros olhares na sua obra e já não só no seu treino. A diferença entre um paradigma e outro parece clara: se nos seus desenhos privados os artistas emulam o desenho do outro para fins de formação pessoal, na sua obra propriamente dita, que se inscreve dentro de códigos colectivos de leitura, o artista fá-lo com o objectivo de comunicar algo ao observador.

Numa pintura do século XVI, *Fanciullo con pupazzetto* (1523) (fig. 1.27), Giovanni Francesco Caroto retratou uma criança com um grande sorriso, segurando uma folha de papel com uma figura toscamente desenhada, como se quisesse mostrar a diferença no grau de competência oficial entre uma imagem e outra (Sheon, 1976, p. 18).

Algumas das pinturas produzidas por Pieter Saenredam também incluem figuras toscas desenhadas sobre as formas arquitectónicas que representa. A obra de Saenredam distingue-se pela representação de interiores de igrejas protestantes, despidas de adornos, após as revoltas populares desencadeadas pela Reforma na Holanda. Esta ilustra bem o paradoxo em que vivia a sociedade holandesa do século XVII – entre o iconoclasmo calvinista e uma cultura visual fulgurante, onde as imagens tinham uma existência que as justificavam como documentos de informação. Como refere Svetlana Alpers (1983), Saenredam é um caso central na tradição holandesa de inserir inscrições dentro da pintura. Alpers refere que era frequente Saenredam fazê-lo com intuito documental, o de fornecer um indício de lugar e de tempo, ao mesmo tempo que se identifica e coloca dentro da imagem assinando sobre alguma forma representada, como se ali tivesse pintado o seu nome. Em *Interior de Mariakerk em Utreque* (1641) (fig. 1.28), na coluna em primeiro plano à direita, podemos observar três inscrições, cada uma acompanhada por um desenho e cada uma executada em cores distintas:



**Fig. 1.27** Giovanni Francesco Caroto, *Fanciullo con pupazzetto*, 1523.

Dit is de St Mariae kerck binnen uijttrecht (ocre)  
Pieter Saenredam, ghemaect (preto)  
Ende voleijndicht den 20 Januarij int Jaer 1641 (branco)<sup>19</sup>  
(Alpers, 1983, p. 177)

A distinção de cores serve o efeito de assinalar a passagem do tempo e assim elaborar a ficção de que três mãos distintas estariam na origem das inscrições. Os desenhos que acompanham cada uma das inscrições são claramente os de alguém sem uma educação formal em desenho. Na sua interpretação destes desenhos dentro da pintura, Alpers opôs a anedota de Vasari ao uso que deles fez Saenredam:

(...) Miguel Ângelo um dia demonstrou a superioridade das suas competências ao conseguir imitar o desenho de uma criança. A intenção de Saenredam foi exactamente a oposta. Longe de reclamar um conhecimento especial para si mesmo, em vez disso o holandês mostrou a relação entre todos os tipos de desenho – com e sem treino, imagem e escrita.<sup>20</sup> (Alpers, 1983, p. 177)

Pese embora a incerteza que sobrevoa qualquer interpretação, este detalhe da pintura de Saenredam não é um acto isolado, pois encontramos inscrições e desenhos semelhantes no canto inferior direito de *Interior de S. Bavão em Harlem* (1636), no canto inferior direito de *Interior de Buurkerk em Utreque* (1644) (fig. 1.29), e ainda no canto inferior esquerdo de *Interior da Igreja de S. Bavão, Harlem* ('Grote Kerk') (1648). À semelhança de Alpers, podemos assumir que esta foi uma forma do artista deixar expressa a ideia de que a produção de imagens, tal como a linguagem, é um aspecto universal da actividade e comportamento humano. Quer Saenredam tenha utilizado este artifício como forma de reforçar a

<sup>19</sup> A inscrição em holandês é citada por Alpers, sem, no entanto, a ter traduzido. Tradução para o inglês encontrada em Helmus (2002, p.150): "This is the St Mariakerk, in Utrecht, Pieter Saenredam, made and completed on 29 January in the year 1641".

<sup>20</sup> No original: "(...) Michaelangelo once demonstrated his superior skill by being able to mimic the art of a child. Saenredam's intent is quite the opposite. Far from claiming special knowledge for himself, the Dutchman instead exhibits the relatedness of all kinds of drawing – trained and untrained, image and script"

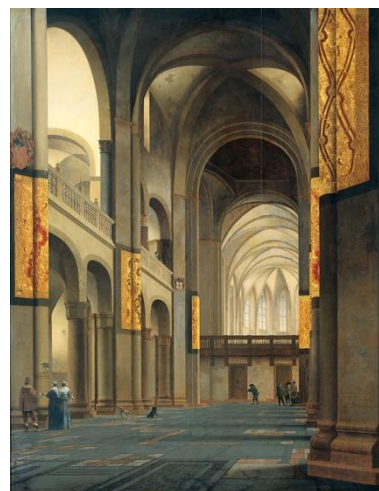


Fig. 1.28 Pieter Saenredam, *Interior de Mariakerk em Utreque*, 1641 (com detalhe).



Fig. 1.29 Pieter Saenredam, *Interior de Buurkerk em Utreque* (detalhe), 1644.

sua presença e autoria no interior destas igrejas, quer o tenha feito de maneira a indiciar algum tipo de posição em relação ao iconoclasmo veiculado pela Reforma, a incidência e repetição da estratégia sugere uma conjuntura que a tornou necessária dentro de determinado contexto e dela fez solução.

#### **1.4. A hibridação gráfica: breve perspectiva histórica**

Como vimos, embora seja possível encontrar num passado mais recuado alguns exemplos onde os artistas enunciam visualmente diferentes abordagens à representação, este recurso só começa a ser utilizado de uma forma mais consistente no auge da cultura de imprensa. Com o crescimento exponencial da vida urbana, multiplicam-se os objectos impressos consumíveis e a necessidade de formular mensagens claras para as massas. Se inicialmente a imprensa informativa é ainda um aglomerado de notícias generalistas de diversa ordem, rapidamente ela se transforma numa indústria fulgurante. Com a implementação da escolaridade tutelada pelos estados e o avanço das tecnologias de impressão – cada vez mais rápida e economicamente viável em grandes tiragens – a imprensa chegou ao século XIX como uma chave fundamental na vida das cidades. O desenvolvimento dos jornais informativos, das revistas temáticas, da literatura serializada, bem como do mercado do livro, veio transformar os horizontes de um número cada vez maior de leitores e a sua percepção do mundo além-fronteiras. A quantidade incessante de novidades que chegavam à *pólis*, e o modo como essas novidades eram socialmente consumidas, levou Walter Benjamin a equacionar o século XIX com a noção do *panorama* que desfila em frente dos olhos do *flâneur* (Benjamin, 1985; 1992).

Em território europeu surgia informação tanto do passado distante como de geografias longínquas – descrições dos costumes, dos ofícios e das técnicas; reuniam-se cerâmica, mobiliário, objectos de culto e instrumentos para todas as utilidades; estudavam-se narrativas de tradição oral e canções populares. Desde que os românticos começaram a interessar-se por formas artísticas até

então negligenciadas, muitos historiadores, colecionadores e museus começaram a reunir e estudar objectos que anteriormente eram vistos como secundários. Mesmo para aqueles que não eram especialistas, as novidades sobre as descobertas arqueológicas de Heinrich Schliemann ou Arthur Evans, os relatos sobre as expedições de David Livingstone e Alexander von Humboldt, bem como a descrição dos avanços técnicos de Samuel Morse ou Alexander Bell, de uma forma ou de outra, passaram a chegar rapidamente ao conhecimento popular.

Com o desenvolvimento da imprensa surgiu também o ofício do ilustrador que, tal como a figura do jornalista, acompanha e comenta os assuntos da ordem do dia. A sua reactividade às novidades, sobretudo no campo do humor gráfico – em jornais como o *La Caricature*, o *Le Charivari*, o *Punch*, or *The London Charivari*, o *The Illustrated London News*, e tantos outros – leva muitos ilustradores a tecerem paródias com a cultura visual disponível. Tal como Pieter Saenredam, também eles simulam os desenhos das crianças e grafitis de rua com finalidades comunicativas de diversa ordem; por vezes apropriam-se de formas artísticas do passado como forma de colocar em perspectiva o presente; dialogam com tendências de época como o japonismo, criticam as produções dos seus pares artísticos, estabelecem ironias a partir de novas técnicas de visualização da ciência, como o raio-x ou a vista microscópica. Neste contexto, muitas das vinhetas, ilustrações ou sequências narrativas tinham uma forte componente referencial e espelham uma boa parte da cultura visual da época.

Por outro lado, o século XIX também assistiu ao desenvolvimento de uma nova forma de narrativa visual. Aquilo a que hoje chamamos banda desenhada nasceu no seio da sátira social e, durante este mesmo período, os intervenientes que a desenvolveram foram em grande parte os mesmos que trabalhavam em jornais de humor. Por esta razão, a evolução dos seus códigos deu-se num ambiente de grande efervescência e aquilo a que aqui se chama de hibridação gráfica tornou-se naturalmente um dos seus recursos. Todavia, quando a banda

desenhada passou a dirigir-se quase exclusivamente ao público infantil, esta estratégia de jogar retoricamente com diferentes estilos pictóricos, ou modos visuais, acabou por cair em desuso e o seu desenho tornou-se homogéneo. Só durante os anos 60, quando uma nova geração de autores, um pouco por todo o mundo ocidental, iniciou o processo da sua legitimação cultural como *medium* de expressão artística é que o desenho híbrido começou a fazer o seu regresso. Esta época transformou tanto os contextos de produção como de recepção, e foi atravessada por um experimentalismo que se fez sentir nas abordagens à narração e à representação, de onde surgiram algumas obras que transgrediam claramente o acordo tácito de homogeneidade estilística em que mergulhou a banda desenhada desde a sua migração para os suplementos infantis. No entanto, só talvez a partir da primeira década do novo milénio é que verificamos que a tendência para incluir quebras no estilo gráfico a meio da narrativa se vulgarizou como instrumento expressivo (Groensteen, 2013, p. 112).

### **1.5. No trilho de uma construção discursiva: em que termos se tem falado do assunto**

Apenas muito recentemente se começou a formular um discurso crítico mais sistemático em torno do uso de diferentes linguagens gráficas nas áreas da ilustração e da banda desenhada. Embora a recepção crítica deste fenómeno tenha sido pensada por alguns autores em termos pontuais, como é o caso do estudo de Harold Rosenberg sobre Saul Steinberg (Rosenberg, 1978), ou de alguns artigos sobre o trabalho de Art Spiegelman (Delannoy, 2007; Kuhlman, 2007), Jean Giraud (Marion, 2007), ou Eddie Campbell (Fischer e Hatfield, 2011), tem sido dada ainda pouca atenção ao tema como um fenómeno transversal.

Num estudo de caso sobre as significações do estilo no campo específico da banda desenhada, Gert Meesters assinalou a imaturidade do pensamento crítico nesta área para explicar a ausência de termos precisos quando o discurso se debruça sobre o estilo gráfico. Como refere Meesters, “a maioria dos estudos em

banda desenhada falam do texto ou da imagem apenas enquanto instrumento narrativo”<sup>21</sup>, ao passo que questões mais sensoriais como a descrição de estilos gráficos, apoia-se frequentemente numa terminologia incoerente. Ora, se os exercícios de reflexão sobre o estilo gráfico em banda desenhada são relativamente raros (Meesters, 2010, p. 215), não é estranho que a reflexão sobre o seu uso híbrido neste *medium* seja mais rara ainda.

Com efeito, um discurso sobre o fenómeno da hibridez estilística carece também ainda de alguma estabilidade. Phillippe Marion utilizou a expressão “nomadismo gráfico” para falar das variações estilísticas entre Moebius e Jean Giraud (Marion, 2007), dois alter-egos com origem no mesmo desenhador; Pierre Delannoy falou, “à falta de melhor”, de “instabilidade estilística” para discutir o trabalho de Art Spiegelman (Delannoy, 2007); Thierry Smolderen cunhou o neologismo “poligrafia” para se referir ao modo como alguns ilustradores desde Hogarth modelavam as características do desenho para dialogar com a pluralidade de sistemas de representação do seu tempo (Smolderen, 2014a); Thierry Groensteen utilizou a expressão “hibridização gráfica ou *patchwork* de estilos” (Groensteen, 2014) para se referir às quebras de homogeneidade no estilo pictórico, que se tem vindo a tornar cada vez mais evidente no trabalho da nova geração de autores de banda desenhada; Álvaro Nofuentes (2011), autor de uma dissertação de mestrado sob a orientação de Groensteen, preferiu a expressão “estilo gráfico composto” para se referir ao mesmo fenómeno no campo específico da banda desenhada.

Em rigor, nem todos estes exemplos referidos acima se reportam exactamente ao mesmo fenómeno. O “nomadismo gráfico” entre Jean Giraud e Moebius – de um lado, um desenho com uma saturação háptica a ilustrar um *western* com uma estrutura narrativa funcional, do outro lado, um desenho linear mais elegante e económico que serve um experimentalismo narrativo e se oferece a confundir a consciência do leitor – descreve a transformação dos

---

<sup>21</sup> No original: “la plupart des études en bande dessinée ne parlent que du texte ou de l’image en tant qu’instrument narratif”.

procedimentos gráficos de um heterónimo para o outro, que Phillippe Marion enquadra à luz de uma busca identitária sugerida pelo próprio desenhador: “Moebius é o resultado da minha dualidade. O rosto único composto por duas faces internas. Eu era o mesmo e eu era um outro”<sup>22</sup> (Marion, 2007, p. 106).

A expressão “instabilidade estilística”, que Pierre Delannoy emprega para descrever o trabalho de Art Spiegelman, refere-se à tendência deste autor em utilizar diferentes estilos pictóricos consoante os projectos em que trabalha. Enquanto trabalhava para a Topps Company – uma empresa que fabricava pastilhas elásticas, doces e productos colecionáveis (como cartões de beisebol, basquetebol, hóquei, etc.) – Spiegelman foi um dos responsáveis pelo projecto *Garbage Pail Kids* (1985-2017) (fig. 1.6), um conjunto de cartões colecionáveis ilustrados, que parodiavam *Cabbage Patch Kids*, uma outra colecção de pequenos bonecos de plástico e tecido em circulação desde 1982. Enquanto estes últimos eram bonecos que representavam crianças com um aspecto relativamente inócuo, os cartões *Garbage Pail Kids* tinham ilustrações de crianças num imaginário grotesco e tinham nomes como *Adam Bomb*, ou *Dead Ted*. Este tipo de comentário à própria cultura é bastante característico na obra de Spiegelman. Desde *Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@&\*!* (1977), a *Maus: A Survivor's Tale* (1986-91), passando pelo já referido *In the Shadow of No Towers*, a linguagem gráfica de Spiegelman é sobretudo baseada na referência a linguagens visuais provenientes do modernismo e da história da banda desenhada, bem como uma série de outras referências à cultura popular. Para dar conta de toda esta variedade, Delannoy promove uma comparação entre a instabilidade estilística de Spiegelman e o problema da construção de um imaginário para o Holocausto, a partir de uma reflexão sobre a peça de teatro *At the Inland Sea*, de Edward Bond.

Craig Fischer e Charles Hatfield (2011) adaptam instrumentos teóricos provenientes da narratologia para dar conta das variações

---

<sup>22</sup> Citado por Phillippe Marion. No original: “Moebius est la résultante de ma dualité. La face unique composée de deux faces internes. J'étais le même et j'étais un autre”.

no desenho de Eddie Campbell em *Alec: The years have Pants*, uma obra de banda desenhada autobiográfica com 640 páginas, desenhada ao longo de 30 anos. Para esse efeito, os investigadores exploram a noção de caligrafia expressa no desenho livre de Campbell; enquadram as suas variações como um problema de “focalização” dentro da narrativa, um termo cunhado por Gerard Genette para lidar com a subjectividade do narrador, com o seu ponto de vista único; e analisam aspectos da obra à luz da noção de “entrançado narrativo” (*narrative braiding*), uma noção destilada de Thierry Groensteen (1999), que vê a banda desenhada como uma rede (*network*) com diversos níveis de leitura, que começa na vinheta e se expande a níveis de significação mais alargados.

As próprias reflexões de Thierry Groensteen em torno da “hibridização gráfica ou *patchwork* de estilos” focam-se também no campo específico da banda desenhada. Em *Système de la bande dessinée* (1999), o autor já tinha observado que o trabalho de alguns artistas da nova geração evidenciava um fenómeno relativamente novo na produção de banda desenhada. Dentro de uma mesma narrativa, estes artistas alternavam entre diferentes estilos gráficos, rompendo com o dogma da homogeneidade. Alguns anos depois, numa sequela que viria a ampliar alguns aspectos desta primeira publicação, Groensteen afirmou que:

Dez anos depois, tornou-se óbvio que a tendência para incluir quebras no estilo gráfico a meio da narrativa se difundiu, e que isto é um sinal da evolução do *medium* nos últimos anos, uma expansão do seu potencial expressivo, abrindo caminho a uma nova linguagem artística.<sup>23</sup> (Groensteen, 2013, p. 112)

A contribuição de Groensteen oferece-nos essencialmente duas observações. Primeiro, que a utilização de linguagens híbridas por autores de banda desenhada contemporâneos se trata, na verdade, de um regresso após um período em que reinou o “dogma da

---

<sup>23</sup> No original: “Ten years down the line, it is patently obvious that the tendency to include breaks in graphic style in mid-narrative has become widespread, and that this is a sign of the progress of the medium in recent years, an expansion of its expressive potential, opening the way to a new artistic language”.

homogeneidade” (Groensteen, 2013, pp. 112-117). Segundo, que a função desempenhada pela hibridação gráfica no contexto da banda desenhada deve ser equacionada com a modalização do narrador visual, ou, nos termos de Groensteen, com a “personalidade gráfica do mostrador”<sup>24</sup> (Groensteen, 2013, p. 111). Se a primeira observação levanta problemas sobre as circunstâncias históricas que levaram os autores de banda desenhada do início do século XX a fixarem a sua linguagem gráfica num desenho que não oferece quebras estilísticas ao longo da narrativa, a segunda observação inscreve este regresso à utilização de um desenho híbrido como um fenómeno a ser estudado do ponto de vista de uma adaptação da narratologia ao contexto da banda desenhada. Como refere Groensteen:

Há um paralelo óbvio entre estas modulações do estilo gráfico e as mudanças de tom, estilo e técnica de escrita praticada por James Joyce no romance emblemático da modernidade, *Ulisses*.<sup>25</sup> (Groensteen, 2013, p. 113)

A abordagem de Groensteen ao problema da hibridação do desenho começa por criticar a ideia de que a escolha do estilo pictórico afecta a credibilidade da narração. Alguns estudos sobre a natureza do estilo pictórico avançam a ideia de que, na nossa cultura, as representações visuais que se aproximam do registo fotográfico são equacionadas com valores ligados à veracidade dos objectos representados, e que quanto mais esquemático for um desenho, mais facilmente este é associado à ficção, ou à fantasia<sup>26</sup> (Kress & Van Leeuwen, 2006; Van Leeuwen, 2005). No seguimento

---

<sup>24</sup> O termo “mostrador” é uma tradução directa a partir do termo em francês “monstreur”, que surgiu para resolver o problema da duplicidade das entidades enunciativas (contar e mostrar), e assim distinguir o narrador verbal do narrador visual – aquele que mostra. Sobre a evolução do termo e a sua pertinência teórica no campo da banda desenhada, ver Groensteen, T. (2010).

<sup>25</sup> No original: “There is an obvious parallel between these modulations of graphic style and the changes in tone, style, and writing technique practiced by James Joyce in the novel that is emblematic of modernity”.

<sup>26</sup> No campo da literatura ilustrada para a infância, por exemplo, este binómio (fotográfico/realidade - esquemático/ficção) também já tinha sido utilizado para perceber a importância do estilo pictórico nas preferências das crianças. A este respeito ver Ramsey (1989).

de algumas reflexões de Elisabeth El Refaie (2010; 2012) sobre a natureza do estilo pictórico no contexto da banda desenhada autobiográfica, Groensteen assume que no contexto da ficção esta associação entre os dois binómios torna-se obsoleta. Porque, como refere, no contexto de uma narrativa onde as imagens são uma constante e têm um papel tão preponderante na representação da realidade ficcional, como a identidade visual é mantida ao longo da sequência, imediatamente a sua veracidade passa a fazer parte das convenções da narrativa (tal como o são as narrativas com animais que falam) e, nestas circunstâncias, qualquer estilo pictórico é tão válido como qualquer outro (Groensteen, 2013, p. 112).

O neologismo cunhado por Smolderen, “poligrafia”, também aponta para o mesmo tipo de fenómeno, mas, embora esteja enquadrado num estudo sobre a formação dos códigos da banda desenhada ao longo da história, é um conceito mais abrangente e não se limita ao contexto do desenho sequencial. Este conceito surge a partir da noção de *polifonia*, que Mikhail Bakhtin (1982 [1941]) utilizou para caracterizar e entender a variedade de vozes e discursos que surgem no romance literário. Para Smolderen, este é um conceito estruturante na evolução da própria linguagem visual da banda desenhada, um conceito que se refere ao potencial satírico que resulta do confronto de linguagens visuais. Através da noção de “humor poligráfico”, Smolderen traça uma genealogia que se estende desde William Hogarth, passando por muitos dos ilustradores que trabalharam em jornais humorísticos e está na origem da linguagem visual utilizada por ilustradores e autores de banda desenhada contemporâneos.

Ao referir-se à apropriação que vários ilustradores do século XIX fizeram das séries sequenciais de William Hogarth, Smolderen sugere que:

Quando eles evocam o género das “histórias em imagens”, os ilustradores humorísticos do mundo industrial fazem-no *em segundo grau*; eles desviam frequentemente esse material (percebido como naïf e charmoso, mas intrinsecamente antiquado) para se

exprimirem ironicamente sobre a sua época. Os géneros evocados remetem para a velha cultura popular dos *chap books*, das baladas ilustradas, das estampas satíricas – géneros que tendem a reaparecer sob o modo de uma nostalgia pela era da imprensa ilustrada e do romantismo.<sup>27</sup> (Smolderen, 2012, p. 81)

Esta noção de representação *em segundo grau* é um aspecto chave no entendimento do seu conceito de poligrafia. A diferença entre a abordagem de Smolderen e as dos restantes investigadores é estrutural e afirma-se, desde logo, na diferença formal dos exemplos. Enquanto os investigadores anteriormente referidos procuram entender variações estilísticas no contexto de obras de banda desenhada propriamente ditas – isto é, onde se verifica um encadeamento sequencial de imagens – a abordagem de Smolderen abarca também imagens isoladas que não ostentam necessariamente quebras estilísticas. Se, por um lado, a abordagem de Smolderen parece apontar para uma manifestação do fenómeno a um nível mais elementar, por outro lado, o facto de o investigador ter cunhado o conceito a partir do contexto dos estudos literários, levanta questões sobre a precisão das suas implicações. Apesar de as práticas que o termo “poligrafia” propõe descrever manifestarem aparentes afinidades com as mudanças de “tom, estilo e técnica de escrita” (Groensteen, 2013, p. 113), é também legítimo questionar de que forma é que podemos enquadrar estas semelhanças à luz de uma teoria da representação visual. De facto, a necessidade de maior investigação a este respeito é fundamental, pois estamos no âmbito de comparações de linguagens diferentes cujas propriedades intrínsecas têm as suas próprias especificidades.

A escolha do uso da expressão hibridação gráfica, utilizada ao longo desta tese, segue este mesmo princípio, de dar ao fenómeno um nome que não derivasse do campo da literatura ou da narratologia. A sua adopção partiu de uma expressão utilizada por

---

<sup>27</sup> No original: “Quand ils évoquent le genre des “histoires en images”, les illustrateurs humoristiques du monde industriel le font *au second degré*; ils détournent le plus souvent ce matériel (perçu comme naïf et charmant, mais intrinsèquement vieillot) pour s’exprimer ironiquement sur leur époque. Les genres évoqués renvoient à la vieille culture populaire des *chap books*, des ballades illustrées, des estampes satiriques – genres qui tendent à réapparaître sur le mode de la nostalgie à l’âge de la presse illustrée et du romantisme”.

Thierry Groensteen (2014), como também por Thierry Smolderen (2014b) no contexto de uma publicação dirigida por Laurent Garbier – *Hybridations: les rencontres du texte et de l'image*<sup>28</sup>. As contribuições de Groensteen e Smolderen para esta publicação intitulam-se, respectivamente, *L'hybridation graphique, ou le patchwork des styles* e *L'hybridation graphique, creuset de la bande dessinée*, e reflectem as abordagens desenvolvidas em trabalhos seus de maior fôlego (Groensteen, 2013; Smolderen, 2014a). Se, por um lado, Groensteen se limita ao contexto específico da banda desenhada, Smolderen procura compreender o fenómeno a partir de uma perspectiva mais alargada para perceber o papel que teve no desenvolvimento dos seus códigos. Não deixa de ser curioso que, apesar de neste artigo falar do “polilinguismo” de Bakhtin, Smolderen não refira o termo cunhado por si e fale de hibridação gráfica nos mesmos termos que em *Origins of Comics* (Smolderen, 2014a) discutiu o termo poligrafia.

Na procura de um termo abrangente, que caracterize a porosidade do desenho para reflectir ou evocar a variedade da nossa cultura visual, optou-se por uma fundamentação em dois níveis distintos: (i) abolir a hierarquização entre o sistema da linguagem e o da representação visual; (ii) agir em conformidade com a mudança natural das linguagens ao longo do tempo na sua relação com os seus contextos de uso. Dos termos usados pelos diferentes autores que estudaram o fenómeno – o nomadismo e identidade gráfica de Marion (2007), a instabilidade estilística de Delannoy (2007), o estilo gráfico composto de Nofuentes (2011), a poligrafia de Smolderen (2014a) ou o *patchwork* de estilos de Groensteen (2014) – apenas a abordagem de Smolderen não equaciona a variação dos procedimentos do desenho com a personalidade do narrador visual e é também a única abordagem que se propõe observar o fenómeno de um ponto de vista mais amplo, isto é, de observá-lo de acordo com um contexto social e histórico. No entanto, a adaptação do termo poligrafia a partir do

---

<sup>28</sup> Os artigos de Groensteen e Smolderen intitulam-se, respectivamente, *L'hybridation graphique, creuset de la bande dessinée* e *L'hybridation graphique, ou le patchwork des styles*.

conceito de polifonia, de Mikhail Bakhtin, sugere, por um lado, uma comparação da representação visual com a linguagem verbal e, por outro, uma certa indiferença ao facto de o desenho ser um campo de acção vivo e em constante transformação. Neste contexto, o termo hibridação, utilizado em várias disciplinas das ciências da natureza, parece adequado ao modo como os diferentes usos das imagens, na sua relação com o contexto (social, cultural) em que são produzidos, se vão transformando ao longo do tempo. Como refere Smolderen, a propósito do papel que a hibridação gráfica teve na construção das convenções da banda desenhada (como, por exemplo, a utilização do balão de fala, ou ainda a sinalética muitas vezes utilizada para assinalar diferentes tipos de emoção ou traduzir sons), “(...) a hibridação gráfica pode legitimamente pretender ao título de ‘Mãe da Invenção’ humorística”<sup>29</sup> (Smolderen, 2014b, p. 148).

---

<sup>29</sup> No original: “(...)l’hybridation graphique peut légitimement prétendre au titre de ‘Mère de l’Invention’ humoristique ».

## 2. HIBRIDAÇÃO GRÁFICA NA HISTÓRIA DO DESENHO

### IMPRESSO

#### 2.1. A cultura da impressão

Em *The Uses of Images*, E.H. Gombrich (1999) empreende uma análise de alguns momentos chave da história da arte através de uma ideia que tomou de emprestado a Jacob Burckhardt<sup>30</sup> – a ideia que toda a arte responde a uma série de requisitos de diversa ordem e que, nesse sentido, pode ser compreendida como uma tarefa que cumpre uma função pragmática dentro da sociedade que a produz. Gombrich adianta que aquilo que Burckhardt percebeu foi que:

(...) as obras de arte, não menos que outros bens e serviços no geral, devem a sua existência ao que hoje é descrito como ‘forças de mercado’ – a interação entre a oferta e a procura.<sup>31</sup> (Gombrich, 1999, p. 6)

No entanto, apesar do uso pontual do jargão económico, a abordagem de Gombrich foca-se sobretudo no modo como as circunstâncias ideológicas de cada época são determinantes na função atribuída às imagens e dessa maneira promovem o uso de certos géneros artísticos e formas de representação em detrimento de outras. Isto significa que a dinâmica que Gombrich pretende pôr em marcha com os termos “oferta” e “procura” descreve, respectivamente, as propostas formais que são produzidas em cada época e os sistemas de valor que condicionam a sua recepção.

---

<sup>30</sup> “Die Kunst nach Aufgaben, das ist mein Vermächtnis” (tr: A Arte como tarefa, esse é o meu legado) teria sido a afirmação proferida por Burckhardt no seu septuagésimo-quinto aniversário e registada por Henrich Wölfflin em *Gedanken zur Kunstgeschichte* (1941, p.143), citado por Gombrich (1999, p. 6).

<sup>31</sup> No original: “(...) works of art, no less than other goods and services generally, owe their existence to what we now describe as ‘market forces’ – the interaction of demand and supply”.

Desta forma, Gombrich dá seguimento a um modelo de compreensão da história da arte onde as imagens podem ser equiparadas a entidades dentro de um nicho ecológico que favorece certas espécies em detrimento de outras. Isto significa que ao passo que determinados géneros, formas artísticas e linguagens simbólicas apenas se poderiam ter desenvolvido em determinados contextos, por sua vez, a sua ocorrência é passível de influenciar o contexto de onde surgiram. É nesse sentido que o autor afirma:

(...) o nascimento da caricatura num meio que apreciava o virtuosismo artístico, o seu florescimento numa sociedade democrática, e a sua sobrevivência como uma inocente marca de jornalismo reflectem a influência da situação social sobre um género de arte que deve a sua origem a um artista individual, e a sua sobrevivência a uma procura em mudança. Assinale-se que, nesta leitura, tanto a invenção artística como a pressão social recebem a atenção devida, pois que nenhum desses factores isolados poderiam ter produzido resultados iguais.<sup>32</sup> (Gombrich, 1999, p. 10)

Deste modo, para entender a forma como estes dois factores interagem, Gombrich propõe uma análise da história das imagens à luz do seu uso, da importância social que tinham no tempo em que foram produzidas, da forma como eram consumidas, a quem se dirigiam e para que serviam. Todos estes factores, defende Gombrich, foram fulcrais para chegarem à configuração que ainda hoje lhes podemos testemunhar.

O papel que os avanços tecnológicos têm na transformação da dinâmica entre invenção artística e pressão social não é um detalhe menor. Para demonstrar o modo como o progresso técnico pode ter um papel preponderante nas mudanças de paradigma, Gombrich evoca o exemplo da fotografia:

---

<sup>32</sup> No original: "(...) the birth of caricature in a milieu that appreciated artistic virtuosity, its efflorescence in a democratic society, and its survival as an innocent brand of journalism reflect the influence of social situation on a genre of art that owes its origin to an individual artist, and its survival to changing demands. Mark that in this reading, both the artistic invention and social pressure are given their due, for neither of these factors taken alone could have produced equal results".

A exigência de um registo visual fidedigno, que costumava ser alcançado por especialistas em retratos, topografia ou pintura animal, foi alcançada de forma mais barata e eficaz pela máquina fotográfica, excepto em certos casos, como as necessidades da ilustração médica, onde artistas treinados eram, e possivelmente ainda o são, empregues na sala de operações. O exemplo destaca um elemento da situação que nunca se deve deixar de considerar: a função que é suposto uma imagem servir.<sup>33</sup> (Gombrich, 1999, p. 7)

Com efeito, é impossível perceber a história do desenho de humor, contextualizar os primeiros passos da banda desenhada ou entender o papel da literatura ilustrada sem ter em conta o impacto do progresso tecnológico na democratização da informação nas sociedades modernas. Desde a invenção de Guttenberg no século XV e da importação da xilogravura um pouco antes, passou a ser possível replicar conteúdos, verbais e visuais, a uma escala sem precedentes. Foi estimado que por volta de 1500 já circulavam cerca de 20 milhões de livros individuais na Europa, e que mais de duzentas e oitenta cidades Europeias dispunham de serviços de imprensa (McLean, 1972, p. 14). As possibilidades técnicas da imprensa passaram a permitir a produção de livros e panfletos para diversos usos – literários, religiosos, pedagógicos, políticos. Um dos exemplos mais paradigmáticos, que testemunham a capacidade desta nova tecnologia em produzir mudanças sociais, foi o uso que dela fez Martinho Lutero e os seus apoiantes para disseminar textos e imagens que veiculavam a causa da Reforma Protestante.

Estes usos iniciais, contudo, apesar do impacto que possam ter tido durante o período em que foram distribuídos, não se podem constituir ainda como manifestações de uma cultura de impressão (*print culture*). Inicialmente os livros começaram por ser objectos

---

<sup>33</sup> No original: "The requirement of a faithful visual record, that used to be met by specialists in portraiture, topography, or animal painting, was met more cheaply and efficiently by the camera, except in certain cases, such as the needs of medical illustration, where trained artists were, and possibly still are, employed in the operating theatre. The example highlights an element in the situation that must never be left out of account: the function an image is expected to serve".

muito caros e com distribuição bastante limitada, como referem McElligott e Patten (2014):

No início do período moderno, os livros ora eram caros, luxuosos, quase objectos de fetiche como as bíblias e outros textos de devoção altamente ornamentados, ou então eram objectos utilitários caros, tais como manuais escolares ou textos indicados para estudantes de direito, medicina ou teologia.<sup>34</sup> (McElligott & Patten, 2014, p. 5)

Esse fenómeno, a que ultimamente se tem vindo a denominar de cultura de impressão, não se resume à presença de livros numa sociedade. Apesar da quantidade de livros e outro material impresso que já circulava no princípio do período moderno, ainda demorou algum tempo até efectivamente se poder afirmar que a tecnologia da impressão fosse omnipresente na sociedade. McElligott e Patten (2014) sugerem alguns factores para a identificação de uma cultura de impressão. O momento em que a classe política começa a recorrer à imprensa de forma consistente, como forma de fazer política e instaurar debates públicos (Barnard, 2006), poderia ser uma definição útil para identificar os momentos em que cada país começou a ver a imprensa como um fenómeno incontornável na vida pública. Todavia, esta dupla de autores argumenta que apesar de esta ser uma definição capaz de dar conta das diferenças nacionais e regionais no uso da imprensa, pode induzir a ideia errónea de que todo o material impresso é político, como também deixa por identificar os factores que levaram os políticos da época a observar a sua importância. Como alternativa, referem que para identificar uma cultura de impressão devemos procurar sinais um pouco mais prosaicos, tais como a capacidade de livreiros e impressores para fazer dinheiro através da venda de todo um leque de objectos secundários, objectos frívolos e efémeros –

---

<sup>34</sup> No original: "At the beginning of the early modern period, books were either expensive, lavish, almost fetishistic items such as highly ornate bibles and devotional works, or they were expensive utilitarian items such as schoolbooks or prescribed texts for those studying law, medicine or theology."

tais como cartas de jogar temáticas, panfletos lúdicos, brinquedos ou partes impressas de brinquedos. Em suma, referem:

Pode-se dizer que existe uma cultura de impressão quando homens e mulheres de diferentes extractos sociais estão habituados a ver, ler, comprar e tomar de empréstimo objectos impressos em diferentes contextos sociais. Existe quando a impressão é tanto comum como não-excepcional, e quando a impressão é comercializada como um bem numa economia de mercado. Nessas condições, haverá sempre publicações em série que contribuem e dependem da crescente ubiquidade da impressão e da respectiva comercialização.<sup>35</sup> (Patten & McElligott, 2014, pp. 6-7)

Neste contexto de uso alargado, a capacidade dos livreiros e impressores para fazer dinheiro é também o que desencadeia e dissemina a construção de um imaginário e conhecimentos colectivos. A reprodutibilidade das imagens, a que William M. Ivins se referia como a “repetição exacta de afirmações visuais”<sup>36</sup> (Ivins, 1953, p. 3), encontrou progressivamente o seu espaço em muitas áreas de actividade, de tal forma que no final do século XVIII esta tecnologia reinava na área da educação e das comunicações e desempenhava também um papel dominante naquilo a que hoje chamamos de indústria do entretenimento (Flint, 2011, p. 4).

## **2.2. Confrontos estilísticos nas reproduções para as massas**

No século XVIII, a indústria das estampas satíricas, vendidas em lojas de impressões, mostrava uma cultura visual que andava a passo com o quotidiano político e social, que era possível ler nos prospectos informativos que então circulavam. O crescimento deste imaginário colectivo está naturalmente ligado ao desenvolvimento

---

<sup>35</sup> No original: “A print culture can be said to exist when men and women from a range of backgrounds are used to seeing, reading, buying and borrowing print in a variety of social contexts. It exists when print is both commonplace and unexceptional, and when print is traded as a commodity within a market economy. In such conditions there will always be a level of serial publication which will contribute to, and be dependent upon, the increasing ubiquity of print and its related commercialisation”.

<sup>36</sup> No original: “exact repetition of pictorial statements”.

da indústria editorial e do jornalismo. O objecto do presente estudo – a hibridação gráfica no desenho impresso – apesar de utilizado anteriormente, parece ter sido impulsionado durante esta época como forma de os ilustradores estabelecerem ligação, ou aludirem, a diferentes formas de visualidade que eram então conhecidas. Foi neste contexto, inicialmente através da indústria das estampas e mais tarde no das publicações periódicas, que se desenvolveu o desenho de humor, e com ele muitas das convenções visuais que actualmente são utilizadas, tanto no campo da banda desenhada como em outros formatos de ilustração para a imprensa.

No caso específico da banda desenhada, as convenções que actualmente compõem a sua gramática tendem a ser vistas como o resultado de um longo processo histórico (Kunzle (1973, 1990); Mainardi (2007); Smolderen (2014a)). No contexto deste género em particular, onde existe um aparato de convenções que hoje nos parece tão natural no acto da leitura, os historiadores da actualidade vêem desenhadores como William Hogarth (1697-1764), Thomas Rowlandson (1756-1827), George Cruikshank (1792-1878), Rodolphe Töpffer (1799-1846), Amédée de Noé (1818-1879), Gustave Doré (1832-1883) e outros, como figuras tutelares que lançaram as bases para esta linguagem que se foi formando no laboratório do desenho humorístico. Num livro singular sobre a história da banda desenhada, *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*, Thierry Smolderen (2014a) procurou entender a origem de algumas destas convenções e o papel que desempenhavam no seu tempo. Smolderen referiu que:

(...) cada vez que um ilustrador contemporâneo depende de soluções transmitidas deste passado distante (a linha clara, a linha modelada, a combinação de estilos gráficos heterogéneos, a representação esquemática do movimento instantâneo, o uso de posturas ou de expressões fisionómicas, caricatura, balões de fala, etc.), ele ou ela está ligado(a) à linhagem de Hogarth, e, através desta

linhagem, à história profunda da cultura da imagem impressa.<sup>37</sup> (Smolderen, 2014a, p. 3)

Segundo Smolderen, a importância de William Hogarth para o desenvolvimento da banda desenhada não se deve apenas à narratividade que séries como *A Harlot's Progress* (1732) ou *A Rake's Progress* (1735) desencadeiam no observador. A razão de ter inaugurado o seu livro com a análise da obra de Hogarth não se prende apenas com o facto de este artista ter representado estas narrativas morais através de imagens sequenciais. A leitura que Smolderen faz de Hogarth baseia-se numa leitura de Ronald Paulson, talvez o mais destacado biógrafo da sua obra, e sobre a observação genérica de que Hogarth teria colocado em marcha uma série de estratégias artísticas que se apropriavam ironicamente de determinados géneros artísticos e modelos de visualidade da sua época. Para descrever esta apropriação irónica de determinadas formas de visualidade, Smolderen cunhou o neologismo “poligrafia” e sugere que esta foi uma ferramenta expressiva que veio a ser utilizada por vários desenhadores de humor posteriores. Como refere Smolderen:

Sob a sua aparência bem envernizada, as gravuras de Hogarth abordavam uma cultura já saturada de uma variedade aparentemente infinita de sistemas gráficos de representação; a sua sátira empurrou a tradição humorística para o domínio que proponho chamar de *humor poligráfico*.<sup>38</sup> (Smolderen, 2014a, p. 9)

O conceito de poligrafia surge a partir do conceito de “polifonia”, introduzido e discutido por Mikhail Bakhtin ao longo de diversos

---

<sup>37</sup> No original: “(...) each time a contemporary illustrator relies upon solutions transmitted from this distant past (the clear line, the modeled line, the combination of heterogeneous graphic styles, the schematic representation of instantaneous movement, the use of postures or physiognomic expressions, caricature, speech balloons, etc.), he or she is connected to Hogarth's lineage, and, through this lineage, to the deep history of the culture of the printed image”.

<sup>38</sup> No original: “Under their well-varnished appearance, Hogarth's prints addressed a culture already saturated with a seemingly infinite variety of graphic systems of representation; his satire pushed the humoristic tradition toward the domain that I propose to call *polygraphic humor*”.

ensaios, que, por sua vez, o introduziu como uma alusão ao termo musical, que prevê composições a duas ou mais vozes. Para Bakhtin, o romance é o único grande género literário que nasceu na era da escrita (a par da épica, da tragédia ou da comédia), e é caracterizado pela sua tendência para, mais do que manifestar a visão do seu autor, fazê-lo antes através de diferentes vozes que efectivamente se confrontam e convivem na dissonância (Bakhtin, 1982). Segundo Bakhtin, uma outra característica do romance é a de frequentemente estabelecer ligações com outros géneros ou sub-géneros, como acontece com *D. Quixote*, onde se confronta a pompa do discurso heróico dos romances de cavalaria com os sucessivos falhanços do personagem principal; ou ainda como acontece com *Ulisses* de James Joyce, onde se estabelece um contraste entre a descrição épica de um acontecimento histórico na antiga Grécia e as vinte e quatro horas de um dia em Dublin com personagens circunstanciais.

Na leitura de Smolderen, a obra de Hogarth inaugurou uma metodologia de trabalho que tinha afinidades com a literatura da sua época, em particular com a chamada literatura augustina (ca.1690-1750). A literatura augustina contém elementos da cultura clássica, mas é também o período responsável pela ascensão do romance (*novel*) como género literário que se desenvolvia a par do jornalismo, representado por Daniel Defoe, Lawrence Sterne, Jonathan Swift ou Henry Fielding, amigo próximo de Hogarth. Este foi um período politicamente muito reactivo, com uma literatura bastante politizada para os padrões da época, que focava a sua atenção sobre alguns problemas sociais da época e que garantia igualmente um carácter dialógico<sup>39</sup> à arte e literatura do século XVIII e se constituía como verdadeira oposição ao discurso hegemónico e monístico da crítica de arte da época (Paulson, 1996, p. xvii).

Como observador atento do seu tempo, a obra de Hogarth reunia variadíssimas alusões que eram facilmente reconhecíveis pelos seus contemporâneos. Tanto aludia a personalidades e eventos conhecidos pelo público através das publicações periódicas da

---

<sup>39</sup> Termo igualmente bakhtiano, que remete para as marcas de heterogeneidade enunciativa.

época, como também se apropriava de diferentes domínios da visualidade para dar sentido às suas imagens. Para interpretar o humor das suas gravuras, bem como das suas séries sequenciais, era necessário ser capaz de identificar as alusões a diferentes linguagens visuais e géneros, que iam desde a linguagem alegórica da pintura histórica, aos vulgares grafítis de rua, ou à heráldica: “era um jogo de colisões estilísticas, contrastes irónicos e hibridização, e deu a Hogarth uma poderosa ferramenta visual para dar sentido ao mundo metropolitano moderno”<sup>40</sup> (Smolderen, 2014a, p. 9).

*A Harlot's Progress* (fig. 2.1), por exemplo, mostra o declínio de uma jovem chegada da província ao longo de seis estampas. Na sua chegada a Londres, M. Hackabout tinha a intenção de se tornar costureira (na primeira estampa, pendem do seu braço direito uma tesoura e uma almofada para alfinetes), mas é entregue por um padre ao cuidado de uma conhecida proxeneta da época.



**Fig. 2.1** William Hogarth, *A Harlot's Progress*. Pl.1, 1732.

De seguida, observamos como se torna acompanhante de um rico mercador judeu, como o engana com um jovem amante, é depois perseguida pela justiça e condenada ao cárcere, acabando por

<sup>40</sup> No original: “it was a game of stylistic collisions, ironic contrasts, and hybridization, and it gave Hogarth a powerful visual tool for making sense of the modern metropolitan world”.

morrer com sífilis. Esta série começou por existir primeiramente na forma de seis pinturas, que Hogarth executou em 1731 e logo foram gravadas na forma de estampas no ano seguinte.

As colisões estilísticas e contrastes irónicos de que fala Smolderen reportam-se ao modo como esta série foi encenada e produzida. À boa maneira da pintura de género, logo na primeira estampa, um leitor familiarizado com os tratados artísticos da época teria reconhecido a evocação da escolha mítica de Hércules entre o Vício e a Virtude – personificados pelas figuras da proxeneta que a recebe e do padre que a deixou ao seu cuidado. Segundo Paulson, um jovem inglês educado na época teria sido exposto a esta alegoria por diversas vias (Paulson, 1991, p. 271). O primeiro contraste irónico resulta do confronto entre a elevação da moldura mitológica evocada por Hogarth e o tema demasiado vulgar da degenerescência de uma jovem prostituta que não chega, de facto, a ter escolha. Um segundo contraste irónico resulta do modelo sequencial escolhido por Hogarth. Como refere Paulson:

O leitor comum da *Harlot*, com educação em Bunyan<sup>41</sup>, teria lido uma narrativa moral sombria na qual a prostituta é justamente punida. Este leitor teria sido familiarizado com as séries de impressões populares (geralmente doze estampas), com o mesmo movimento de causalidade da esquerda para a direita, da acção para a consequência e do crime para a punição, encontrado em *Harlot*.<sup>42</sup> (Paulson, 1991, p. 256)

A sugestão de Paulson é que *A Harlot's Progress* se insere nos moldes de formatos populares e, nesse diálogo, produz significado a partir das conotações associadas a esses mesmos formatos. Esta é uma das características da análise bakhtiana do romance – a polifonia resulta muitas vezes da apropriação de formas discursivas

<sup>41</sup> John Bunyan (1628-1688), escritor e pregador, foi o autor da célebre alegoria cristã *The Pilgrim's Progress* (1678).

<sup>42</sup> No original: "The ordinary reader of the Harlot, brought up on Bunyan, would have read a grim moral narrative in which the Harlot is justly punished. This reader would have been familiar with the popular print series (usually twelve plates), with the same left-to-right movement of causality from action to consequence and from crime to punishment found in the Harlot".

convencionais, que o leitor reconhece e integra na leitura. As séries de impressões populares que refere, tratava-se de conjuntos de gravuras italianas que tinham circulado um pouco por toda a Europa cerca de um século antes de Hogarth, e que usualmente eram acompanhadas por breves frases de carácter moral. Os temas destes breves contos morais contados em imagens eram, por excelência, precisamente o da cortesã que cai em desgraça, e ainda o da degradação do jovem que frequenta prostitutas (que veio a servir de base para *A Rake's Progress*). As séries em que Hogarth se baseou, tanto para *A Harlot's Progress* como para *A Rake's Progress* foram, respectivamente, *Lo Specchio al fin de la Putana* (ca. 1655-57) (fig. 2.2) e *La Vita del Lascivo* (ca. 1660-75) (fig. 2.3). Tanto a primeira como a segunda série eram temas populares em Itália para este tipo de formato, com uma tradição que reportava ao século XVI (Kurz, 1952).

Como refere Smolderen, “para um pintor virtuoso como Hogarth, a adaptação de um tema popular que tinha circulado sob a forma de estampas por todo o mundo católico era já uma incongruência”<sup>43</sup> (Smolderen, 2014a, p. 10). Um contraste flagrante com estas séries populares era que os *Progress's* de Hogarth apresentavam um nível gráfico característico das reproduções de alta qualidade, usualmente empregue nas reproduções da pintura histórica que então circulavam nos meios mais eruditos (fig. 2.4). Paulson sugere que:

A primeira impressão que um observador tinha perante as seis estampas de *A Harlot's Progress* – embora comprimidas de doze para seis estampas – era a de estar diante de mais uma série popular da vida de uma prostituta. Mas a densidade do detalhe, o estilo reprodutivo da gravura, bem como as composições teriam lembrado algo entre uma gravura de género holandesa e as cópias gravadas da alta-pintura.<sup>44</sup> (Paulson, 1991, p. 257)



**Fig. 2.2** *Lo Specchio al fin de la Putana* (ca. 1655-57) Pl.10. Reproduzido em Kurz, H. (1952). Italian Models of Hogarth's Picture Stories. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, XV (3-4), 136-168.



**Fig. 2.3** *La Vita del Lascivo* (ca. 1660-1675). Pl.1. Coleção completa em: <https://digitalcollections.nypl.org/items/6190567a-bfa4-4e8b-e040-e00a180634d1>



**Fig. 2.4** Nicholas Dorigny, *The Death of Ananias*. Gravura a partir dos cartões de Rafael. Ponta seca e gravura sobre papel. (ca. 1685-1715).

<sup>43</sup> No original: “For a virtuoso painter like Hogarth, the adaptation of a popular subject that had circulated as prints in the Catholic world was already an incongruity”.

<sup>44</sup> No original: “The first impression a viewer had before six plates of a *Harlot's Progress* was of yet another – though compressed from twelve to six plates – popular series of the life of a prostitute. But the density of detail, the reproductive style of engraving, and the

O polimento do estilo gráfico, a escala das figuras em relação ao tamanho da imagem, bem como o uso da linguagem alegórica sugeriu assim que as seis estampas pertenciam a essa categoria de imagens exemplares que circulavam na alta sociedade da época. Todavia, tal tratamento e cuidado na evocação de um formato popular arcaico, e cujo tema – a vida e queda de uma prostituta – era bastante contrastante com os temas trabalhados na alta-pintura de então, sugerindo uma elevação irónica desse formato e dos temas populares que trata, ao nível da pintura histórica. Segundo Paulson (1991), o contraste que resultava da justaposição das linguagens adoptadas, tinha claras vantagens comerciais porque atendia à procura de três audiências mais ou menos distintas. O simples conto moral da vida de uma prostituta atraía uma audiência porventura mais ingénua, as pretensões à pintura histórica dirigiam-se ao público artístico, e o jogo irónico entre ambas apelava à graciosidade tão admirada pelo público literário. Paulson refere que:

Esta combinação particular, que expressava o seu próprio complexo de intenções, era parcialmente accidental e, no futuro, representaria um difícil problema de malabarismo. Com o passar do tempo ele iria (assim pensava) perder os amantes da arte da sua audiência; e as suas impressões oscilariam entre o literário e o popular, por vezes significando coisas bastante diferentes para cada público. Os ironistas Augustinos em prosa e verso costumavam dirigir-se a dois públicos, mas um era falso e o outro verdadeiro, e a ironia excluía o primeiro. Hogarth no seu melhor derivou a sua força de conseguir alcançar ambos em simultâneo.<sup>45</sup> (Paulson, 1991, p. 311)

---

compositions would have recalled something between a Dutch genre print and the engraved copy of high-art paintings.”

<sup>45</sup> No original: “This particular combination, expressing his own complex of intentions, was partly accidental and in the future would pose a difficult juggling problem. As time went on he would (so he thought) lose his art fanciers from his audience; and his prints would veer between the literary and the popular, sometimes meaning rather different things to each audience. The Augustan ironists in prose and verse habitually addressed two audiences, but one was false and the other true, and the irony excluded the former. Hogarth at his best derived his strength from reaching both simultaneously.”

Estas diferenças na interpretação, referidas por Paulson, têm potencial para se tornarem determinantes na construção de uma nova linguagem visual. Do mesmo modo que as subtilezas irónicas que resultam da combinação do domínio popular e do erudito podem não ter sido entendidas por parte do público do tempo de Hogarth, a passagem do tempo tem também o potencial de naturalizar essa combinação. Alguns dos seguidores ingleses dos *Progresses* de Hogarth, tais como William Elmes<sup>46</sup>, Richard Newton<sup>47</sup> e George Woodward<sup>48</sup> retomaram o uso dos conjuntos de imagens sequenciais pela sua capacidade narrativa, mas deixaram de parte as alusões à pintura histórica. O desenho que empregaram já não tinha as características intrincadas das gravuras de reprodução, e testemunham, em vez disso, a ascensão de uma nova linguagem simplificada, que se situava entre o esquisso selectivo, há muito utilizado por pintores na fase de projectação das obras, e uma linha mais infantilizada que fazia eco dos grafitis de rua apreciados pelos românticos.

### **2.3. A hibridação gráfica nas origens da banda desenhada**

Em 1836, Rodolphe Töpffer (1799-1846) publicou um breve ensaio na revista *Bibliothèque Universelle de Genève* onde apelou ao uso renovado da “literatura em estampas”<sup>49</sup> tal como tinha sido empregue por Hogarth. Como ensaísta crítico da sociedade e cultura francesa (Walkley, 1998), neste ensaio Töpffer expressava o potencial deste formato como meio para educar a população, que considerava então corrompida pela literatura e pelo imaginário contemporâneo. Nas palavras de Töpffer:

---

<sup>46</sup> Activo como pintor e gravador na viragem do século XVIII para o século XIX, Elmes produziu uma série sequencial satírica intitulada *The Adventures of Johnny Newcome* (1812), que comentava a vida promíscua de um plantador europeu na Caraíbas.

<sup>47</sup> Richard Newton (1777-1798) desenhou e gravou *The Progress of a Player*, que satirizava em oito imagens o progresso de um aspirante a actor.

<sup>48</sup> George Woodward (1760–1809) desenhou, em oito imagens cada, *The Progress of Emperor Napoleon* e *The Progress of Empress Josephine*, ambos de 1808.

<sup>49</sup> Expressão utilizada por Töpffer. No original: “littérature en estampes”.

No século passado, um homem de génio, Hogarth, levou em Inglaterra a literatura em estampas a uma altura que ainda não tinha sido vista. Hogarth, um grande artista, mas também um grande moralista, publicou várias séries de gravuras que formam dramas completos, mais notáveis ainda pelo pensamento que aí se desenvolve com uma impressionante energia, do que pela execução material das lâminas que as compõem.<sup>50</sup> (Töpffer, 1836, p. 52)

Na altura da publicação deste ensaio, Töpffer já tinha levado ao prelo *L'Histoire de Mr. Jabot* (1833) (fig. 2.5), um álbum que conta a história de um homem vaidoso da classe média que faz esforços por ascender às mais altas esferas sociais, ao qual é frequentemente atribuído o estatuto de primeiro álbum de banda desenhada<sup>51</sup>. Neste álbum, Töpffer conjugou o texto com as imagens de forma inovadora e, em vez de representar o avanço da personagem na narrativa com uma sucessão de imagens separadas, como era frequente na tradição do século XVIII, decompôs os movimentos de Mr. Jabot de modo a permitir ao leitor reconstruir a narrativa de forma ininterrupta além dos limites de cada imagem (Groensteen, 1996, p. 9). A narrativa de *Mr. Jabot* tinha inspiração em *Le Bourgeois Gentilhomme*, uma peça levada a cena por Molière (Groensteen, 1990, p. 13) e, como tem sido amplamente discutido, a forma como Töpffer encenou os seus personagens e decompôs os seus movimentos deve bastante à representação teatral e aos códigos gestuais que o regem (Kaenel, 2015), como também aos registos



Fig. 2.5 Rodolphe Töpffer, *L'Histoire de Mr. Jabot*, 1833.

<sup>50</sup> No original: "Dans le siècle passé, un homme de génie, Hogarth, porta en Angleterre la littérature en estampes à une hauteur où on ne l'avait pas encore vue. Hogarth, grand artiste, mais tout aussi grand moraliste, publia diverses suites de gravures formant des drames complets, plus remarquables encore par la pensée qui s'y développe avec une frappante énergie, que par l'exécution matérielle des planches dont ils se composent."

<sup>51</sup> De um modo geral, a origem da banda-desenhada tende a ser localizada consoante os atributos da sua definição. Em 1996, o *Centre Belge de la Bande Dessinée* (CBBDD) decidiu comemorar o centenário da banda desenhada, com base na ideia de que o seu primeiro exemplo tinha sido feito por Richard Oucault em 1896, quando desenhou *Yellow Kid* para o *The New York Journal*. O *Centre national de la bande dessinée et de l'image*, o seu equivalente em França, decidiu reagir organizando uma exposição comemorativa dos 150 anos da morte de Rodolphe Töpffer, considerando que o seu *L'Histoire de Monsieur Vieux Bois*, escrito e desenhado em 1827 e publicado em 1837, era o melhor candidato a pioneiro (Miller, 2007, p. 15). A nomeação de *Histoire de monsieur Jabot* como primeira banda desenhada tem que ver com o facto de, apesar de *Mr Jabot* ter sido a quinta ou sexta personagem a ser desenvolvida por Töpffer nas suas *histoires en estampes*, foi efectivamente a primeira a ser publicada.

visuais dos mesmos em tratados de representação teatral (Smolderen, 2014a). Tal como Hogarth<sup>52</sup>, também Töpffer associava estes pequenos álbuns a uma dimensão teatral, onde a ilustração em associação com o texto tinha a capacidade de substituir actores e acções reais.

Ao contrário de Hogarth, o regime gráfico empregue por Töpffer ao longo dos sete álbuns que publicou<sup>53</sup> é livre, directo, e declaradamente anti-académico. Em *Reflections et menus propos d'un peintre genevois* (Töpffer, 1848), publicado após a sua morte, Töpffer insurge-se contra a ideologia normativa do desenho académico do seu tempo e, em sintonia com a preferência romântica pelo primitivo, foi um dos primeiros críticos a fazer um elogio sobre a energia encantadora dos desenhos das crianças, sob a premissa de que a arte não era imitação, mas a expressão de ideias (Shapiro, 1941, p. 179). Por esta razão, nas suas publicações Töpffer dá preferência à expressão autográfica no desenho. Ao longo de todo o século XIX, as práticas da gravura organizam-se entre dois pólos:

(...) de um lado o do esboço, centrífugo, não acabado, tipo de autógrafo fac-similado; e do outro lado o da estampa tipo neoclássica, quadro acabado, que joga sobre os meio-tons ilusionistas, restituídos pelo corte cruzado do buril ou pelo grão da pedra litográfica.<sup>54</sup> (Kaenel, 2005, p. 91)

As publicações de Töpffer localizam-se claramente em torno do primeiro pólo. Os seus desenhos ostentam um amadorismo tosco, sem respeito à proporção ensinada na academia, e este aspecto do seu estilo pictórico está em consonância com as críticas constantes

---

<sup>52</sup> "I have endeavoured to treat my subjects as a dramatic writer: my picture is my stage, and men and women my players, who by means of certain actions and gestures, are to exhibit a *dumb show*" (Hogarth, 1833, p. 9).

<sup>53</sup> De acordo com as datas de publicação: *Histoire de M. Jabot* (1833); *Monsieur Crépin* (1837); *Histoire de M. Vieux Bois* (1837); *Monsieur Pencil* (1840); *Histoire d'Albert* (1845); *Histoire de Monsieur Cryptogame* (1845); *Le Docteur Festus* (1846).

<sup>54</sup> No original: "d'une part celui du croquis, centrifuge, non fini, sorte de fac-similé autographe; d'un autre part celui de l'estampe de type néo-classique, tableau fini, qui joue sur les demi-tons illusionistes, restitués par la taille croisée du burin ou le grainage de la pierre lithographique".

que faz ao encantamento pelo progresso técnico e pelo mundo industrial. O processo de impressão que utiliza, a autografia<sup>55</sup>, permite aplicar os desenhos feitos com uma tinta gordurosa num papel preparado directamente sobre a pedra litográfica ou sobre a chapa de metal. É uma técnica que se presta a pequenas tiragens, permite evitar desenhar e escrever em inverso, e transfere eficazmente as pequenas variações da linha do desenhador. A modéstia deste processo técnico interessa ao projecto estético de Töpffer – dá-lhe uma dimensão humana, é um processo simples que não requer especialização, e fica aquém dos processos serializados que critica.

Thierry Smolderen sugere que “lá no fundo, nós sabemos que os pequenos actores de Töpffer se baseiam no espírito vivaz do graffiti”<sup>56</sup> (Smolderen, 2014a, p. 41). Durante o tempo da sua vida, a cultura europeia assistiu a um interesse por diversas formas de primitivismo. Em parte, este interesse pelas práticas dos outros povos, assim como pela própria história, foi inspirado pela ideia hegeliana de que todos os artefactos eram passíveis de fornecer pistas sobre a história do espírito humano. Na sua relação com os outros povos não-europeus, o ocidente via-se a si próprio numa posição evolutiva mais avançada, como que no entardecer da humanidade, um entendimento que servia muitas vezes para justificar o domínio colonial. O interesse romântico pelo primitivismo – que, em termos de visualidade, se expressou ao longo de todo o século XIX no interesse pelos desenhos das crianças, pelos grafítis de rua, pela arte popular, assim como pela arte dos povos nativos das colónias – era em boa parte um olhar para além do cânone da elite, mesmo que muitas vezes idealizado. Este interesse manifestou-se no estudo de artes consideradas menores, como a cerâmica, o vestuário, o mobiliário, ofícios, hábitos linguísticos, canções e contos populares, ferramentas e técnicas de toda a ordem. E o resultado destes estudos chegava ao conhecimento público através de várias publicações populares,

---

<sup>55</sup> Em 1842, publica *Essais d'Autographie*, onde explica o seu processo (Töpffer, 1842).

<sup>56</sup> No original: “We know that, deep down, Töpffer’s little actors are grounded in the lively spirit of graffiti”.

como por exemplo a *Magasin Pittoresque* ou a *L'illustration*, que publicavam séries que ampliavam o conhecimento do público em relação aos povos do Pacífico ou da Ásia (Sheon, 1976, pp. 16-17). Se anteriormente os desenhos das crianças, ou qualquer outra forma de expressão fora do cânone europeu, tinha sido classificado como bárbaro ou sem interesse estético, passou em pouco tempo a ser contemplado por alguns críticos, como Charles Baudelaire ou Champfleury, como uma manifestação do génio criativo autêntico. Meyer Schapiro adianta que, se inicialmente a criança é vista pelos românticos (assim como por Töpffer) como um exemplo da imaginação sem limites, a influência de Baudelaire<sup>57</sup> torna-a numa criatura que observa o mundo com um olhar sempre renovado, com uma intensidade de sentimento incomparável (Schapiro, 1941, p. 108). O desenho de caricatura, como género, é associado a estas formas espontâneas de criação, e tanto Töpffer como outros desenhadores de imprensa do seu tempo começam a ser valorizados pela autenticidade da sua linha, bem como pelo valor documental dos seus comentários. Um outro factor que começa a entrar em cena, e que ajuda a explicar a nova simplicidade e síntese que o desenho impresso adquiriu entre o tempo de Hogarth e a época de Töpffer, um factor do qual podia depender a sobrevivência profissional, é o tempo de execução imposto pela velocidade das publicações, que os novos ilustradores de imprensa tinham de respeitar.

A influência de Töpffer foi bastante produtiva junto de jovens ilustradores franceses. Em 1839 a Maison Aubert<sup>58</sup> publicou edições pirateadas de três álbuns de Töpffer – *Les Amours de Mr. Vieux Bois*, o já referido *Mr. Jabot* e *Monsieur Crépin*. A *Collection des Jabots*, assim nomeada em honra do álbum de Töpffer, publicou doze títulos que se assemelhavam a este novo género, sete dos quais foram desenhados pelo jovem Cham, o pseudónimo de Amedée de Noé (1818-1879). Todos os álbuns da colecção tinham o mesmo formato

---

<sup>57</sup> "Le génie n'est que l'enfance retrouvée à volonté". Citado por Schapiro (1941).

<sup>58</sup> La Maison Aubert foi fundada em 1829 pelo caricaturista Charles Philipon (1800-1862), juntamente com a sua irmã Marie-Françoise-Madeleine Philipon e o seu marido Gabriel Aubert.

e fortes semelhanças com a linguagem de Töpffer. A produção de Cham, no entanto, abriu caminho a uma série de convenções ainda hoje familiares à banda desenhada – a alteração da escala dos objectos para mostrar a sua importância; a variação dos pontos de vista, na forma de *close-ups* ou afastamentos; a eliminação das vinhetas limítrofes instituído por Töpffer; a substituição do texto escrito à mão por tipografia; o uso de diferentes tamanhos das vinhetas; a introdução de vinhetas inteiramente brancas em *Deux vieilles filles vaccinées à marier* (1840), onde o narrador refere que teria receio de mostrar os acontecimentos ao leitor, e de vinhetas inteiramente negras, como quando em *Histoire de Mr. Lajaunisse* (1839) o personagem apaga uma vela e fica no escuro (Mainardi, 2007, p. 7). De acordo com Philippe Willems, algumas destas convenções – como as vinhetas pretas e brancas, entre outras – eram o resultado de uma adaptação de técnicas literárias presentes em *A Vida e Opiniões de Tristram Shandy* de Laurence Sterne (Willems, 2014), reflectindo assim a transmedialidade da busca por soluções na emergência da banda desenhada (figs. 2.6 e 2.7).

Com a edição de *Un Génie Incompris* (M. Barnabé Gogo) (fig. 2.8) em 1841, Cham foi o primeiro ilustrador a utilizar diferentes registos gráficos dentro da narrativa coesa de um álbum.

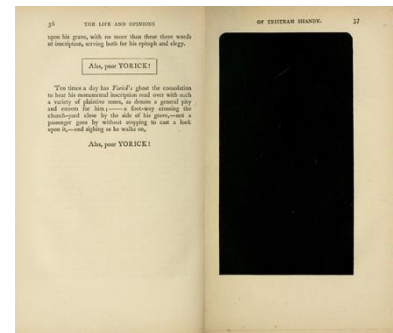


Fig. 2.6 Laurence Sterne, *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, 1759-1767.

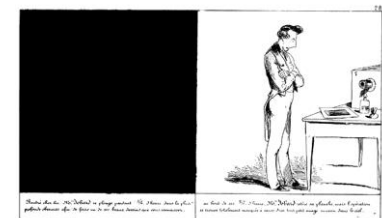


Fig. 2.7 Cham, *Histoire de Mr. Jobard*, 1840. Mr. Jobard revela um daguerrotipo numa câmara escura.

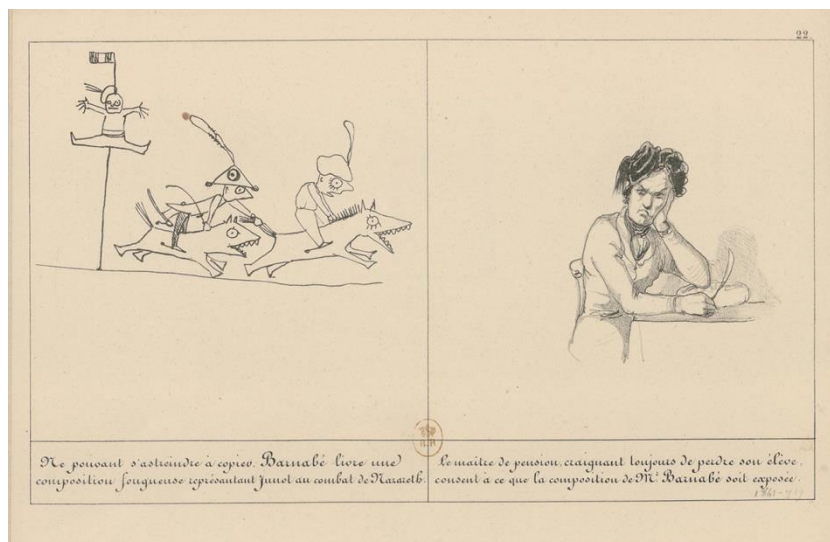


Fig. 2.8 Cham, *Un Génie Incompris* (M. Barnabé Gogo), 1841.

O livro relata a história de um jovem desenhador cujo pai o empurra para a carreira artística. Todavia, a falta de talento do jovem Barnabé torna-se evidente quando Cham utiliza um segundo registo gráfico infantilizado para mostrar os desenhos que o jovem faz. O jovem Barnabé Gogo cresce, é recusado pela Escola de Belas-Artes, e acaba por se tornar caricaturista.

A par da recente visibilidade dada ao desenho das crianças, ao longo de todo o século XIX, observamos vários desenhadores de imprensa a utilizarem-no como recurso expressivo para tecer comentários de diversa ordem. Meyer Schapiro refere que, no campo da crítica de arte, “a acusação de infantilidade era por vezes feita contra formas classicistas ou formas demasiado sintéticas”<sup>59</sup> (Schapiro, 1941, p. 164). Apesar da sua ainda recente valorização romântica, em termos populares, o desenho das crianças continuava a ser o extremo oposto da competência artística. Num desenho publicado em 1851 no semanário humorístico *Le Journal Pour Rire* em 1851 (fig. 2.9), Bertall<sup>60</sup> redesenhou a obra *Retour de la Foire* (1850) de Gustave Courbet, que tinha sido exposta no Salão de Paris no ano anterior (fig. 2.10).



**Fig. 2.10** Gustave Courbet, *Le retour de la foire*, 1850.



**Fig. 2.9** Bertall, *Le retour du marché, par Courbet, maître peintre*, *Le Journal Pour Rire*, 1851.

<sup>59</sup> No original: “In the nineteenth century the charge of childishness was sometimes brought against classicistic or too synthetically composed forms.”

<sup>60</sup> Bertall é o pseudónimo de Charles Albert d'Arnoix (1820-1882), caricaturista, ilustrador, gravador e fotógrafo.

A ilustração está desenhada de modo infantil e a legenda<sup>61</sup> consoma uma crítica que se parece dirigir, tanto aos temas escolhidos por Courbet como ao seu modo particular de construir as figuras, então consideradas rígidas por alguns críticos. Como observadores privilegiados tanto na cultura artística como na competência oficial, este tipo de sarcasmo em relação aos seus pares artísticos não é difícil de encontrar nos jornais de humor. No caso particular de Courbet, a quantidade de caricaturas que lhe foram dedicadas mereceu mais tarde uma compilação<sup>62</sup> com uma selecção de 190 desenhos, e alguns deles, à semelhança de Bertall, partilham a mesma estratégia de simular uma linha primitiva. Num outro exemplo no mesmo jornal (fig. 2.11), publicado a 5 de Março de 1852, Gustave Doré teceu um comentário a um livro recentemente publicado sobre a prática do desenho, *Le Dessin sans Maître*, assinado por Madame Cavé, uma figura próxima de Jean-Auguste-Dominique Ingres e de Eugène Delacroix. O livro defendia um novo método de desenho a partir da memória, que Doré tratou de criticar, quando colocou duas crianças a desenhar na parede, referindo na legenda “O desenho sem mestre, método da Madame Cavé aplicado sobre os muros de Paris muito antes do nascimento da madame, sua inventora”<sup>63</sup>.

À semelhança de *Un Génie Incompris* (M. Barnabé Gogo), também Gustave Doré criou um álbum onde justapôs diferentes estilos pictóricos. Em *Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie*<sup>64</sup> (1854), Doré conta uma versão jocosa da história da Rússia, desde a sua origem até à época. Criado por ocasião da Guerra da Crimeia, que opôs a Rússia ao Império Otomano e seus



**Fig. 2.11** Gustave Doré, *Le Journal Pour Rire*, 1852.

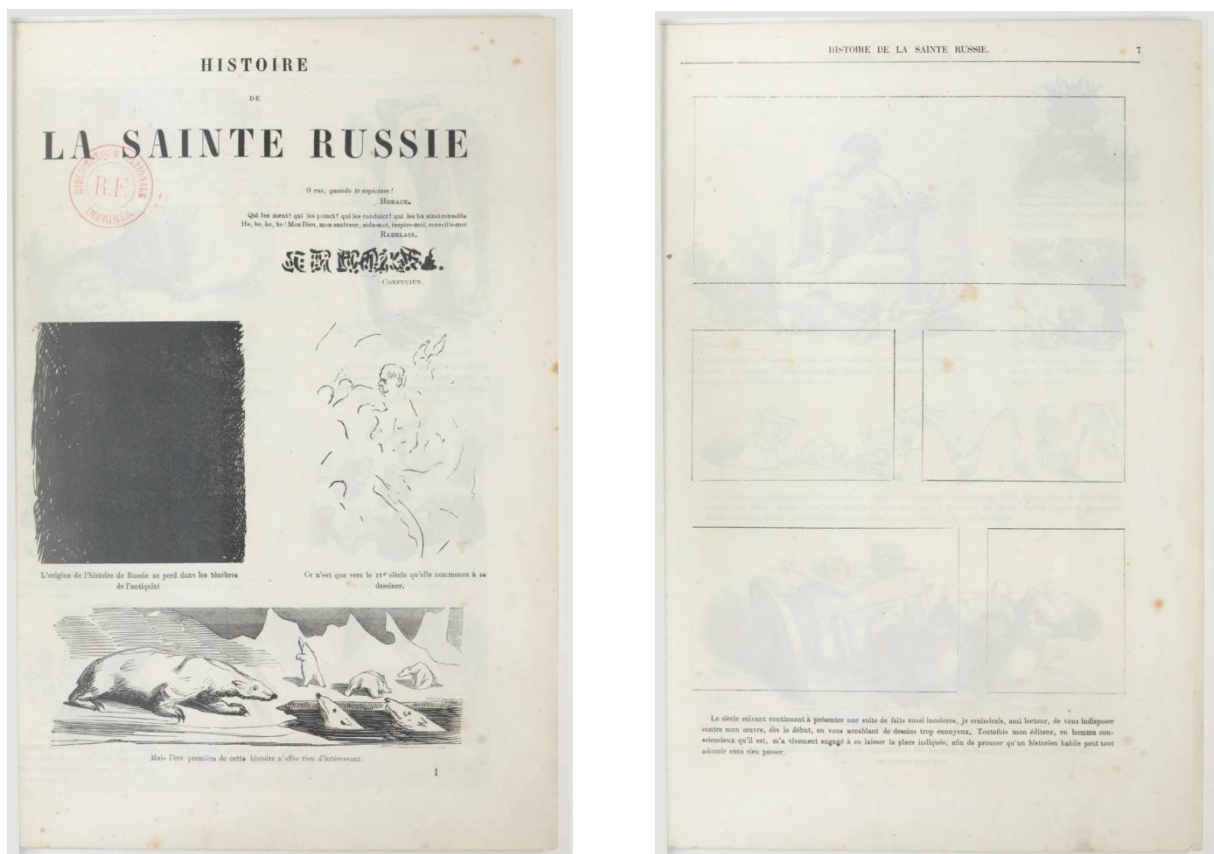
<sup>61</sup> “Nada nega o entusiasmo produzido sobre o público pelas pinturas de Courbet. Aqui está a verdade real, sem elegâncias. Não se sente ali o cliché da escola nem as absurdas tradições da antiguidade. Tudo é ingênuo, feliz e alegre. Courbet tinha dezoito meses de idade quando pintou esse quadro”. No original: “Rien négale l'enthousiasme produit sur le public par les tableaux de Courbet. Voilà de la vérité vraie, sans chic ni ficelles. On ne sent point là le poncif de l'école, et les absurdes traditions de l'antique. Tout y est naïf, heureux et gai. Courbet avit dix-huit mois quand il a peint ce tableau.”

<sup>62</sup> Léger, C., & Duret, T. (1920). *Courbet selon les caricatures et les images*. Paris: Paul Rosenberg. Disponível em <https://archive.org/details/courbetselonlesc00lg>

<sup>63</sup> No original: “Le dessin sans maître, méthode de madame Cavé appliquée sur les murs de Paris bien longtemps avant la naissance de madame l'inventeur”.

<sup>64</sup> Publicado por J. Bry Aîné, editor e livreiro. Entre outros, publicou Rabelais, Walter Scott e Lord Byron.

aliados (que incluía a França de Napoleão III), o álbum *Histoire de la Sainte Russie* é um objecto propagandístico cujo texto vem na tradição dos relatos históricos humorados, tais como *Comic History of England* (1847-48) ou *Comic History of Rome* (1852), ambos escritos por Gilbert Abbot à Beckett e ilustrados por John Leech<sup>65</sup>. Neste álbum, Doré adoptou alguns dos artifícios utilizados por Cham mas extrapolou-o em extensão (conta com mais de quinhentos desenhos) e na colecção de estratégias gráficas. A combinação de estilos que encontramos em *Histoire de la Sainte Russie* conta com numerosas abordagens ancoradas na cultura visual do seu tempo.

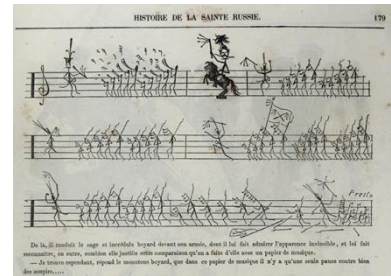


**Fig. 2.12** Gustave Doré, *Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie*, 1854.

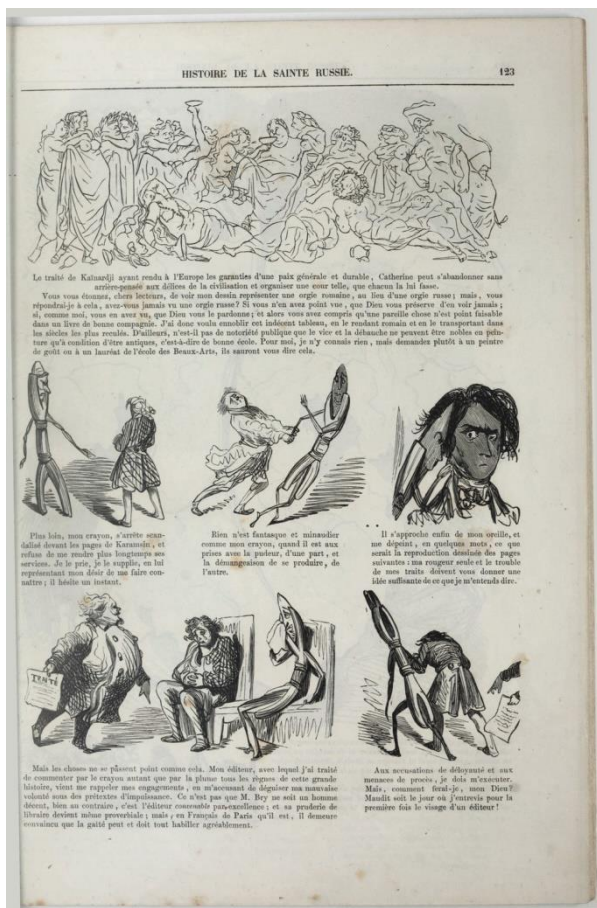
Na primeira vinheta (fig. 2.12), um quadrado preto remete para a estratégia de Cham e Laurence Sterne, com a legenda “A origem da

<sup>65</sup> David Kunzle chama a atenção para a semelhança temática com outros álbuns publicados em Paris, como *Les Cosaques pour Rire* (com quarenta litografias da autoria de Cham, Daumier e Vernier) e *Chargeon les Russes* (de Cham e Daumier), ambos anunciados no jornal humorístico *Le Charivari* a 30 de Dezembro de 1854 (Kunzle, 1983, p. 271).

história da Rússia perde-se na escuridão da antiguidade”<sup>66</sup>. Doré utiliza também vinhetas brancas na página 7, onde refere que se abstém de contar ao leitor acontecimentos aborrecidos sob o risco de o espantar, acrescentando que “de qualquer modo, o meu editor, como homem consciencioso que é, recomendou-me vivamente a deixar o lugar indicado a fim de provar que um historiador hábil é capaz de tudo adocicar sem que nada se passe”<sup>67</sup>. A admiração por J. J. Grandville (1803-1847) é bastante expressiva na apropriação que fez da notação musical (fig. 2.13), bem como na antropomorfização de um lápis, o personagem de Grandville nas ilustrações para *Un Autre Monde* (1844) (figs. 2.14 e 2.15).



**Fig. 2.13** Gustave Doré, *Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricature de la Sainte Russie*, 1854.



**Fig. 2.14** Gustave Doré, *Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricature de la Sainte Russie*, 1854.



**Fig. 2.15** J.J. Grandville, *Un Autre Monde*, 1844.

<sup>66</sup> No original: “L’origine de l’histoire de Russie se perd dans les ténèbres de l’antiquité”.

<sup>67</sup> No original: “Toutefois mon éditeur, en homme consciencieux qu’il est, m’a vivement engagé à en laisser la place indiquée, afin de prouver qu’un historien habile peut tout adocicar sans rien passer”.

Doré não deixou também de parodiar com o gosto pela arte popular referenciando as *Images d'Épinal*<sup>68</sup>, tão populares durante esta época (fig. 2.16). Na página 107 (fig. 2.17), por baixo da primeira ilustração podemos ler a legenda “Retirado da colecção de estampas populares da Rússia (fac-simile)”<sup>69</sup>. A *Histoire de la Sainte Russie* é, entre outras coisas, uma colecção de alusões à cultura visual do tempo e geografia do seu autor.

Além das inovações formais, um dos contributos que Töpffer legou aos seus seguidores foi o seu exemplo de auto-suficiência, que fez com que os ilustradores se emancipassem como criadores mais completos, escrevendo e desenhando as suas próprias narrativas. Esta primeira geração de autores franceses, que experimentou e expandiu a linguagem da banda desenhada em meados do século XIX, fê-lo com uma noção de projecto, grangeando uma autoria com um controlo maior sobre o resultado final.

Embora este novo género precursor da banda desenhada possa ter sido promissor durante os primeiros anos, como se pode avaliar pelo número de publicações lançadas pela Maison Aubert entre 1839 e 1847<sup>70</sup>, o retorno comercial não deve ter sido especialmente convidativo. Tanto Doré como Cham produziram a maior parte das suas narrativas gráficas quando ainda eram relativamente jovens, e ambos acabaram por abandonar o formato, por considerarem o trabalho mal pago (Mainardi, 2007, p. 14). Após 1844, Cham focou-se sobretudo na produção de caricaturas e ilustrações avulsas para



**Fig. 2.16** François Georin, *La mort de Napoléon le Grand*, impresso por Nicolas Pellerin, 1833.



**Fig. 2.17** Gustave Doré, *Histoire Pittoresque, Dramatique et Caricaturale de la Sainte Russie*, 1854.

<sup>68</sup> A expressão *Images d'Épinal* refere-se a um tipo de estampas que representavam todo o tipo de temas populares, usualmente com cores bastante fortes, vendidas na França do século XIX. O seu nome deve-se ao facto de o editor que as tornou famosas, Jean-Charles Pellerin (1756-1836), ser proveniente da vila de Épinal e ter dado à editora que fundou em 1796 o nome *Imagerie d'Épinal*.

<sup>69</sup> No original: “Tiré de la collection des estampes populaires de Russie (fac simile)”.

<sup>70</sup> Durante este período a editora Aubert publicou 12 títulos na *Collection des Jabot*: as três versões pirateadas de Töpffer em 1839 – *M. Jabot*, *M. Crépin* e *M. Vieux-Bois*; ainda em 1839, *M. Lajaunisse* e *M. Lamélasse*, de Cham; a *Histoire de M. De Vertpré et de sa ménagère aussi* (1840), que consta no catálogo como sendo de Edmond Forest mas que todavia é usualmente atribuído a Cham; ainda em 1840, também de Cham, os dois álbuns *M. Jobart. Mésaventures d'un homme naïf* e *Deux vieilles filles vaccinées à marier. Tribulations de famille*; em 1841, o já referido *Un génie incompris (M. Barnabé Gogo)*, de Cham; em 1842, *Histoire du prince Colibri et la fée Caperdulaboula*, também de Cham; ainda no mesmo ano as *Aventures de Télémaque, fils d'Ulysse*, da autoria de Cham e de Fénelon; e por último, em 1847, *Les Travaux d'Hercule* de Gustave Doré.

o *L'illustration* e para o *Le Charivari*, por vezes subsequentemente publicados em álbuns. Gustave Doré, após o retumbante sucesso das suas ilustrações para *La vie de Gargantua et Pantagruel* de Rabelais, em 1854, fixou a sua actividade na ilustração de livros e na pintura.

Algumas razões parecem ter contribuído para o limitado sucesso comercial destes primeiros álbuns de banda desenhada. Pelo lado dos seus criadores, estes livros implicavam um esforço de concepção considerável, o que exigia uma produção morosa, tornando-os relativamente caros e o seu retorno financeiro arriscado. Por outro lado, o seu público-alvo era ainda incerto. Se nos álbuns de Töpffer encontramos uma sociedade contemporânea satirizada, o que os fazia mais indicados para adultos do que para crianças, os seus seguidores franceses produziram álbuns demasiado longos para as crianças e com pouco interesse para os adultos. Apesar de se constituírem como literatura leve, estes álbuns exigiam concentração da parte do leitor, bem como serem lidos de uma assentada (Mainardi, 2007, p. 4). Os álbuns de caricaturas eram mais atractivos para a população adulta, porque exploravam temas da ordem do dia e podiam ser apreciados sem uma sequência específica.

Ainda um outro exemplo tardio deste tipo de álbum foi *Carnet de Cheques* (fig. 2.18), de Caran d'Ache (pseudónimo do ilustrador francês Emmanuel Poiré). Publicado em 1892, *Carnet de Chèques* foi criado no contexto do escândalo financeiro associado à construção do canal do Panamá, em que diversos membros do governo da Terceira República Francesa foram acusados de terem recebido subornos para silenciarem os problemas financeiros da empreitada. Claramente com contornos anti-semitas, *Carnet de Cheques* mostra um banqueiro judeu corrupto que ao longo do livro vai oferecendo cheques a diversos deputados, que não os conseguem recusar. Com duas vinhetas por página que lhe davam uma orientação horizontal, tal como tinha sido característico em Töpffer, Caran d'Ache apropriou-se ironicamente da linguagem visual dos documentos oficiais, com anotações, formulários e assinaturas.

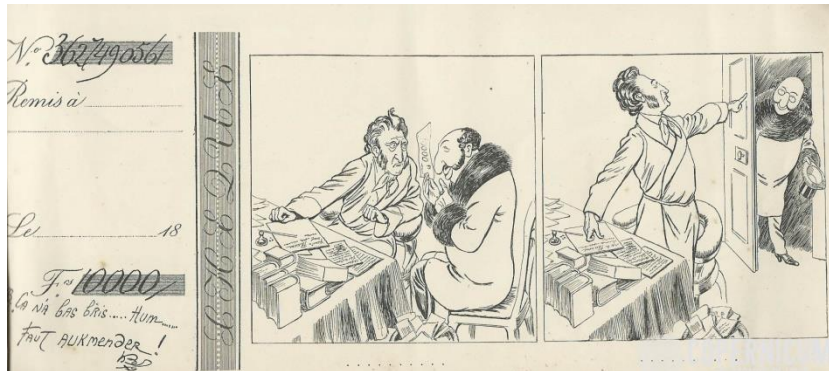
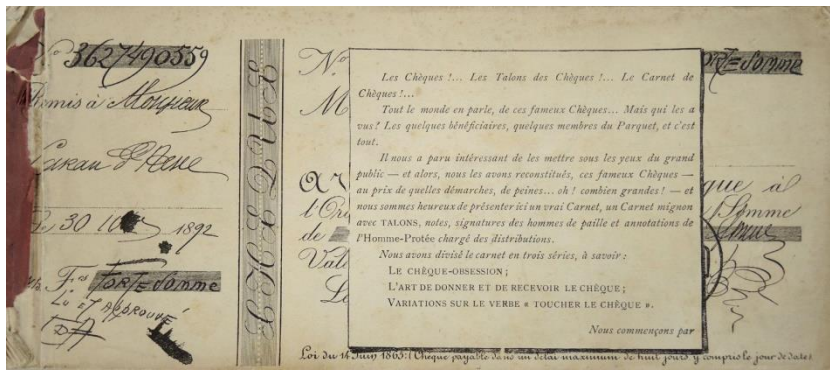


Fig. 2.18 Caran d'Ache, *Carnet de Chèques*, 1892.

Com a produção cada vez mais rara destes álbuns de banda desenhada, a imprensa não deixou, no entanto, de necessitar do trabalho dos ilustradores. O século XIX assistiu a duas tendências aparentemente contraditórias na indústria editorial – por um lado, a necessidade da conquista de popularidade e consequente captação de uma fatia de mercado e, por outro, a necessidade das publicações serem reconhecidas como um valor para a sociedade através da inclusão de material educacional (Petersen, 2011, p. 81). Dentro deste contexto, tanto numa tendência como noutra, os ilustradores da segunda metade do século XIX tiveram um papel preponderante – não só o desenho humorístico se constituía como um entretenimento cobiçado pelos leitores, como também estes ilustradores foram muito activos na construção de novas perspectivas sobre as novidades que surpreendiam a vida quotidiana.

#### 2.4. Diálogos intervisuais no desenho de humor oitocentista

No século XIX, o desenvolvimento industrial e tecnológico levou à expansão dos grandes centros urbanos e a uma explosão dos meios

de comunicação em massa. Em meados do século, a indústria editorial europeia contava já com toda uma panóplia de revistas, jornais e livros que eram vendidos a uma população cada vez mais alfabetizada. As inovações na tecnologia da imprensa passaram a permitir custos de produção mais baixos; a criação de agências noticiosas responsáveis pela cobertura dos impérios coloniais contribuíram fortemente para a globalização da informação; a criação das redes de telégrafo em meados do século passou a estabelecer ligações nacionais e internacionais, reduzindo drasticamente o intervalo de tempo entre o acontecimento e a leitura da notícia.

Estas transformações na indústria editorial levaram também a uma transformação profunda no ofício do ilustrador. A par da ilustração e ornamento de publicações de luxo que continuavam a ser comercializadas como objectos exclusivos para as classes mais altas, surgiam toda uma série de publicações periódicas ilustradas, que exigia que ilustradores e gravadores tivessem uma capacidade de produção mais rápida. Apesar de ser por vezes considerado um ofício secundário ou ocasional, a sua posição social tem uma certa visibilidade, conforme Kaenel refere, “de um ponto de vista tanto histórico como estrutural, os ilustradores, no campo artístico, aparecem de facto como os homólogos dos jornalistas no campo literário”<sup>71</sup> (Kaenel, 2005, p. 141). A exposição continuada das suas opiniões através da imagem projecta alguns dos seus intervenientes para a ocupação de um espaço na vida pública, sobretudo os ilustradores que trabalhavam no campo do desenho de humor, onde se comentava a vida social e política.

Talvez um dos casos mais paradigmáticos que nos ajuda a entender o impacto que a ilustração tinha na vida social foi o rescaldo após o célebre julgamento, em 1831, de Charles Philipon (1800-1861), editor do jornal humorístico *La Caricature*<sup>72</sup>. Acusado diversas vezes por difamar o rei Luis Filipe I e os seus ministros,

---

<sup>71</sup> No original: “D’un point de vue tant historique que structurel, les illustrateurs, dans le champ artistique, apparaissent en effet comme les homologues des journalistes dans le champ littéraire.”

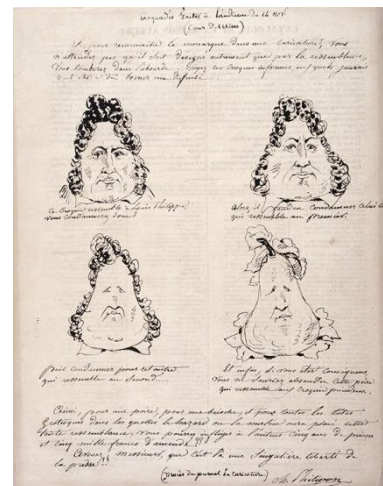
<sup>72</sup> Fundado por Philipon, o *La Caricature* foi impresso semanalmente entre 1830 e 1843.

sobretudo por causa da publicação de desenhos que contestavam o estado da liberdade da imprensa, Philipon fez em audiência no tribunal uma demonstração de que tudo se poderia assemelhar ao rei, desenhando a metamorfose sequencial entre o retrato do rei e uma pêra (figs. 2.19 e 2.20). O caso popularizou-se e a pêra tornou-se num elemento iconográfico representativo do regime e dos seus privilégios, surgindo um pouco por todo o lado em França (fig. 2.21).

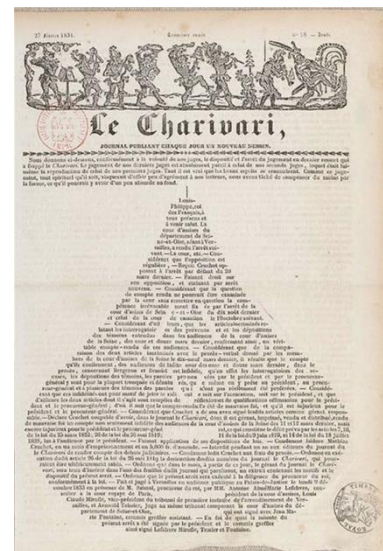


**Fig. 2.21** Auguste Bouquet, *Voulez vous aller faire vos ordures plus loin, pollissons !*, *La Caricature*, 17 de Janeiro de 1833.

Durante a primeira metade do século, a maioria dos ilustradores de imprensa trabalha imagens individuais. Por vezes criam pequenas séries em vinhetas na mesma página, por vezes subordinadas ao mesmo tema e outras vezes não, sem que, no entanto, as vinhetas tenham uma relação narrativa. As pequenas narrativas com inspiração em Töpffer são, portanto, ainda excepções. A maioria trabalha dentro de um modelo de representação com fortes afinidades com o espaço cénico do teatro – as figuras tendem a desempenhar as suas acções no centro da imagem e o fundo é usualmente representado – e as vinhetas são



**Fig. 2.19** Charles Philipon, caricatura do rei Luís Filipe I, realizada ao vivo perante a audiência do tribunal, a 14 de Novembro de 1831.



**Fig. 2.20** Capa do *Le Charivari*, com o texto do veredicto do julgamento em forma de pêra, 27 de Fevereiro de 1834.

invariavelmente apresentadas com uma legenda. Dentro destes moldes, a linguagem alegórica da pintura e da escultura é frequentemente utilizada e subvertida, como forma de mostrar ideias abstractas – liberdade, justiça, povo, a França, a república, etc. Tal como em Hogarth, que subverteu a oficialidade da linguagem alegórica através da representação de situações degradantes, no início do século XIX também encontramos contrastes semelhantes, onde a pompa de figuras alegóricas é encenada em termos cómicos (fig. 2.22).

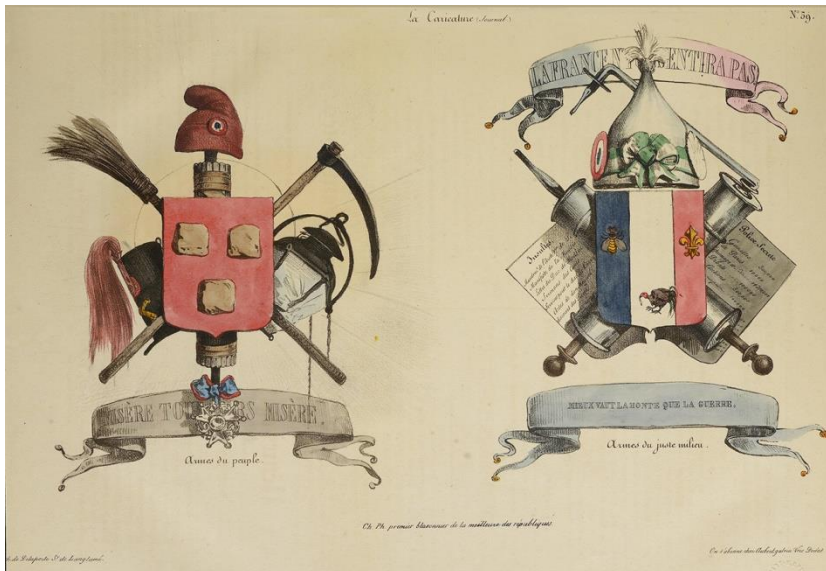


**Fig. 2.22** Honoré Daumier, *Dernier conseil des ex ministres*, *Le Charivari*, 9 de Março de 1848.

Embora no desenho de humor deste período a norma seja a representação de situações entre personagens, cujo contexto é complementado pela legenda, ao longo de todo o século XIX encontramos alusões a linguagens visuais de diferentes domínios como tema e veículo do humor. As alusões ao domínio da heráldica são um tema frequente. A heráldica é, por definição, um discurso visual do poder corporativo e é entendido como um discurso oficial. Este estatuto, facilmente reconhecido por todos, tornou esta linguagem visual num alvo de subversão, pelo menos desde o tempo da Reforma (fig. 2.23) e também utilizada por William Hogarth<sup>73</sup>. A gravidade e importância que usualmente lhe é

<sup>73</sup> Ver *The Company of Undertakers* (1737) de William Hogarth. Esta gravura tece uma sátira ao exercício da medicina durante o tempo de Hogarth. Esta imagem foi amplamente comentada

atribuída é facilmente corrompida através da inclusão de elementos prosaicos, ao mesmo tempo que permite enunciar um conceito tão abstrato como um regime político, uma corporação ou uma linhagem. Numa ilustração, de 26 de Maio de 1831, no *La Caricature* (fig. 2.24), por exemplo, Charles Philipon desenhou dois brasões que definiam dois momentos da história da França – a Queda da Bastilha em 1789 e a Revolução de Julho de 1830. Por um lado, vemos representado o poder popular que deu origem à Revolução Francesa e à queda da monarquia e, por outro, o poder real que se proclamava no “meio termo” (*juste milieu*)<sup>74</sup> e que foi sistematicamente criticado pelo jornal.



**Fig. 2.24** Charles Philipon, *Armes du Peuple, Armes du juste milieu, La Caricature*, 26 de Maio de 1831.

Numa outra ilustração de 1853 (fig. 2.25), a revista inglesa *Punch, or the London Charivari* publicou um outro brasão de Edward Tennyson Reed (1860-1933). Neste caso, o brasão de Reed referia-se a um comentário feito por um dos membros da *Peace Society*<sup>75</sup>, que então se opunha à participação britânica na Guerra da Crimeia<sup>76</sup>. A



Papst hat dem reich Christi gethon  
Wie man hie handelt seine Cron.  
Nichts je zweifeltig: spricht der geist  
Schenkt getrost ein: Gott ist ders heist.  
Mart: Luth: D.

**Fig. 2.23** Lucas Cranach, *Abbildung des Papstums*, 1545. Na legenda pode ler-se “O Papa fez ao reino de Cristo o que aqui está a ser feito à sua própria coroa”.



**Fig. 2.25** Edward Tennyson Reed, *The Royal Coat of Arms as Improved by the Peace Society*, *Punch, or the London Charivari*, Almanaque de 1853.

em Haslam, F. (1996). *From Hogarth to Rowlandson: Medicine in Art in Eighteenth-century Britain*. Liverpool: Liverpool University Press.

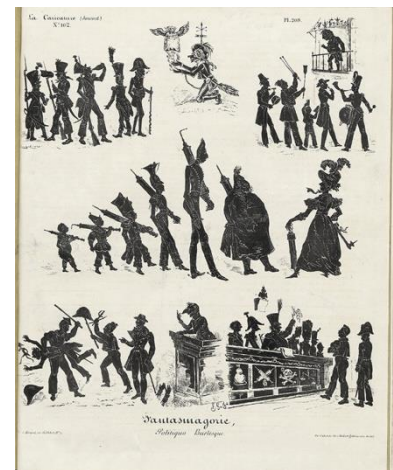
<sup>74</sup> Para uma interpretação mais detalhada desta imagem, ver: Luce-Marie Albigès, “Armes du peuple, armes du juste milieu”, *Histoire par l'image* [en ligne]. Disponível em <http://www.histoire-image.org/etudes/armes-peuple-armes-juste-milieu>

<sup>75</sup> A *Society for the Promotion of Permanent and Universal Peace* foi uma associação pacifista inglesa, que esteve activa entre 1816 até à década de 30 do século XX, e que defendia o desarmamento gradual e simultâneo entre nações.

<sup>76</sup> O contexto e interpretação para esta ilustração foram fornecidos por Schooling, J. H. (1900).

apropriação de linguagens visuais era, assim, um movimento retórico que permitia importar valores das linguagens e géneros citados. Como sugeriu Gombrich, o humor e a sátira regem-se pela construção de ficções que se dirigem ao leitor *como se (als ob)* fossem verdadeiras (Gombrich, 1999, pp.192-193). Quando um ilustrador se apropria das convenções da heráldica, com maior ou menor rigor, ele está a sugerir uma realidade alternativa onde o povo revolucionário efectivamente tivesse direito a um brasão (com pedras da calçada, ou instrumentos de trabalho como ícones), ou fosse possível incorporar na linguagem heráldica uma seringa de clister como símbolo do rei Luís Filipe I, como ocorre na ilustração de Philipon.

A evocação de modelos de visualização e das suas convenções frequentemente exigem a alteração dos procedimentos da representação de modo a tornar presente o modelo que veicula o humor. Numa ilustração (fig. 2.26), de 18 de Outubro de 1832, também no *La Caricature*, Henri Gérard-Fontallard (1798-s.d.) evocou a fantasmagoria como forma de falar do ambiente político da época. Muito em voga nas últimas décadas do século XVIII, mas já a cair em desuso na altura em que a ilustração foi publicada, a fantasmagoria narrava contos sórdidos onde habitavam demónios, esqueletos e fantasmas ao gosto romântico pelo bizarro e pelo sobrenatural. Como forma de estabelecer uma analogia entre os mais recentes acontecimentos políticos e esta forma de espectáculo, Fontallard desenhou seis núcleos de silhuetas negras e ainda traçou algumas linhas a branco no seu interior, em negativo, de modo a fornecer mais detalhes ao leitor. Esta ilustração vem ainda acompanhada da legenda *Fantasmagorie, Politiquo Burlesque* (Fantasmagoria, Político-Burlesco). Desde o início da sua popularização nas últimas décadas do século XVIII, as analogias com as artes dramáticas são uma constante no desenho de humor. Como referiu Jim Davis, num estudo sobre as representações do teatro vitoriano no desenho de caricatura:



**Fig. 2.26** Henri Gérard-Fontallard, *Fantasmagorie, Politiquo Burlesque, La Caricature*, 18 de Outubro de 1832.

(...) a caricatura assumia a dupla função de reflector e de moldar as ideias e a opinião pública. Providenciava uma forma de ver, redefinindo a natureza da cultura visual num tempo em que a teatralidade se estava a tornar numa metáfora dominante na arte e na política. Quaisquer que tenham sido as transformações que o desenho de caricatura sofreu no século XIX, a teatralidade continuou a ser uma metáfora significativa, bem como um tópico popular de pleno direito.<sup>77</sup> (Davis, 2009, p. 217)

Esta metáfora permitia apresentar assuntos, eventos ou personalidades nos termos do espectáculo teatral, onde o espectador assiste à distância ao desenrolar das acções que lhe apresentam, ao mesmo tempo que possibilitava enquadrar os objectos da sátira como algo burlesco ou mesmo enganoso. Com a sua *Fantasmagorie*, Gérard-Fontallard não só enquadra a actividade política no domínio do drama, como também introduz um elemento sombrio, do foro dos acontecimentos extraordinários. É uma comparação que mostra a actividade política como um espectáculo com a capacidade de iludir os sentidos e de desafiar a razão, pois que, tal como a lanterna mágica estava sempre escondida dos espectadores, assim também a actividade política perpetrava os seus truques enganosos à revelia da população.

A apropriação irónica de formatos, géneros, linguagens visuais ou modelos de representação por parte dos ilustradores de imprensa está sujeita ao conhecimento popular dos objectos de que se apropriam, para que o humor seja eficaz. As diferentes formas de que se apropriam tornam estes desenhos em representações de segundo grau. Nestes casos, não se trata de tornar a natureza presente através de determinados códigos mais ou menos naturalizados, mas antes o de tornar esses códigos visíveis, de jogar com eles para produzir humor, de tornar as representações visíveis na representação. Ainda numa outra ilustração publicada no *La*

---

<sup>77</sup> No original: "(...) caricature assumed a double function, as both a reflector and shaper of ideas and public opinion. It provided a way of seeing, redefining the nature of visual culture at a time when theatricality was becoming a dominant metaphor in art as well as politics. Whatever changes caricature underwent in the nineteenth century, theatricality continued to be a significant metaphor as well as a popular topic in its own right".

*Caricature*, a 15 de Novembro de 1832, J.J. Grandville desenhou uma série de retratos de figuras da classe política (com Luis Filipe de França ao centro), utilizando os procedimentos da escrita caligráfica, e atribuiu-lhes a legenda *Exercícios Caligráficos: para gravar os queridos traços dos nossos homens de estado na memória da juventude francesa* (fig. 2.27).



**Fig. 2.27** J.J. Grandville, *Exercices Calligraphiques: pour graver les traits chéris de nos hommes d'Etat dans la mémoire de la jeunesse française*, *La Caricature*, 15 de Novembro de 1832.

Esta imagem de Grandville alude aos exercícios preparatórios que os novatos em caligrafia tinham de repetir insistentemente para chegar à proficiência da escrita – inicialmente a aprendizagem de três tipos de linha elementares, a direita, a curva e a mista, e então depois o desenho das letras propriamente ditas (Men, 1984, p. 85). Como nota Ségolène Le Men a propósito desta imagem:

A linha caligráfica que Grandville torna num traço autónomo permite-lhe produzir um efeito extremamente corrosivo ao nível da expressão: a monarquia estava fora de moda; o rei e seus dignatários do governo e da corte existiam apenas em ‘aparência’, na ‘brilhância que seduz’; eles apenas se sabem ‘embelezar a si mesmos’ com artifícios e decorações, mas não têm ‘essência’. O rei é essa forma oca que sabe somente parecer, ele é rei apenas por um efeito

chamariz, assim como os caligramas em forma de pêra.<sup>78</sup> (Men, 1984, p. 86)

Com este desenho Grandville convoca as conotações de toda uma disciplina antiga, e associa-a aos rituais de poder e à exuberância do regime. A caligrafia é uma actividade que dá uma forma, que ornamenta o conteúdo do texto. Todavia, quando Grandville retira o conteúdo/palavra à caligrafia, deixando apenas os tiques tornados imagem, sugere deste modo a vacuidade do regime de Luís Filipe.

Este artifício retórico empregue por Grandville, no entanto, não teria o “efeito extremamente corrosivo ao nível da expressão” se o conceito que o sustenta não fosse bem executado – se Grandville não demonstrasse fluência na linha caligráfica. Um dos aspectos mais evidentes da bela caligrafia é a mestria atingida por via da repetição, o domínio da mão e da composição da letra. No jogo ficcional montado por Grandville, o de propôr exercícios de caligrafia à juventude francesa para que possa memorizar os traços dos grandes homens de estado, um dos aspectos principais deste jogo é que a caligrafia seja verosímil, que a beleza da sua linha seja exemplar. Na ficção que propõe, esta é uma ilustração-exemplo para ser copiada pela juventude. Se a representação da representação não é bem feita e de acordo com a prática de escrita que evoca, a ilustração perde a exemplaridade que reivindica.

Analogamente, em duas páginas publicadas em 1840 em *Le Magasin Pittoresque* (fig. 2.28), Grandville também parece seguir as restrições da linguagem de que se apropria. Nestas partituras, “compostas e desenhadas por J.-J. Grandville”, o ilustrador parece ter acedido à herança cultural que recebeu da sua família de músicos e comediantes, e compôs seis melodias populares com uma especial atenção às diferenças dos modos musicais (valsa, marcha militar e oriental, música religiosa, barcarola, tarantela e

---

<sup>78</sup> No original: “La ligne calligraphique que Grandville fait basculer entièrement du côté d'un trait autonome lui permet de produire au niveau de l'expression un effet de sens extrêmement corrosif: la monarchie est passée de mode; le roi et les dignitaires du gouvernement et de la cour n'existent que dans le “paraître”, dans le “brillant qui séduit”; ils savent seulement “s'embellir” par des artifices et des décorations, mais ils n'ont pas “d'essence”. Le roi est cette forme creuse qui sait seulement paraître, il n'est roi que par un effet de leurre, ainsi que le diront également les calligrammes en forme de poire”.

galope de mascaradas). Embora Grandville apenas tenha composto uma voz para cada trecho, as ilustrações respeitam escrupulosamente as convenções da notação musical, como também as melodias respeitam os ritmos e as harmonias próprias de cada um destes géneros. Este factor confere às ilustrações uma maior autenticidade na tarefa a que se propõem, e permite ao leitor da *Magasin Pittoresque*, versado em música, trautear cada uma das melodias ao mesmo tempo que observa o movimento animado dos pequenos personagens compostos pelas notas musicais.

244 MAGASIN PITTORESQUE.

MUSIQUE  
COMPOSÉE ET DESSINÉE PAR J.-J. GRANDVILLE.

VALE. —

Quatre cavaliers, en grande tenue de bal, invitent des dames pour la valse. — Les groupes s'éloignent dans la salle. — Une dame tombe, au grand effroi de son valleur. — Les autres groupes passent en bournoyant. — La dame et son maître cavalier reprennent le pas de valse. — Plus loin, une baquette se brise sous le poids de trois personnes. — Une dame est légèrement blessée au genou; effroi et empressement du valleur. — Une muscade dorme (dites), attirée par les lumières, s'est introduite dans la salle; une dame veut la chasser avec son mouchoir, et se gêne de se trouver mal; son cavalier cherche à la rassurer, et lui présente une chaise (bécote). — La valse continue avec plus d'entraînement. — On s'assied; un cavalier cause son front; une dame caquète l'appuie sur son coude.

MARCHE MILITAIRE ET ORIENTALE.

Marche de Turcs et de noirs. — Les Turcs avancent lentement et gravement, portant des standards ou des baches (scapies). — Les noirs marchent ou descendent vivement les degrés, ou s'asseyent avec de grosses dames et différents instruments de musique; ou s'asseyent avec des peques ou javelets. — On voit un prisonnier agenouillé; la bache se lève sur lui; un autre est conduit enchaîné. — On porte sur des brancards du bois ou des présents (détails, diables, bécotes).

MUSIQUE RELIGIEUSE.

Le saint de chœur s'agenouille, se prosternant, chahutant, essouffé. — Le prêtre lève le calice (point d'orgue). — Autres chahuts; autre adoration. — Le sacristain étend les bras.

MAGASIN PITTORESQUE. 245

BARCAROLLE.

Des pêcheurs (noirs) disent adieu à leurs femmes, à leurs sœurs; une femme coude son enfant à son mari. — Le temps est beau; les barques glissent mollement sous de rares arches (lignes pour lier les notes). — Mais le temps change; les nuages couvrent le ciel; la mer devient houleuse; les barques s'abaissent et s'éloignent avec les vagues; un homme tombe à l'eau... hélas! — Les autres sont sautés. — L'orage paraît se calmer. — Un pêcheur à saut l'induit; il donne un coup de trompe (point d'orgue). — Mais le vent recommence à souffler avec violence. — Les pêcheurs se désolent, lèvent les bras vers le ciel. — La tempête redouble ses fureurs; une barque chavire; six pêcheurs sont engloutis; leurs corps flottent tristement. — Des mouettes (coups) rament la mer. — Quelques barques, guidées par le phare, se hâtent de rentrer au port. — La mère s'élève attendant sur le rivage; elle reçoit son enfant dans ses bras.

RONDE. TARENTELLE.

Ronde de noirs et de noirs. — Equilibristes, grimaces, pastemime animée. — Redoubler de vitesse à chaque retour du refrain. — Les diables sont figurés par des araignées ou tarantules.

GALOP DE MASQUES.

Une magicienne. — Pierrette avec une lazzarone (diable). — Mouvement précipité. — Danse furieuse. — Les masques se heurtent, tombent, et roulent tous tête-matée sur la tête.

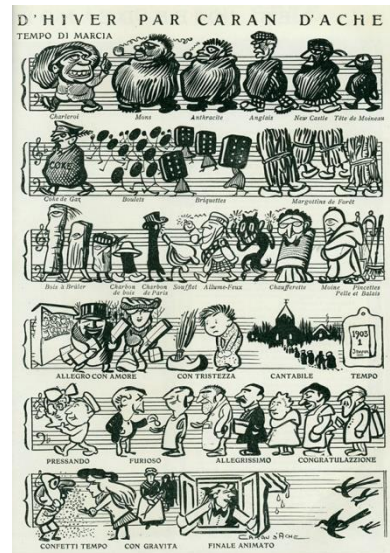
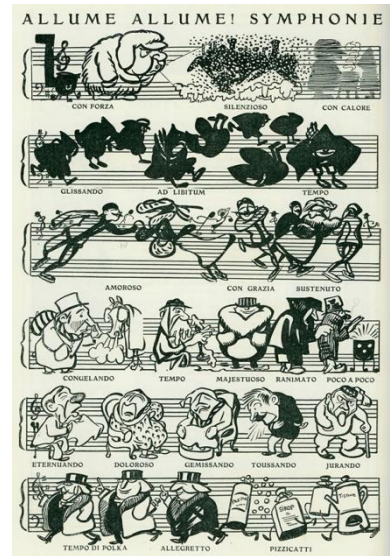
Grandville est musicien: il a senti à sa maîtrise la vie | la création, et il a voulu l'exprimer au point de vue hu- qui respire dans les notes comme dans tous les objets de l' main. Ceux de nos abonnés qui écouteront ces fragmen-

Fig. 2.28 J.J. Grandville, *Musique*, composée et dessinée par J.J. Grandville, *Magasin Pittoresque*, 1840.

A apropriação de linguagens visuais pode fazer-se em maior ou menor extensão. Em linguagens com regras estritas, como a heráldica ou a notação musical, os ilustradores podem seguir as regras que as regem, em maior ou menor grau, para produzirem significado. Numa ilustração que, à semelhança de Grandville, também se apropria da notação musical para fazer humor, Caran d'Ache publicou em 1902 *Allume Allume! Symphonie d'Hiver*, no número de Natal de *La Vie Heureuse* "revue féminine universelle

*illustrée*” (fig. 2.29). Ao contrário de Grandville, Caran d’Ache nem escreveu notação musical, nem respeitou quaisquer códigos de leitura da partitura, mas desenhou antes diversos personagens que sofrem as vicissitudes desde o início do inverno até ao início da primavera, representado com a vinda das andorinhas. Por baixo dos diversos personagens, Caran d’Ache parodiou com os nomes italianos que usualmente assinalam a energia com que se deve ler uma partitura e, em vez de *allegro*, *crescendo*, *sforzando*, *adagio*, etc., escreveu *congelando*, *toussando*, *tempo di polka*, e outros termos italianizados que descrevem as dificuldades que todos nós passamos com o frio do inverno.

No ano anterior, numa ilustração para a revista *Punch, or the London Charivari*, Bernard Partridge fez uma paródia com o brasão do Reino Unido, a propósito da recente criação de uma comissão constituída por membros da Câmara dos Comuns e da Câmara do Lordes com o objectivo de produzir uma proposta que integrasse o dragão galês no brasão do Reino Unido (fig. 2.30). Para isso desenhou um dragão galês que se queria juntar a um leão (Escócia) que toca harpa (Irlanda) para outros três leões (Inglaterra), que se encontravam à frente de um *pub* chamado *Royal Arms*. A acompanhar a imagem, uma legenda refere: *Welsh dragon (insinuatingly). “Look you now, chentelmen, coul’t you not make room for me in your little party? Am I not a tragon and a prother whateffer?”* (os erros ortográficos pretendem representar o sotaque galês). Ao contrário dos brasões desenhados por Charles Philipon e por Edward Tennyson Reed, que mantinham algumas das convenções da heráldica (como o *slogan*, os suportes, o escudo ou a divisa), a ilustração de Partridge atinge o efeito cómico através da representação dos elementos heráldicos – usualmente em perfil ou de frente – como se estivessem num espaço cénico a três dimensões. Nesta transcrição, sobretudo no caso dos três leões ingleses, que costumam ser representados com o corpo de perfil e a cabeça de frente com a boca aberta, parecem que estão numa dança coordenada e muito animada. Neste caso, é por via da ilustração de Partridge ser uma representação cénica com



**Fig. 2.29** Caran d’Ache, *Allume Allume, Symphonie d’Hiver par Caran d’Ache, La Vie Heureuse* “revue féminine universelle illustrée”, 15 de Dezembro de 1902.



**Fig. 2.30** Bernard Partridge, *Free Quarters, Punch, or the London Charivari*, 6 de Março de 1901.

profundidade espacial – que se subvertem tanto a gravidade institucional da heráldica, como os seus códigos de representação – que o humor funciona.

A importação das linguagens visuais com que os ilustradores dialogam assinala a visibilidade social no contexto onde são publicados. A presença da heráldica, da fantasmagoria, da notação musical ou da arte da caligrafia no próprio tecido do humor é revelador do conhecimento que os ilustradores outorgavam ao seu público, e decorre naturalmente da experiência que os próprios ilustradores tinham como leitores, das suas inquietações. Um dos aspectos fundamentais da história da imprensa periódica do século XIX, deste período que viveu as inquietações do progresso tecnológico, foi a forma como assistiu à crescente popularização da ciência. Num estudo sobre as representações da ciência na imprensa periódica do século XIX, Geoffrey Cantor e Sally Shuttleworth referem que, ao contrário do que muitas vezes é assumido – que a ciência tende a desenvolver-se em publicações da especialidade, feita e consumida por especialistas – a imprensa periódica generalista começou durante este período a ter um papel fundamental na disseminação de conceitos científicos. Como referem Cantor e Shuttleworth:

Embora existissem outras vias, tais como livros e palestras científicas dadas nos Institutos de Mecânica e Sociedades Filosóficas, a imprensa periódica generalista era talvez o meio mais influente para divulgar opiniões e informação sobre ciência. Muitos periódicos generalistas não só continham uma proporção significativa de artigos especificamente sobre ciência, como também a ciência informava e estava infiltrada em artigos ostensivamente dedicados a outros tópicos.<sup>79</sup> (Cantor & Shuttleworth, 2004, p. 2)

---

<sup>79</sup> No original: “Although there were other paths, such as books and the scientific lectures delivered at both Mechanics’ Institutes and Philosophical Societies, the general periodical press was perhaps the most influential medium for spreading views and information about science. Not only did many general periodicals carry a significant proportion of articles specifically on science, but science often informed and infiltrated articles ostensibly devoted to other topics”.

De modo análogo, quando analisamos a importação das imagens da ciência no discurso do desenho de humor, também observamos que os ilustradores ora se debruçam directamente sobre o discurso científico, ora o discurso científico está infiltrado em imagens dedicadas a outros tópicos. Num exemplo que ilustra esta última hipótese, publicado a 6 de Junho de 1833 no *La Caricature* (fig. 2.31), Auguste Desperret evocou as imagens da Geologia de forma a traçar uma comparação entre as revoluções sociais e os cataclismos naturais.



**Fig. 2.31** Auguste Desperret, *Troisième éruption du volcan de 1789, Qui doit avoir lieu avant la fin du monde, qui fera trembler tous les trônes et renversera une foule de monarchies*, *La Caricature*, 6 de Junho de 1833.

Na imagem, vemos um vulcão que expele lava, fumo, pedras e a palavra *Liberté* (liberdade). A lava, que desce a encosta, vai ao encontro de vários burgos assinalados com bandeiras nacionais, com a França no topo a ser apanhada em primeiro lugar, e outras nações a serem apanhadas de seguida. Nas pedras que foram expelidas do vulcão encontram-se algumas inscrições – tais como *droit divine* (direito divino), *dîmes* (dízimos), *féodalité* (feudalismo) e *droit d'aînesse* (direito de nascença, morgadio) – que nos ajudam a perceber a natureza política do cataclismo. Sob a ilustração encontra-se a legenda “Terceira erupção do vulcão de 1789, que

terá lugar antes do fim do mundo, que fará tremer todos os tronos e derrubará uma série de monarquias”. Esta ilustração funciona como um presságio a ser tido em conta pela Monarquia de Julho. A primeira erupção trata-se obviamente da própria Revolução Francesa, que contaminou a vida política de muitos outros países; a segunda erupção trata-se da Revolução de Julho, que ocorreu em 1830, apenas três anos antes da publicação desta ilustração, e que foi responsável pela queda e exílio forçado do autoritário Carlos X e deu lugar a Luís Filipe de França; apesar de algum entusiasmo que se seguiu à eleição de Luís Filipe, a sua popularidade decresceu rapidamente devido à percepção de que o seu regime se afastava dos valores da revolução. A terceira erupção, sugerida por Desperret, é um aviso que descreve a população como uma força subterrânea que, sem avisos prévios, pode ser activada em momentos de tensão. Os recentes desenvolvimentos da vulcanologia, bem como as múltiplas erupções do Vesúvio, em Nápoles, ao longo de todo o século XVIII estabeleceram o vulcão na imaginação popular. Viajantes curiosos, filósofos da natureza e amantes da geologia ascendiam ao Vesúvio para visitar e chegar próximo da lava incandescente (Pyle, 2017, p. 2). A imagem do vulcão estava de tal maneira disseminada que em *Don Juan* (1824, canto XIII), Lord Byron referia-se ao vulcão como uma metáfora cansada<sup>80</sup>. A escolha de Desperret por uma imagem de moldura inteira, com uma resolução do desenho a tender para o descritivo, a cores e com a erupção no centro da imagem, tem fortes afinidades com grande parte do imaginário científico-natural dedicado a vulcões. A semelhança entre a sua ilustração e o imaginário científico ajuda a promover a metáfora que compara as revoluções sociais a este fenómeno natural.

Num jogo semelhante para instaurar uma metáfora científica, durante a segunda metade do século, surgiram em Londres algumas ilustrações, que comparavam a classe política a micróbios. No suplemento de Natal de 1870 da revista *Graphic*<sup>81</sup>, Sir William

---

<sup>80</sup> No original: “I hate to hunt down a tired metaphor, So let the often-used Volcano go”.

<sup>81</sup> Este exemplo foi discutido por Thierry Smolderen (2014).

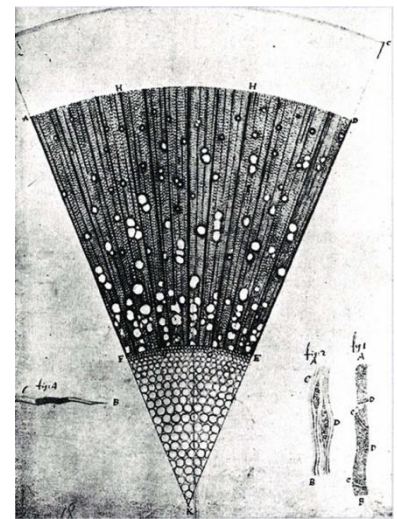
Schwenck Gilbert assinou uma ilustração intitulada *Uma Gota de Água Pantomímica*<sup>82</sup> (fig. 2.32), onde é possível observar uma série de figuras vestidas a rigor, característica das classes mais altas, misturadas com micróbios. A ilustração apresenta o enquadramento característico das ilustrações a partir de vistas microscópicas que já vinham sendo conhecidas desde o tempo de Antonie van Leeuwenhoek (1632-1723) (fig. 2.33) e Robert Hooke (1635-1703) (fig. 2.34) e que tinham encantado a *London's Royal Society* (Warner, 1982, p. 8). Num estudo sobre a popularização do microscópio na cultura novecentista, John H. Warner refere que na última década do século XVII o microscópio já tinha passado de hábito científico ao domínio do amadorismo, no qual senhoras e cavalheiros se ocuparam a observar os segredos da natureza ao longo de todo o século XVIII. Warner refere ainda que:

O segundo trimestre do século XIX testemunhou o aparecimento de uma onda de interesse público (bem como científico) dos britânicos pela microscopia. A Sociedade Microscópica de Londres, que foi fundada em 1839 e publicou um periódico trimestral, proporcionou um local para o estudo científico sério da microscopia. A partir da década de 1830, apareceram em Inglaterra uma profusão de manuais e artigos científicos sobre a microscopia, muitas vezes escritos pelos mesmos homens e mulheres que publicavam manuais populares sobre botânica de campo, colecção de borboletas e estudo da história natural na costa marítima.<sup>83</sup> (Warner, 1982, p. 8)

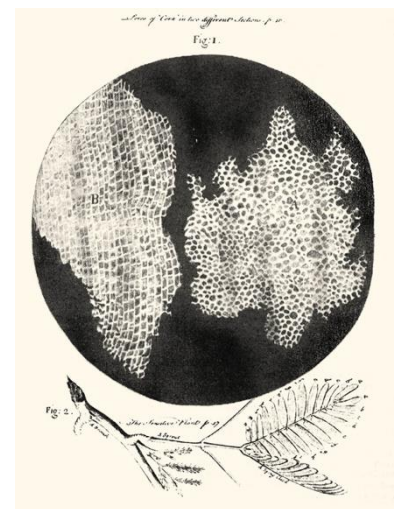
O impacto que tinha esta dimensão invisível pode ser avaliado numa ilustração satírica de William Heath (1794-1840). Quando, na década de 1820, começaram a surgir rumores de que a qualidade da água distribuída à população estava contaminada, Heath



**Fig. 2.32** Sir William Schwenck Gilbert, *A Drop of Pantomime Water*, *Graphic*, Suplemento de Natal, 1870.



**Fig. 2.33** Antonie van Leeuwenhoek, (retirado de) *Collected letters of Antoni van Leeuwenhoek*, Vol. II, Amsterdam, Sweets and Zeitlinger Ltd, 1941.



**Fig. 2.34** Robert Hooke, *Micrographia, or Some Physiological Descriptions of Minute Bodies Made by Magnifying Glasses. With Observations and Inquiries Thereupon*, 1665.

<sup>82</sup> No original: "A Drop of Pantomime Water".

<sup>83</sup> No original: "The second quarter of the nineteenth century witnessed a surge of British public (as well as scientific) interest in microscopy. The Microscopical Society of London, which was founded in 1839 and published a quarterly journal, provided one locus for the serious scientific study of microscopy. From the 1830s a profusion of handbooks and journal articles on popular microscopy appeared in England, often written by the same men and women who authored popular manuals on field botany, butterfly collecting, and natural history study at the seashore."

desenhou uma ilustração que mostrava uma senhora que largava a sua chávena de chá, após ter testemunhado a qualidade da água através de um microscópio (fig. 2.35). No título da ilustração, em baixo, podemos ler “Sopa de Monstros usualmente chamada Água do Tamisa, sendo uma representação correcta daquela matéria preciosa que nos é distribuída!!!”. E no topo, lê-se ainda, “Microcosmo dedicado às Companhias de Água de Londres. ‘Apresentadas todas as coisas monstruosas e prodigiosas, terríveis hidras, górgonas e quimeras’”<sup>84</sup>, com uma referência a John Milton entre aspas.



**Fig. 2.35** William Heath, *Monster Soup Commonly Called Thames Water, Being a Correct Representation of that Precious Stuff Doled Out To Us!!!*, 1828.

Tanto a ilustração de Sir William Schwenck Gilbert como, por exemplo, outra semelhante, desenhada por Harry Furniss e publicada na *Punch* em 1883 (fig. 2.36) (que levava a inscrição “A drop of essence” dentro da imagem, e no título do texto respectivo, “Essence of Parliament”), transformavam a classe política nesses seres invisíveis a olho nú. Na ilustração de Furniss, vemos *Mr. Punch*, a mascote da revista (auxiliado pelo seu cão *Toby*), a dar uma palestra sobre o assunto. Em ambas as ilustrações, as figuras do poder eram agora transformadas em seres pequenos e feios,



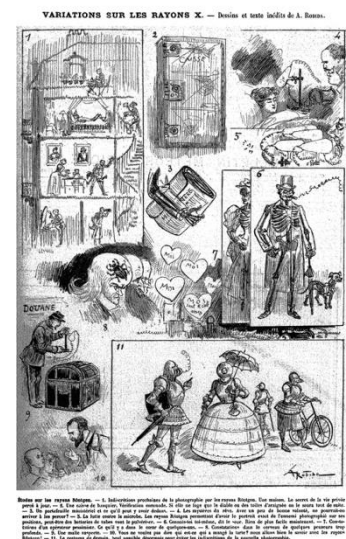
**Fig. 2.36** Harry Furniss, *Essence of Parliament, Punch, or the London Charivari*, 17 de Fevereiro de 1883.

<sup>84</sup> No original: “Microcosm dedicated to the London Water Companies. Brought forth all monstrous, all prodigious things, hydras and gorgons, and chimeras dire”.

capazes de infligir catástrofes a populações inteiras, de modo silencioso e sem aviso prévio.

Tal como demonstrava a ilustração de William Heath a propósito da qualidade da água de Londres, os desenvolvimentos científicos podiam despertar ansiedade junto do público e os ilustradores cumpriam a tarefa de dar voz a algumas dessas preocupações. Em casos em que as descobertas eram pontuadas por algum tipo de novidade visual, os ilustradores tinham à sua disposição esse imaginário, pronto a usurpar em benefício de algum efeito cómico. Se passarmos em revista algumas das ilustrações que foram criadas logo após o aparecimento dos raios de Röntgen<sup>85</sup>, actualmente conhecidos como raios-x, percebemos como é que os ilustradores davam voz e conceptualizavam a recepção do público a estas novidades. Desde o anúncio da sua invenção em 1895, os raios-x entraram na imaginação popular envoltos em deslumbre e algum engano, por vezes propagado pelos próprios meios de informação generalista (Pamboukian, 2001, pp. 56-57). O baixo preço e a facilidade de montagem levaram a que esta tecnologia fosse adquirida por muitos fotógrafos, que assim passaram a produzir radiografias a pedido dos médicos. A associação da radiografia à fotografia foi por esta razão quase imediatamente consumada (Keller, 2004), e verificável na expressão *new photography*, que diversos meios de comunicação utilizaram para se referirem à radiografia. Ainda, a recente produção de câmaras portáteis, construídas e distribuídas pela Kodak a partir de 1888, vieram assim criar o receio de que os aparelhos de raio-x portáteis estariam para breve, e que qualquer pessoa poderia vir a cometer a indiscrição de visualizar o que até aí era invisível.

Uma página criada por Albert Robida e publicada no jornal de divulgação científica *La Nature* a 9 de Maio de 1896 (fig. 2.37) faz uma súpula dos receios de violação da vida privada que o raio-x trouxe à imaginação popular. Sem se preocupar se as situações que representa são viáveis do ponto de vista científico, o comentário de



**Fig. 2.37** Albert Robida, *Variation sur les Rayons X*, *La Nature*, 9 de Maio de 1896.

<sup>85</sup> Wilhelm Conrad Röntgen (1845-1923), engenheiro e médico alemão, foi responsável pela descoberta dos raios-x, em 1895.

Robida não vem tanto no sentido de comentar as novas possibilidades que o raio-x traz à ciência, mas usa, em vez disso, a nova possibilidade de “ver através” para tecer comentários sobre a sociedade da época e ficcionar sobre os comportamentos e receios que surgirão numa nova era, onde a vida privada é ameaçada por esta nova forma de visualização. Através deste e de outras tantas ilustrações que surgiram logo após o anúncio da descoberta de Wilhelm Röntgen, assistimos à criação de novas metáfora visuais – o esqueleto vivo, a armadura anti-radiação, o aparelho para ver através da roupa – que, quando surgiram, ajudaram a conceptualizar o medo de profanação do privado, bem como esclarecer a ideia da capacidade de visualização como um instrumento de poder, mas também mostra como a partir desta nova forma de visualizar o corpo humano, estes ilustradores abriram excepções na tradicional opacidade dos objectos.

### **2.5. A autografia como modelo de invenção**

O diálogo com as diferentes formas de visualidade é por vezes tão sistemático que toma a proporção de um método de trabalho. Harry Furniss, um ilustrador que trabalhou para a *Punch* entre 1880 e 1894, e cujos desenhos se socorreram diversas vezes de diferentes tipos de apropriação gráfica, referiu num dos seus livros de memórias:

Quando eu não estava a ‘inventar’ um personagem como, por exemplo, o ‘Beetle’, adoptava diferentes estilos de desenho para variar. Pois, mesmo o trabalho de um caricaturista torna-se monótono se ele for apenas senhor de um estilo e um escravo de maneirismos. Para evitar isto, sou egípcio, chinês, japonês, e às vezes ‘infantil’. (...) Há, de facto, muito pouco mérito artístico no estilo ‘infantil’ de trabalho. Eu não o usei muitas vezes, mas sempre que o fiz, tentava introduzir algum ‘desenho’ também. Aqui [fig. 2.38], por exemplo, estão as minhas paródias à academia – tal como se tivessem sido desenhadas por um menino,

mas as figuras da professora e do aluno estão em 'desenho'<sup>86</sup>. (Furniss, 1901, pp. 244-246)

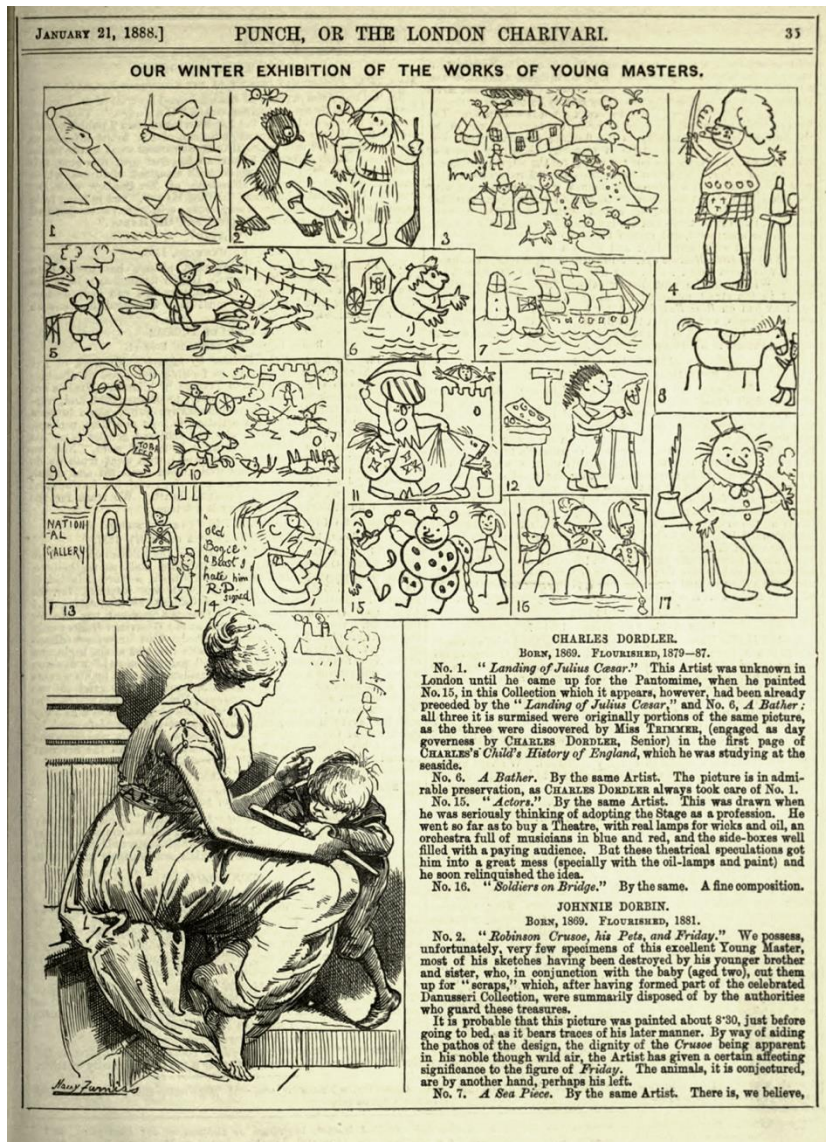


Fig. 2.38 Harry Furniss, *Our Winter Exhibition of the Works of Young Masters, Punch, or the London Charivari*, 21 de Janeiro de 1888.

A afirmação de Furniss indica-nos uma diferença fundamental que existe entre o seu olhar sobre os desenhos infantis e o que viria a ser afirmado pelos modernistas alguns anos mais tarde. A entrada de modelos de representação radicalmente diferentes daquele que era proposto pela academia começou a ter uma maior visibilidade a

<sup>86</sup> No original: "When I did not "invent" a character, such as the "Beetle," I adopted for a change various styles of drawing. For even the work of a caricaturist becomes monotonous if he is but a master of one style and a slave to mannerisms. To avoid this I am Egyptian, Chinese, Japanese, and at times "Childish". (...) There is really very little artistic merit in the "Childish" style of work. I did not use it often, but whenever I did I tried to introduce some "drawing" as well. Here, for instance, are my Academy skits – drawn as if by a boy, but the figures of the teacher and pupil are in drawing."

partir do início do século XX, quando alguns artistas empreenderam uma produção que reflectia a apropriação formal de artefactos das chamadas “culturas primitivas”, dos desenhos de crianças ou dos desenhos de doentes mentais. A importância que Picasso ou Vlaminck deram à arte africana, ou que Klee e Dubuffet deram aos desenhos dos loucos e das crianças, deu corpo à procura de formas de representação que saíssem dos padrões ocidentais. Hal Foster sugeriu que a escolha destas influências, que visavam a importação de valores “expressivos”, “visionários” ou “transgressivos”, revelavam a agenda modernista de procura da origem pura da arte ou de uma alteridade absoluta à cultura ocidental (Foster, 2001, p. 3). Com efeito, Paul Klee confessou no seu diário querer “ser como um recém-nascido, não saber nada sobre a Europa; ignorar factos e modas, ser quase primitivo” (Klee, 1964, p. 266). Ao tomarem os “primitivos” como modelo na procura de uma visão interior, estes artistas não procuravam imitar a realidade, mas procuravam um lugar original onde o agente criativo estava mais próximo da sua fonte de criação. Actualmente, esta atitude é por vezes vista com alguma suspeita. Um texto de José Gil, que analisa *O Príncipezinho* de Antoine de Saint-Exupéry – uma obra que também partilha a mesma hipótese nostálgica de uma origem não corrompida pela civilização, que neste caso é representado pelo mundo dos adultos – o autor refere que Saint-Exupéry escrevia a partir de uma “imagem mitificada da infância” (Gil, 2003, p. 16), e o supracitado Hal Foster refere-se a estas crenças, de que um ser humano menos exposto aos hábitos da cultura ocidental é um ser mais puro, mais próximo de uma ideia de verdade original, como “fantasias”.

Ao contrário desta tendência dos modernistas do início do século, a apropriação dos desenhos infantis de Harry Furniss não pretende assimilar os aspectos psicológicos do contexto original de produção. Aliás, a afirmação citada deixa bem claro que os desenhos infantis não têm para si qualquer legitimidade artística, e que o que considera “desenho” equivale ao âmbito da representação mimética tradicional. Furniss não pretende ser um outro, nem chegar mais próximo de um estado de consciência

original. A paródia à academia, referida por Furniss, trata-se de uma ilustração publicada na *Punch* a 21 de Janeiro de 1888, com o título *Our Winter Exhibition of the Works of Young Masters* (fig. 2.38). Aí, Furniss aproveita uma recente exposição organizada pela *Royal Academy of Arts*, dedicada aos velhos mestres<sup>87</sup>, para montar uma sátira que envolve ainda um outro assunto, menos efémero – a obsessão vitoriana com a infância. A imagem mostra uma série de desenhos num registo próximo do infantil, cada um deles numerados, e na base da imagem uma tutora com o seu pupilo desenhados à pena de forma competente, próxima dos valores tradicionais do desenho académico. Na legenda relativa a cada uma das imagens, logo abaixo e na página seguinte, são apresentados os diferentes artistas desta exposição ficcionada, cujos trabalhos mostrados são relativos à tradição inglesa das *Nursery Rhymes* (Graves, 1922a, pp. 145-146). Como referiu mais tarde Charles L. Graves, um dos escritores de serviço na *Punch* dessa época, a revista “ressentia-se com a interferência de natureza pedante, oficial ou piegas com as crianças, quer no trabalho quer quando estivessem a brincar”<sup>88</sup> (Graves, 1922a, p. 145). Segundo o autor, este *cartoon* de Furniss “(...) é uma excelente sátira aos críticos que saúdam todos os esforços dos mais jovens com uma voz patética de louvor; a *Punch* não podia tolerar a precocidade auto-consciente, agressiva e complacente”<sup>89</sup> (Graves, 1922a, p. 146). A justaposição de dois registos de representação no desenho de Furniss permite, neste caso, uma sátira que se desdobra em duas frentes distintas. Por um lado, tece uma crítica objectiva a essa tendência vitoriana para tornar as crianças pequenos adultos e, por outro, produz uma sátira genérica à academia artística, sem se referir a nenhum artista em

<sup>87</sup> A exposição em causa decorreu de 2 de Janeiro a 10 de Março de 1888. Intitulada *Exhibition of works by the Old Masters and by deceased masters of the British School, including a collection of sculpture, bronzes, medals and plaquettes, chiefly of the Renaissance period. Winter exhibition, nineteenth year, 1888*, incluía trabalhos de William Turner, Peter Lely, George Stubbs, John Constable, entre outros. O catálogo encontra-se disponível em <https://archive.org/details/exhibitionofwork1888roya>

<sup>88</sup> No original: “Punch resented pedantic, official, or fussy interference with children whether at work or play”.

<sup>89</sup> No original: “(...) this is an excellent skit on the critics who greet all the efforts of the young with a foolish voice of praise. Self-conscious, aggressive and complacent precocity Punch could not endure”.

particular ou acontecimento concreto para além do evento da exposição<sup>90</sup>.

A justaposição de dois registos de representação na mesma imagem lembra-nos a importância que a simulação da autografia pode ter nos processos de apropriação gráfica. Do mesmo modo que a evocação da heráldica, da notação musical, da caligrafia ou da fantasmagoria implicam uma adaptação às regras (em maior ou menor grau) das linguagens evocadas, o mesmo ocorre quando os ilustradores evocam períodos históricos, outras culturas, outros desenhadores, ou até outras circunstâncias em que o desenho se dá. Neste contexto, a obra de Furniss é particularmente diversa e devota uma atenção especial à autografia. Numa ilustração publicada na *Punch* a 16 de Janeiro de 1892 (fig. 2.39), que surge com a legenda *Sketches in the saddle by our special sporting artist on the spot*, Furniss justapôs igualmente dois modos de representar.



**Fig. 2.39** Harry Furniss, *Sketches in the saddle by our special sporting artist on the spot*, *Punch, or the London Charivari*, 16 de Janeiro de 1892.



**Fig. 2.40** Harry Furniss, *Our special artist on tour. Effect of Sketching in the Train (The Ladies were drawn at the Stations)*, *Punch, or the London Charivari*, 23 de Janeiro de 1892.

<sup>90</sup> Apesar da interpretação de Charles L. Graves, a infantilização dos mestres, tal como Bertall tinha feito com Courbet, está claramente dentro do raio de interpretação desta imagem. No ano anterior, Furniss tinha levado as suas críticas à academia de belas-artes um pouco mais longe, com a exposição *Royal Academy, an Artistic Joke* (1887). Esta exposição teve lugar na Gainborough Gallery, e contava com cerca de oitenta e sete imagens que parodiavam pinturas de figuras tutelares da academia inglesa como John Singer Sargent, Lawrence Alma-Tadema e Robert Walker Macbeth. O catálogo desta exposição pode ser visto em: [https://archive.org/details/bub\\_gb\\_YvAwAQAMAAJ](https://archive.org/details/bub_gb_YvAwAQAMAAJ)

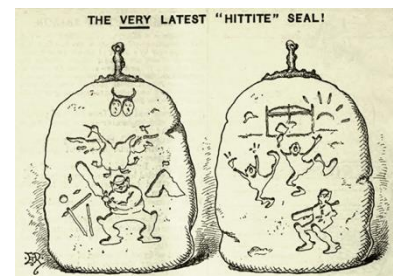
Tanto no topo como no rodapé, vemos desenhos característicos de um desenho de reportagem, que um artista enviado teria de executar com relativa rapidez para fixar os grupos de pessoas e cavaleiros sempre em movimento. No meio da página, os desenhos de Furniss sugerem que foram feitos tal como o título indica, sobre a sela de um cavalo – feitos a golpe de aparo, com uma gestualidade mais ou menos descontrolada. Na semana seguinte, a 23 de Janeiro, Furniss repetiu a fórmula, mas mudou as circunstâncias ficcionadas. Desta vez, a ilustração que apresenta tem o título *Our special artist on tour. Effect of Sketching in the Train (The Ladies were drawn at the Stations)* (fig. 2.40). Fiel à ficção criada pelo título, todos os desenhos que não foram feitos em estações de comboio comprovam a sua autenticidade através de uma gestualidade igualmente descontrolada, e até de várias manchas accidentais que teriam caído sobre a folha de papel durante o percurso de comboio.

Esta atenção especial à autografia, a preocupação em reproduzir as pequenas variações da mão que desenha, é o resultado de um sistema de valores que esteve em marcha ao longo do século XIX. No campo das técnicas de impressão, por exemplo, o mercado da gravura assistiu a transformações que espelharam este processo. Se no século XVIII as gravuras de impressão – um processo alográfico, usualmente entregue a profissionais, que implicava a tradução dos valores cromáticos da pintura original sob a forma de linhas paralelas, linhas cruzadas e pontos sobre a chapa da gravura – constituíam a maior fatia do mercado da gravura, durante o século XIX a expressão individual começa a prevalecer na preferência pela autografia do artista e por métodos de reprodução que respeitassem os valores do estilo pessoal, da sua sinceridade e espontaneidade (Kaenel, 2005, pp. 557-558). Foi dentro deste mesmo espírito que Harry Furniss e outros ilustradores começaram a elaborar ficções através da simulação do processo autográfico. Os desenhos egípcios, chineses e japoneses referidos por Furniss, tais como a simulação de desenhos assírios, gregos, romanos e medievais, entraram no léxico de alguns ilustradores por via da

popularização crescente da história e da arqueologia bem como da abertura e exposição dos principais centros europeus ao oriente.

Na Inglaterra vitoriana, o interesse pelo passado por parte de alguns estudiosos e antiquários transformou-se gradualmente numa experiência a ser consumida pelas massas. Durante este período, os mistérios do mundo antigo começaram a alimentar vários sectores da cultura, que iam da arte à literatura, da arquitectura à decoração de interiores, peças de teatro, museus e grandes exposições que reconstituíam locais arqueológicos da antiguidade para a apreciação do público. A investigação histórica e arqueológica, anteriormente confinada aos gabinetes e fólios da especialidade, começava agora a ser popularizada em várias publicações, tanto especializadas como generalistas – como, por exemplo, o *The Classical Gazetteer*, um guia enciclopédico da antiguidade, publicado por William Hazlitt em 1851, que reunia informação fornecida por exploradores e viajantes a locais antigos, mapeando o conhecimento histórico com locais tanto reais como mitológicos, o que cativava a imaginação popular (Pearson, 2006, pp. ix-xix).

Dentro do âmbito das apropriações históricas, as comparações entre o passado e o presente são um tema recorrente. Ao longo das suas edições, a *Punch* acompanhou a popularização do desporto e via-o por vezes como um escapismo no extremo oposto da educação. As apropriações históricas serviam, neste contexto, para colocar os hábitos modernos em perspectiva, e mostrá-los à luz da glória de tempos idos. Numa ilustração de 1895 (fig. 2.41), Edward Tennyson Reed desenhou dois selos hititas onde se podem ver pequenas figuras a jogar críquete. A ilustração é acompanhada por um texto que comenta esta actividade desportiva com a gravidade e cautela de um *connoisseur*, elevando-a, satiricamente, ao nível mitológico com que era vista a história. Numa ilustração de 1893 (fig. 2.42) (de autor que não foi possível identificar), um pequeno friso grego parodia sobre o gosto britânico por jogos com bola. A ilustração aparece debaixo do título *Popular songs re-sung. – “After the ball”*, e é acompanhada por um poema que fala da obsessão



**Fig. 2.41** Edward Tennyson Reed, *The Very Latest «Hittite Seal!», Punch, or The London Charivari*, 5 de Outubro de 1895.

britânica pelo desporto. Na ilustração, vemos várias figuras desenhadas ao modo grego – com linha branca, de perfil sobre fundo negro – mas vestidas ao modo contemporâneo: uma jogadora de ténis, um de críquete, golfe, rãguebi, bilhar e ainda uma jogadora de cróquete.



**Fig. 2.42** Anónimo, *Popular songs re-sung – ‘After the Ball’, Punch, or The London Charivari*, 25 de Novembro de 1893.

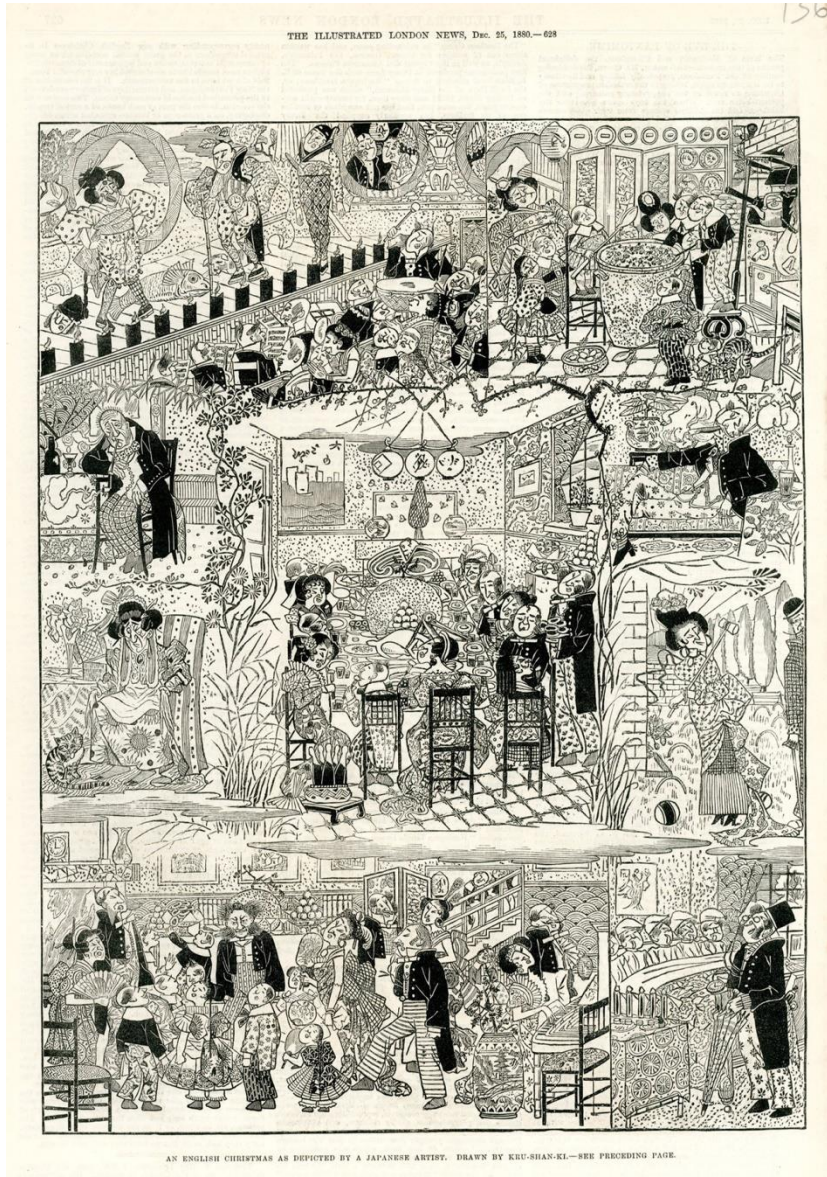
Os temas orientais são também uma constante que podemos observar tanto nos jornais de humor como em outros sectores da cultura da época. Desde os anos 50 que o Japão vinha celebrando tratados comerciais com algumas potências europeias – o Tratado de Amizade e Comércio Anglo-Japonês foi celebrado a 26 de Agosto de 1858, e outro tratado semelhante entre a França e o Japão foi celebrado a 9 de Outubro do mesmo ano. Estes tratados desencadearam em França e Inglaterra uma afluência variada de produtos – gravuras, peças de porcelana, mobiliário, produtos têxteis – que eram consumidos ao nível doméstico. De acordo com Charles L. Graves, nos anos 80, a política editorial da *Punch* considerava o japonismo já desgastado. Graves refere que: “Das diversas características deste período, podemos destacar a mania do japonismo, uma forma de esteticismo barato satirizado na *Punch* no início dos anos oitenta”<sup>91</sup> (Graves, 1922a, p. 278). Com efeito, logo no Almanaque anual lançado em 1866 surge um calendário temático dedicado ao Japão (fig. 2.43), com um título em caracteres latinos desenhados de modo a assemelharem-se aos caligramas japoneses, e com figuras desenhadas exclusivamente a linha. Por vezes, a apropriação da autografia visava formular um olhar exterior



**Fig. 2.43** *Punch's Almanack for 1866*. Calendário.

<sup>91</sup> No original: “Out of many miscellaneous features of this period we may single out the Japanese craze, a form of cheap aestheticism satirized by Punch in the early eighties”.

sobre a própria vida inglesa. Numa ilustração publicada no *Illustrated London News* no dia de Natal de 1880, George Cruikshank Jr. desenhou *An English Christmas as depicted by a Japanese artist*. Drawn by Kru-Shan-Ki (fig. 2.44).



**Fig. 2.44** George Cruikshank Jr., *An English Christmas Dinner as Depicted by a Japanese Artist*, Drawn by Kru-Shan-Ki, *The Illustrated London News*, 25 de Dezembro de 1880.

Alguns anos depois, em 1893, o próprio Harry Furniss desenhou também (sob o pseudónimo Lika Joko) uma série de imagens que visavam representar os hábitos ingleses a partir do suposto olhar de um artista estrangeiro.

Numa série intitulada *Lika Joko's Jottings* (figs. 2.45 e 2.46), Furniss desenhou semanalmente situações colectivas da vida inglesa, tais

como uma partida de golfe, uma cena de caça à raposa, cenas citadinas, uma partida de futebol. A primeira função desta série parece ser a de apresentar ao público inglês a noção de um olhar estrangeiro sobre os seus próprios costumes.



**Fig. 2.45** Harry Furniss, *Lika Joko's Jottings* – N° 5, *Hunting*, *Punch or The London Charivari*, 2 de Dezembro de 1893.

Isto é feito através de uma linguagem gráfica exótica, com contornos fortes a pincel e manchas sólidas cinzentas e negras, assim como através de um sistema projectivo onde a profundidade da perspectiva cónica é esbatida de modo a que as figuras possam ocupar todo o espaço da folha sem haver uma variação de escala acentuada. A avaliar pela quantidade de desenhos que fez ao modo de Lika Joko – e ainda, tendo em conta que após a sua saída da revista *Punch* publicou durante alguns meses um semanário intitulado *Lika Joko: an Illustrated Weekly conducted by Harry Furniss*<sup>92</sup> (fig. 2.47) – torna-se plausível que, mais do que produzir pastiches que evocavam o olhar do outro para, como referia Charles L. Graves, produzir sátiras que se dirigiam ao gosto inglês pelo japonismo, que Furniss estivesse de facto entusiasmado com as possibilidades plásticas que lhe oferecia este pseudónimo. E torna-se, assim, plausível que o discurso de segunda ordem, evocativo, estivesse a

<sup>92</sup> Em 1895 o semanário foi coligido num tomo com mais de quinhentas páginas. Disponível em [http://digitalcollections.tcd.ie/home/index.php?DRIS\\_ID=LikaJoko\\_337](http://digitalcollections.tcd.ie/home/index.php?DRIS_ID=LikaJoko_337)



**Fig. 2.46** Harry Furniss, *Lika Joko's Jottings* – N° 6. *A Football Match*, *Punch or The London Charivari*, 23 de Dezembro de 1893.



**Fig. 2.47** Capa de *Lika Joko: an Illustrated Weekly conducted by Harry Furniss*, nº1, 20 de Agosto de 1894.

transformar-se para Furniss numa gramática com todas as possibilidades de um discurso de primeira ordem.

Entre os muitos artistas europeus que durante a segunda metade do século XIX se deixaram seduzir pela gravura oriental e que notoriamente integrou o japonismo no seu próprio vocabulário gráfico, está Aubrey Beardsley (1872–1898). Os seus desenhos ostentavam uma clara atracção pelo erótico e pelo grotesco, e eram feitos apenas com recurso a linhas e manchas sólidas a negro sobre o branco, rejeitando quaisquer outros valores tonais (fig. 2.48). Com uma personalidade excêntrica e orientado para a provocação, em 1894 Beardsley foi o primeiro editor de arte da revista literária trimestral *The Yellow Book* (fig. 2.49) (Clark, 1978, p. 26), uma revista usualmente associada à defesa de um certo hedonismo na arte e na literatura e que se propunha renovar a paisagem artística e literária vitoriana. Com a publicação de *Salomé* – peça escrita por Oscar Wilde e cuja edição inglesa, também em 1894, fora ilustrada por Beardsley – e ainda por conta do julgamento público da homossexualidade de Wilde no ano seguinte, Aubrey Beardsley tornou-se alvo de críticas corrosivas na comunicação social. A este propósito, a revista *Punch* foi particularmente activa na condenação de Beardsley e das suas propostas artísticas. Charles L. Graves refere nas suas memórias que:

A *Punch* não via qualquer tipo de virtude, nem artística ou qualquer outra, no movimento que defendia a auto-expressão desregrada nas *belles lettres*, e que tinha os seus resultados na *Yellow Book* e na *Savoy* (...) e cujos hierofantes eram os discípulos confessos de Baudelaire e Verlaine. Para a *Punch* o movimento era totalmente decadente.<sup>93</sup> (Graves, 1922b, p. 283)

Deste modo, sob o tema da apropriação gráfica, Beardsley tornou-se provavelmente no artista individual cujo estilo pictórico foi mais vezes satirizado durante este período. Se os casos de apropriação



Fig. 2.48 Aubrey Beardsley, Ilustração para *Salomé*, de Oscar Wilde, 1894.

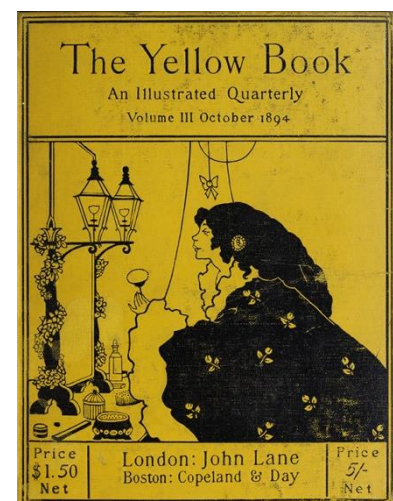


Fig. 2.49 *The Yellow Book*, vol.III, Outubro de 1894.

<sup>93</sup> No original: "Punch saw no virtue, artistic or otherwise, in the movement towards unrestrained self-expression in belles lettres which had its outcome in the *Yellow Book* and the *Savoy*, (...), and whose chief hierophants were the avowed disciples of Baudelaire and Verlaine. To *Punch* the movement was wholly decadent".

cultural e histórica, descritos anteriormente, podem ser vistos como manifestações que implicaram uma certa distância, e até alguma sobrançeria, em relação aos modelos artísticos do passado ou do oriente, a proposta visual de Beardsley foi violentamente rejeitada pelos seus detractores – pelos temas que representava, pela excentricidade da sua expressão, mas, acima de tudo, pela moralidade de que se tornara símbolo.

A 30 de Março de 1895, a quatro dias do começo do julgamento de Oscar Wilde, Edward Tennyson Reed desenhou uma ilustração *a la Beardsley*<sup>94</sup> que aparecia com o título *The Woman Who Wouldn't Do* (fig. 2.50). Tanto a ilustração como o texto de vários parágrafos que a acompanha, complementavam-se num pastiche que simulava satiricamente um livro recentemente escrito por Grant Allen e ilustrado por Beardsley, com o título *The Woman Who Did* (1895). Grant Allen era um simpatizante da causa feminista e este romance propunha uma reflexão sobre os direitos das mulheres. O livro narrava a história de uma mulher educada da classe média que se apaixonou por um advogado, começaram a viver juntos e tiveram uma filha sem, no entanto, contraírem matrimónio. Quando o companheiro morre, a mulher torna-se mãe solteira, sem direito legal a herança, e luta pela sua emancipação. Mas a *Punch* considerava a emancipação das mulheres como um excesso revestido de capricho. Desde 1894 que se podem encontrar dezenas de referências à Nova Mulher (*New Woman*)<sup>95</sup> e em 28 de Abril do mesmo ano, por exemplo, Edward Liney Sambourne (1844-1910) assinava uma ilustração intitulada *Donna Quixote* (fig. 2.51), que reencenava a conhecida ilustração que Gustave Doré (fig. 2.52) desenhou para o Dom Quixote nos termos de uma mulher cheia de ilusões livrescas, autoritária, lutadora contra o dragão do decoro e contra a tirania dos homens.

No Almanaque de 1895, o mesmo Edward Tennyson Reed fez um pastiche de página inteira intitulado *Britannia à la Beardsley* (*By Our*

<sup>94</sup> Expressão utilizada por Graves (Graves, 1922b, p. 167).

<sup>95</sup> A expressão *New Woman* foi cunhada por Sarah Grand, em Março de 1894, no contexto de um artigo intitulado *The New Aspect of the Woman Question* para a revista literária *North American Review*.



**Fig. 2.50** Edward Tennyson Reed, *The Woman who Wouldn't Do*, *Punch* or *The London Charivari*, 30 de Março de 1895.



**Fig. 2.51** Edward Liney Sambourne, *Donna Quixote*, *Punch* or *The London Charivari*, 28 de Abril de 1894.



**Fig. 2.52** Gustave Doré, *Don Quixote*, 1863.

"Yellow" Decadent) (fig. 2.53) onde, de forma a ridicularizar a proposta artística de Beardsley, optou por representar um tema institucional simulando o seu estilo pictórico.



**Fig. 2.53** Edward Tennyson Reed, *Britannia à la Beardsley* (By our 'Yellow' Decadent), *Punch or The London Charivari*, Almanaque de 1895.

Na imagem, Britânia, a figura alegórica que representa a Grã-Bretanha desde o tempo da ocupação romana – uma deusa que se faz acompanhar por um leão e que é usualmente representada com um tridente, um escudo e um capacete coríntio – está acompanhada por Mr. Punch, a mascote da revista, e o seu cão Toby, um Pug, semelhante ao de Hogarth. Com a *Britannia a la Beardsley*, os leitores da *Punch* podiam testemunhar a transfiguração do seu símbolo nacional, normalmente representado

numa linguagem clássica, e ter um vislumbre de como se traduziriam os valores da nação nos termos das propostas de Beardsley e do *Yellow Book*. Do mesmo modo que a linguagem clássica – com as suas poses épicas e a sua retórica alegórica – foi, e continua a ser, por definição a linguagem visual das instituições governamentais do mundo ocidental, o estilo pictórico de Beardsley tinha-se tornado, aos olhos de alguns, na linguagem visual da decadência moral. Como resposta a ataques semelhantes, que já vinham acontecendo desde a publicação do primeiro volume de *The Yellow Book*, Beardsley fez publicar no terceiro volume, em Outubro de 1894, duas ilustrações feitas por si mas assinadas pelos pseudónimos Philip Broughton (fig. 2.54) e Albert Foschter<sup>96</sup> (fig. 2.55). A primeira ilustração trata-se de um retrato de Andrea Mantegna, de perfil, uma imagem que evoca a própria maneira utilizada por Mantegna para produzir retratos, tão característica do *quattrocento*. A segunda imagem, assinada por Foschter e intitulada *From a Pastel*, é, como o nome indica, um retrato de uma mulher executado a pastel com a aparência de um estudo. Após o lançamento da revista, a *Saturday Review* elogiou as ilustrações de Broughton e Foschter, ao passo que as de Beardsley continuavam a ser “aberrantes como sempre” e, assim que Beardsley conseguiu enganar alguns críticos, declarou a falsidade das autorias (McGrath & Lasner, 1995).

A apropriação gráfica, como estratégia de comunicação para enunciar valores associados aos diferentes domínios da visualidade, continuou a ser utilizada ao longo de todo o século XX, sobretudo como uma forma de humor visual. Durante este período, tanto encontramos autores que simulam formas de visualidade amplamente aceites para colocar em perspectiva os assuntos representados, como outros que se apropriam das características formais do objecto da sua sátira, tal como os que foram perpetrados contra Beardsley. No Almanaque da *Punch* de 1922, por exemplo, encontramos uma estratégia semelhante à que tinha sido utilizada por Edward T. Reed nos selos hititas, ou na ilustração *Popular songs*



**Fig. 2.54** Aubrey Beardsley (como Philip Broughton), *Andreas Mantegna, painter and engraver*, *The Yellow Book*, vol.III, 1894.



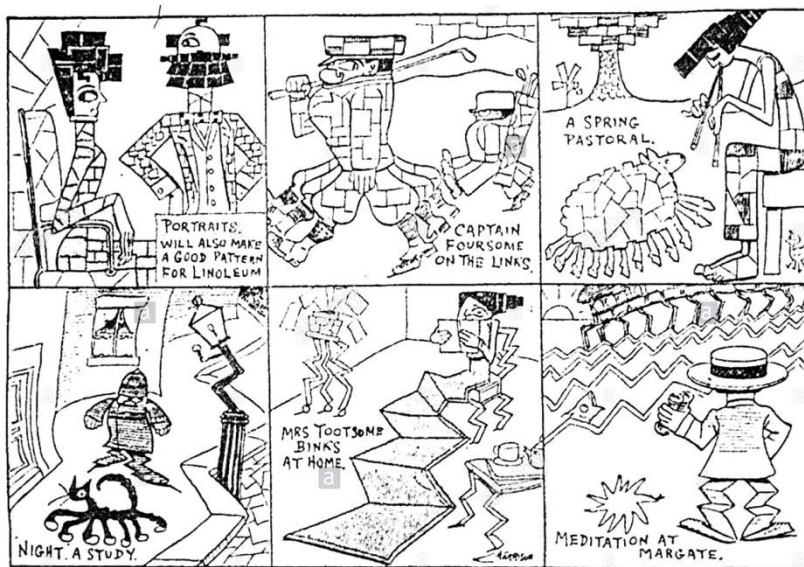
**Fig. 2.55** Aubrey Beardsley (como Albert Foschter), *From a Pastel*, *The Yellow Book*, vol.III, 1894.

<sup>96</sup> Publicação disponível em: <https://archive.org/details/yellowoct189403uoft>

re-sung. – “After the ball”. À semelhança destas, Frank Reynolds desenhou uma série intitulada *Golf With The Great Masters* (fig. 2.56), onde reproduz pinturas de Peter Rubens, William Turner, George Morland e Jean-Baptiste-Camille Corot, inserindo personagens que ora jogam golf, ora desempenham actividades relacionadas. Por outro lado, tal como aconteceu com Beardsley, as sátiras às vanguardas artísticas tornaram-se num tópico por direito próprio, possíveis de encontrar ao longo de todo o século, desde as propostas futuristas (fig. 2.57), passando por exemplo pela recepção do *Armory Show*<sup>97</sup> (fig. 2.58), a Jackson Pollock (fig. 2.59).



**Fig. 2.56** Frank Reynolds, *Golf with the Great Masters, Punch, or the London Chrivari*, Almanaque de 1922.



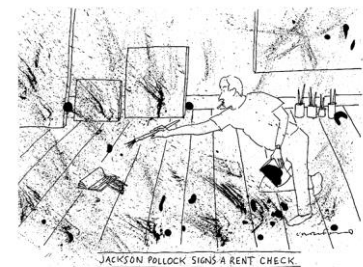
**THE NEW TERROR.**  
The one-eyed art of the "Futurists," and its probable influence on modern painters.

**Fig. 2.57** Charles Harrison, *The New Terror – The one-eyed art of the 'Futurists' and its probable influence on modern painters*, *Daily Express*, 4 de Março de 1912.

As actualizações mais notáveis desta estratégia são talvez as linguagens visuais a que aludem os ilustradores. Se nos anos 30 do século XIX se evoca a fantasmagoria, a heráldica, a caligrafia ou determinadas imagens da ciência como forma de fazer humor, isso deve-se ao modo como estas práticas visuais são entendidas na cultura desse tempo. À medida que a cultura visual de cada período vai sendo habitada por outras formas de visualidade, cada uma representando valores associados às suas práticas, estas formas de



**Fig. 2.58** J. F. Grishold, *The Rude Descending a Staircase (Rush Hour at the Subway)*, *New York Evening Sun*, 20 de Março de 1913.



**Fig. 2.59** Michael Crawford, *Jackson Pollock signs a rent check*, *The New Yorker*, 13 de Dezembro de 2010.

<sup>97</sup> A propósito do centenário de Armory Show, Hrag Vartanian (2013) escreveu um breve artigo, para a publicação digital *Hyperallergic*, sobre as reacções de vários ilustradores ao evento. Disponível em <https://hyperallergic.com/79951/vintage-comics-react-to-radical-1913-armory-show/>

visualidade vão-se tornando passíveis de ser apropriadas para algum efeito de comunicação. Isto significa que, à medida que as sociedades se vão transformando, os objectos de apropriação perdem validade para certos efeitos, ao passo que ganham novos candidatos que podem ser trazidos à discussão. A razão pela qual os caricaturistas vitorianos representavam tantas vezes os hábitos do presente à luz das premissas do passado, sobretudo o clássico e o que ia sendo revelado pelas mais recentes descobertas arqueológicas, tem a sua origem no estatuto e autoridade que o passado histórico tinha na vida social desse tempo. Apesar de ainda hoje ser frequente encontrar *cartoons* e rábulas gráficas e televisivas que criam ficções em torno da antiguidade clássica, quando quer que encontremos simulações de objectos históricos, como desenhos de vasos, de frisos, etc. existe um elemento de autenticidade em jogo no humor construído por essa ficção.

Em dois exemplos que actualizaram a apropriação de linguagens gráficas ao tempo em que foram produzidos, encontramos o mesmo tipo de autenticidade em jogo. Logo após a morte de Walt Disney em 1966, Paul Krassner, o editor do jornal satírico norte-americano *The Realist* (1958-2001), contactou o ilustrador Wally Wood para desenhar um *poster* que se intitulava *Disney Memorial Orgy* (fig. 2.60), destinado às duas páginas centrais da publicação, que sairia no número de Maio de 1967. Num artigo de 2007 para o *The Guardian*, Paul Krassner refere que, após uma visita às instalações da Disneylândia, se apercebera que “aquele foi o momento que eu, apesar de Disney ter servido como criador (*Intelligent Designer*) para um conjunto estável de personagens imaginários – reprimindo a sua libido no processo – eles faziam agora luto por ele num estado de animação suspensa”<sup>98</sup> (Krassner, 2007). O *The Realist*, criado em 1958 por Krassner, era um jornal que se identificava com movimentos contra-culturais que então surgiam e se dirigiam a uma sociedade moralmente repressiva. As criações de Walt Disney eram, neste contexto, vistas como veículos de uma

---

<sup>98</sup> No original: “This was the moment I realized that, although Disney had served as the Intelligent Designer for a whole stable of imaginary characters – repressing their libidos in the process – they were now mourning for him in a state of suspended animation”.

mensagem higienizada, onde quaisquer indícios de sexualidade eram sempre cuidadosamente apagados dos enredos.



Fig. 2.60 Wally Wood, *Disney Memorial Orgy*, *The Realist*, Maio de 1967.

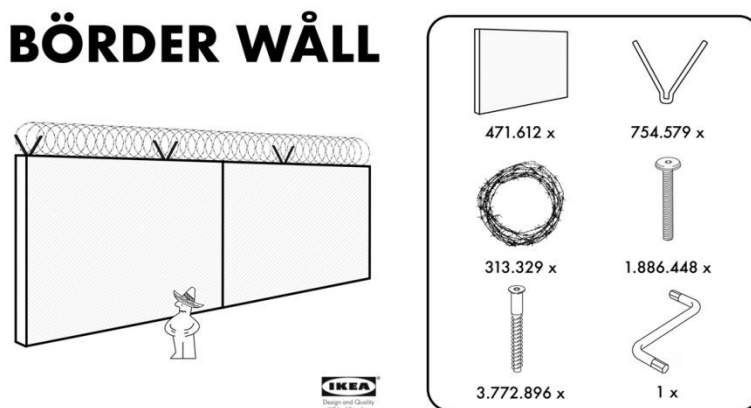
Em 1967, treze anos depois da instauração do *Comics Code Authority* (1954) – um código de conduta da *Comics Magazine Association of America*, que agiu como censura contra os editores que publicavam banda desenhada cujos temas fossem considerados impróprios para jovens – a Disney era considerada uma empresa exemplar, cujas produções no campo da banda desenhada e do filme animado representavam a realidade seguindo linhas editoriais severas. A ilustração de Wally Wood funcionava assim como uma paródia libertadora durante um período de muita contestação que pretende rever as suas prioridades éticas. De acordo com Krassner:

Nesta forma de humor, é sempre presumido que, qualquer que seja a instituição criticada, ela é, por definição, forte o suficiente para resistir a ser gozada; se um mito pudesse ser realmente prejudicado – neste caso, o Rato Mickey e os seus amigos imaginários – simplesmente pela sugestão da sua imperfeição, então esse é o risco e a benção da democracia.<sup>99</sup> (Krassner, 2018, p. 39)

<sup>99</sup> No original: "It is always a presumption in this form of humor that whatever institution is criticized is, by definition, strong enough to withstand being made fun of; if a myth could

Tal como acontecera com as paródias às ilustrações de Aubrey Beardley, a apropriação do estilo pictórico não visava tanto criticar a sua forma de produzir imagens, mas sobretudo os valores que elas representam. Embora os valores morais propostos por Beardsley e por toda a equipa editorial do *The Yellow Book* estivessem num espectro diametralmente oposto àqueles propostos pela Disney, a estratégia visual para o fazer permanece essencialmente a mesma – mostrar a falência dos seus valores, simulando a voz de quem se critica.

Num segundo exemplo mais recente, a apropriação gráfica não pretende criticar o objecto de apropriação, mas utiliza antes os valores que lhe estão associados para dirigir a crítica a um terceiro. No início de 2017, a propósito da recente eleição presidencial norte-americana, onde o candidato Donald Trump já tinha proposto a construção de um muro como forma de travar os fluxos migratórios do México para os EUA, o jornal satírico online *The Postillon* publicou um artigo<sup>100</sup> onde se referia que a multinacional IKEA tinha projectado uma versão modular de um muro de baixo custo (\$9,999,999,999.99) pronto a utilizar.



**Fig. 2.61** *Börder Wäll*, *The Postillon*, 2017.

Devido ao estatuto popular desta cadeia de lojas de artigos domésticos e o conhecimento generalizado que o baixo custo dos seus produtos é conseguido devido ao facto de os seus artigos

---

actually be harmed – in this case, Mickey Mouse and his imaginary friends – merely by suggesting imperfectability, well, that is the risk and the blessing of democracy”.

<sup>100</sup> Eckert, D., Sichermann, S., & Bayer, A. (2017). *Börder Wäll*: IKEA offers Trump an affordable solution. Disponível em <https://www.the-postillon.com/2017/01/border-wall-ikea.html>

serem montados pelos clientes por via de manuais de instruções, o artigo era ainda acompanhado por uma ilustração que simulava um manual de instruções semelhante aos que esta cadeia faz acompanhar os seus produtos. A suposta proposta do IKEA seria, como os restantes produtos, barata e fácil de montar. Isto seria algo desejável pelo próprio candidato, dado que, além dos problemas éticos à luz das relações internacionais, uma das principais questões que envolviam esta proposta, era o financiamento desta construção megalómana. Deste modo, para cobrir toda a extensão de 3.144kms de fronteira entre os EUA e o México, o IKEA propunha *Börder Wäll* (fig. 2.61), um artigo que contava com 471.612 placas modulares, algumas centenas de milhar de peças e arame farpado, quase sete milhões de parafusos e apenas uma chave hexagonal para os enroscar. A familiaridade do público com a abordagem comercial desta empresa e com os seus desenhos de instrução meticulosamente desenhados de modo a evitar confusões convidava o potencial cliente a aparafusar todos os sete milhões de parafusos de modo simples e eficaz – uma caracterização sarcástica e totalmente contrária à tarefa de construir um muro ao longo de tal extensão de território. Dentro do contexto desta corrida eleitoral marcada por afirmações nacionalistas e, ainda, por via do bloqueio migratório, conhecido por *Travel Ban*, que foi instaurado logo após a eleição de Trump e que foi criticado por diversos dirigentes de empresas multinacionais, a notícia sobre o *Börder Wäll* criado pelo IKEA surgiu com uma aura de autenticidade que legitimava os protestos contra as políticas propostas pelo candidato.

## **2.6. A infantilização da banda desenhada: um mergulho na homogeneidade dos processos gráficos**

Embora as estratégias de apropriação gráfica continuem a ser observáveis em ilustrações isoladas ao longo do século XX, este diálogo com outras formas de visualidade desapareceu quase por completo da banda desenhada durante bastante tempo. No final do século XIX, grande parte da banda desenhada europeia tinha já migrado para as revistas dirigidas ao público mais jovem e para os

suplementos infantis, muitas vezes com claros objectivos pedagógicos e moralizantes, aí ficando cativa até aos anos 60 (Miller, 2007, p. 16).

Entre as muitas revistas que surgiram em França dedicadas ao público infanto-juvenil, a *Le Petit Français illustré* publicou algumas das séries que se tornaram nos primeiros sucessos editoriais, tais como *La Famillie Fenouillard* (1889-1893) (fig. 2.62), um retrato do turismo burguês através das aventuras de uma família sempre em trânsito turístico, e *Les Facéties du Sapeur Camember* (1890-1896), cujo herói era um soldado tolo – ambas assinadas por Christophe (George Colomb, 1856-1945). *La Semaine de Suzette* (fig. 2.63), uma revista para raparigas fundada em 1905, publicou *Bécassine* logo no seu primeiro número, que contava as peripécias de uma ingénua empregada doméstica da Bretanha – frequentemente considerada como a primeira protagonista feminina da história da banda desenhada. Muitas destas séries, publicadas em revistas ou suplementos infantis dos jornais, acabariam por, à imagem dos álbuns de caricaturas do séc. XIX, ser compiladas em edições de luxo, prática que chegou até aos dias de hoje.

O processo de identificação do *medium* da banda desenhada com o público infanto-juvenil foi um fenómeno ubíquo que também chegou a Portugal e que, segundo António Dias de Deus, talvez peque apenas por tardio. Dias de Deus refere que:

Não deixa de ser enigmático o bloqueio dos ilustradores portugueses do século XIX, em tudo o que dissesse respeito a ilustrações para crianças. Tanto mais que a tradição de histórias infantis remontava já às *images d'Épinal*, aquando da invenção da litografia. (Deus, 1997, p. 89)

De acordo com Dias de Deus, antes de 1915, a banda desenhada produzida especificamente para a infância existe apenas pela mão de algumas excepções como Ribeiro Arthur (1851-1910), Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905), Manuel Gustavo (1867-1920) e Francisco Valença (1882-1963) para publicações como o *Jornal da Infância* (1883), o *Jornal das Crianças* (1898-1899) ou *O Gafanhoto*



Fig. 2.62 Christophe, *La famille Fenouillard à l'Exposition*, *Le Petit Français Illustré*, 1889.



Fig. 2.63 Jacqueline Rivière (texto) e Joseph Pinchon (desenho), *Bécassine suit les ordres a la lettre*, *La Semaine de Suzette*, 1912.

(1903-1910), que publicavam frequentemente banda desenhada estrangeira. Não deixa de ser curioso o modo como Dias de Deus, no seu estudo precursor sobre a história da banda desenhada em Portugal, expressa a ideia de que estas primeiras manifestações de banda desenhada para a infância carecem ainda de amadurecimento, porque “faltava ainda a fixação de um processo, de um personagem e de uma série em quadradinhos para crianças” (Deus, 1997, p. 89), pois que a fixação do processo, ou a homogeneidade estilística, é encarada como uma característica definidora do *medium*. Com efeito, estas características estão presentes naquela que é vista como a primeira grande série de banda desenhada portuguesa – *Quim e Manecas*, inicialmente desenhado por Stuart de Carvalhais (1887-1961) a partir de 1915 para o suplemento humorístico de *O Século*, e posteriormente ampliada em diferentes publicações até 1953 (fig. 2.64).

Nos Estados Unidos tal como na Europa, o desenho de imprensa e os seus diversos géneros tiveram um papel fulcral nas estratégias de captação de leitores. Inicialmente a banda desenhada era publicada nos formatos importados da velha Europa, desde as revistas humorísticas, revistas infanto-juvenis e suplementos infantis de jornais. No entanto, a competitividade feroz entre os vários representantes da imprensa levou a que os editores dos jornais informativos utilizassem regularmente desenho de imprensa que dissertava sobre temas sociais e políticos, o que fez com que estas publicações se tornassem num laboratório que transformou as anedotas e trocadilhos ilustrados em sequências narrativas com vinhetas, *emanatas*<sup>101</sup> e balões de fala (Petersen, 2011, p. 95). O trabalho de Thomas Nast (1840-1902) é talvez um dos melhores exemplos para ilustrar a importância do desenho de imprensa na sociedade norte-americana desta época. Os comentários que fez durante a Guerra Civil levou Abraham Lincoln a referir-se-lhe como “o nosso melhor sargento de recrutamento”<sup>102</sup>, e que “os seus *cartoons* emblemáticos nunca deixaram de despertar entusiasmo e

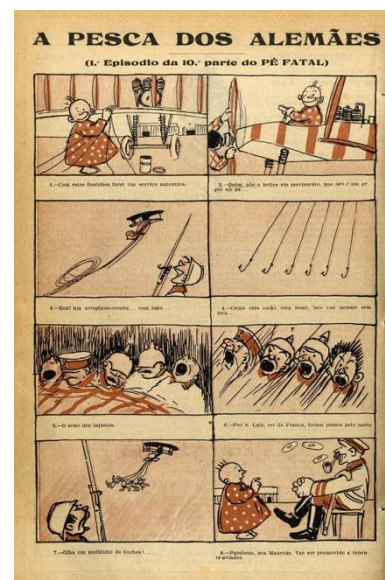


Fig. 2.64 Stuart de Carvalhais, *Quim e Manecas*, *A Pesca dos Alemães*, *O Século Cómico*, 18 de Setembro de 1916.

<sup>101</sup> Emanatas: linhas desenhadas em torno da cabeça para indicar choque ou surpresa.

<sup>102</sup> No original: “our best recruiting sergeant”.

patriotismo, e sempre pareceram surgir quando estes artigos escasseavam<sup>103</sup> (Paine, 1904, p. 69). À parte as influências salutares que o *cartoon* e as *comic strips* possam ter desempenhado para a vida social norte-americana, estes géneros eram especialmente apreciados pelos editores de jornais devido aos números que significavam na captação de leitores e permitiram o nascimento de séries de sucesso como *Yellow Kid*, *Little Nemo in Slumberland*, ou *Bringing Up Father* (fig. 2.65).

Os *comic books*, uma categoria editorial onde a banda desenhada é vendida de modo autónomo, surgiram na intersecção de dois mercados distintos dentro da indústria editorial norte-americana – o primeiro, o já acima referido mercado das reimpressões em formato de livro das tiras serializadas nos jornais; e o segundo, um mercado florescente de literatura de ficção que publicava narrativas de aventura, ficção científica e romance, cujas publicações são hoje mais conhecidas como literatura *pulp*.

As publicações de literatura *pulp* foram um descendente directo de revistas literárias que publicavam contos no século XIX, das chamadas *dime novels* nos Estados Unidos, e dos chamados *penny dreadfuls* em Inglaterra. Eram publicações vendidas com capas apelativas, a preços bastante baixos, cujos géneros iam da aventura ao romance, passando pela ficção científica (fig. 2.66). Foi nestas publicações que surgiram pela primeira vez algumas das personagens heróicas que viriam mais tarde a ser adaptados em banda desenhada, como foi o caso de *John Carter* (1912) e *Tarzan* (1912) de Edgar Rice Burroughs, *El Zorro* (1919) de Johnston McCulley, ou *Buck Rogers* (1928) de Philip Francis Nowlan<sup>104</sup>. Esta linhagem de personagens fez a sua primeira aparição em banda desenhada em 1929, com *Buck Rogers* e *Tarzan* a surgirem em simultâneo nos jornais norte-americanos. Todavia, a transição pela adaptação das narrativas oriundas da literatura *pulp* para os jornais foi relativamente lenta.

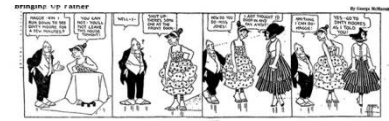


Fig. 2.65 George McManus, *Bringing Up Father*, 1916.

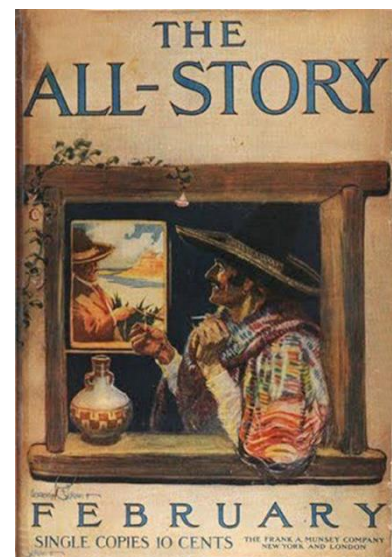


Fig. 2.66 *The All-Story*, Fevereiro de 1912. Número onde estreou o personagem John Carter, em *Under the Moons of Mars*, de Edgar Rice Burroughs.

<sup>103</sup> No original: "His emblematic cartoons have never failed to arouse enthusiasm and patriotism, and have always seemed to come just when these articles were getting scarce"

<sup>104</sup> Estes e outros personagens serviram de base para os super-heróis que vieram a habitar uma boa parte da produção da banda-desenhada norte-americana.

Na época, a distribuição das tiras e *cartoons* que surgiam nos jornais era essencialmente feita por sindicatos, que tinham os formatos, público alvo, e as expectativas bem delineados à medida do negócio. Os temas das tiras eram bastante orientados para um humor familiar com a classe média como modelo, e as estruturas narrativas eram fundamentalmente assentes em rábulas, devido ao curto espaço que lhes era reservado. Os novos heróis traziam um dramatismo e uma extensão narrativa que os sindicatos hesitaram em aceitar. Assim, a quantidade de séries bem estabelecidas, bem como a assunção de que a banda desenhada (*comics*) devia ser engraçada foram factores que retardaram a entrada destas novas séries de aventuras no mercado (Petersen, 2011, p. 134).

Entretanto, embora alguns destes heróis da literatura *pulp* já iam marcando a sua presença no imaginário popular através da rádio, televisão e cinema, e à medida que a Grande Depressão ia vincando a preferência do público por imaginários escapistas, começaram a chegar à imprensa algumas das grandes séries, como *Dick Tracy* (1931), *Flash Gordon* (1934) (fig. 2.67), *Terry and the Pirates* (1934), *Prince Valiant* (1937). Em termos narrativos, este novo tipo de aventuras era mais extenso e mais complexo, o que levou os desenhadores a desenvolver uma nova linguagem visual com um dramatismo menos voltado para o humor, uma linguagem que se começou a distanciar da *slapstick comedy* – com um uso da perspectiva mais complexo, ambientes mais detalhados, anatomia humana mais cuidada (Petersen, 2011, p. 137). Foram passos que levaram a banda desenhada a ficar mais próxima das adaptações que a televisão e a rádio fazia da literatura *pulp*<sup>105</sup>.

Alguns autores, como Groensteen (2014), Mainardi (2007) e Nofuentes (2011) concordam com a ideia de que a assimilação da banda desenhada pela indústria editorial teve consequências na consolidação dos códigos gráficos que a regem. Patricia Mainardi



**Fig. 2.67** Alex Raymond, *Flash Gordon*, 7 de Janeiro de 1934. Primeira tira da série.

<sup>105</sup> Manny Farber, um crítico de cinema, assinalou esta transição no tipo de linguagem visual: “Comic strips are not what they used to be. Those in the *New York Post*, which are the ones I read, are getting increasingly genteel, naturalistic and like the movies, moving away from the broad comedy of their beginnings and into the pulp field. The old style in comic strips was to trip everything—drawing, dialogue, place, action - for laughs”. (Farber, 2004, p. 88). Originalmente publicado na revista *The New Republic*, a 4 de Setembro de 1944, p. 279.

refere, a este propósito, que após o período inicial de publicação dos primeiros álbuns:

(...) os livros de banda desenhada tornaram-se efectivamente mais conservadores, e, contudo, cada um destes autores do início da banda desenhada, Töpffer, Cham e Doré, contribuíram para a normalização da linguagem da banda desenhada, desde Töpffer que inventou a ‘literatura em estampas’, a Cham, que criou muitas das suas convenções visuais que nos são familiares, a Doré, que, ao deliberadamente transgredir todas as tradições recém-estabelecidas da banda desenhada, estabeleceu-a como um medium subversivo que não obedece a nenhuma regra, uma definição aplicável ainda hoje no século XXI.<sup>106</sup> (Mainardi, 2007, p. 14)

Assim, o experimentalismo que vimos nas produções de Töpffer, em *Un Génie Incompris* (M. Barnabé Gogo) de Cham, em *Histoire de la Sainte Russie* de Gustav Doré, ou em *Carnet de Cheques* de Caran d’Ache, foi substancialmente refreado com a migração da banda desenhada para a imprensa de grande tiragem. Todavia, a razão que levou a esta mudança não é totalmente clara. Num artigo sobre o *patchwork* de estilos em banda desenhada, Thierry Groensteen referiu:

Todavia, a partir do momento em que uma indústria de banda desenhada se desenvolveu – na imprensa de informação nos Estados Unidos, na imprensa ilustrada para a infância em França – uma estética própria dessa literatura em imagens cristalizou-se, congelada em códigos mais ou menos normalizados (com três ou quatro grandes escolas, cuja genealogia podemos traçar) e a homogeneidade do estilo gráfico foi, por assim dizer, instituída em dogma.<sup>107</sup> (Groensteen, 2014, p. 168)

<sup>106</sup> No original: “(...) comic books actually became more conservative, and yet each of these early comic book artists, Töpffer, Cham and Doré, contributed to the establishment of the language of comics, from Töpffer who invented «literature in prints», to Cham, who created many of its familiar visual conventions, to Doré, who, by deliberately transgressing all the newly-established comic-book tradition, established it as a subversive medium that obeys no rules, a definition still applicable today in the twenty-first century”.

<sup>107</sup> No original: “Toutefois, à partir du moment où une industrie de la bande dessinée s’est développée – dans la presse d’information aux États-Unis, dans les «illustrés» pour la jeunesse

É bem possível, como sugere Groensteen, que a estabilização do formato da banda desenhada tenha contribuído de forma considerável para a homogeneização do seu desenho. A configuração das imagens é um factor essencial para a formação da sua identidade, e a identidade de um produto é determinante para a sua comercialização. A partir do momento em que a imprensa estabilizou o público-alvo e a partir do momento em que as tiras de banda desenhada começaram a ser serializadas e acompanhadas diária ou semanalmente, a homogeneidade estilística é definitivamente um factor que ajuda a criar um efeito de continuidade. Tal como refere Álvaro Nofuentes, numa dissertação de mestrado orientada por Thierry Groensteen, embora o experimentalismo em banda desenhada durante a primeira metade do século XX ainda seja observável, sobretudo na composição de página e na estrutura das narrativas, a esmagadora maioria dos autores não se aventurava na variação ou justaposição de estilos pictóricos (Nofuentes, 2011, pp. 15-16). Um exemplo bastante gracioso para este tipo de inventividade é o caso de Frank King com a série *Gasoline Alley*.

Originalmente desenhada para o *Chicago Tribune* em 1918, a série foi desenhada por King até 1959 e foi continuada por Bill Perry, Dick Moores e Jim Scancarelli, este último de 1986 até aos dias de hoje. A extensão temporal de *Gasoline Alley* permitiu a King desenvolver a personalidade dos personagens em tempo real e mostrar o seu amadurecimento e envelhecimento ao longo dos anos. Walt Walle, o personagem principal, é um mecânico solteiro que gosta de falar com os clientes sobre as novidades automobilísticas da época. Se inicialmente *Gasoline Alley* se dirigia ao interesse da sociedade norte-americana por automóveis, a partir do momento em que Walt adopta Skeezix (14 de Fevereiro de 1921), um bebé que lhe foi deixado à porta, a série rapidamente se torna num drama familiar.

---

en France -, une esthétique propre à cette littérature en images s'est cristallisée, figée dans des codes plus ou moins normalisés (avec trois ou quatre grandes écoles, don't la généalogie peut être retracée) et l'homogénéité du style graphique s'est pour ainsi dire instituée en dogme".



Fig. 2.68 Frank King, *Gasoline Alley*, 24 de Agosto de 1930.

Numa prancha sobre uma ida à praia, publicada a 24 de Agosto de 1930 (fig. 2.68), onde Skeezix tem portanto nove anos de idade, podemos observar uma estratégia várias vezes utilizada por King em outras instâncias – como num *puzzle* de doze peças, cada uma das vinhetas completa uma vista maior; ao passo que numa primeira impressão as vinhetas combinadas parecem representar um instante único, quando lidas individualmente, em que cada uma das vinhetas representa um momento cronológico distinto.

## 2.7. Censura, ideologia e legitimação cultural

Além da inevitável standardização que chega com a produção em massa, tanto a banda desenhada europeia como os *comics* norte-americanos tiveram desenvolvimentos que restringiram as

possibilidades da sua linguagem. Na França do pós-guerra, com o fim da ocupação alemã, foi levantado o bloqueio à banda desenhada norte-americana, e assim voltaram os receios de degenerescência moral que já se tinham feito sentir nos anos 30. As crianças e jovens estavam a ser seduzidos por um tipo de literatura temido por vários pedagogos da época. A coincidência destas preocupações de carácter moral com o argumento protecionista, de que a actividade profissional dos autores de banda desenhada franceses estava sob ameaça dos seus competidores norte-americanos, acabou por dar origem à *Loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées a la jeunesse*. Esta lei, ainda hoje em vigor, restringe a publicação de livros dirigidos aos mais jovens que representem positivamente comportamentos imorais ou criminosos, bem como proíbe a distribuição de material violento e de teor sexual em publicações de fácil acesso às crianças (Miller, 2007, p. 19).

Nos Estados Unidos, a criação do *Comics Code Authority*, um documento criado em 1954 pela *Comics Magazine Association of America*, como alternativa à ameaça de uma regulamentação governamental, visava sanear a banda desenhada de conteúdos considerados então desviantes. Actualmente diversos historiadores associam este evento à publicação do livro *The Seduction of the Innocent*, por Fredric Wertham (1954), onde este acusava os conteúdos publicados por diversas revistas de banda desenhada de fomentar a delinquência juvenil. Oscar Palmer, um historiador de banda desenhada, questiona:

Acaso será de estranhar que, um país completamente perturbado pela sua história anti-comunista e dominado pelo desejo de encontrar bodes espiatórios que expurgassem os males da sua sociedade, tal como o senador McCarthy tinha expurgado Hollywood com a sua infame caça às bruxas, semelhante afirmação abriu caminho até chegar ao Comité do Senado dos Estados Unidos para a

Delinquência Juvenil? Certamente não.<sup>108</sup> (Palmer, 2000, p. 11)

O *Comics Code* previa, assim, um controlo que proibia a representação de crimes, deformações físicas, adultério, o uso de drogas, seres sobrenaturais ou qualquer outro tipo de desvio que atentasse aos valores morais de então<sup>109</sup>. Os editores submetiam as obras para publicação ao escrutínio desta entidade, que depois dava ou não a sua autorização para que um selo de aprovação fosse utilizado na capa da publicação, que implicava que a obra estava de acordo com os princípios editoriais da associação. Com este sistema de controlo de conteúdos, que no seu auge chegou a actuar como uma verdadeira forma de censura, algumas editoras acabaram por abrir falência. Na prática, isto foi possível porque, apesar do selo de aprovação do *Comics Code* não ser obrigatório nas publicações e ter apenas o valor de uma recomendação, os distribuidores de banda desenhada da época funcionavam como um braço executivo da *Comics Code Authority* e não distribuía publicações que não tivessem o selo, o que tinha fortes reflexos nas vendas (Nyberg, 1998, pp. 104-128).

Embora estas manifestações de censura se tenham dirigido de forma objectiva aos temas abordados pela banda desenhada, por vezes, as vozes que se levantavam evidenciaram objecções mais profundas. Foi o caso de um estudo académico de 1964, intitulado *La Presse enfantine française*. Segundo os autores, a banda desenhada exercia uma influência perniciosa sobre os jovens leitores, e fazia-o em duas frentes em simultâneo. Em primeiro lugar, a banda desenhada corrompia a moral através da sublimação de temas como o crime, a violência ou o sexo. Esta primeira razão, no entanto, estava já juridicamente abrangida pela lei de 16 de

---

<sup>108</sup> No original: "Acaso es de extrañar que, en un país completamente soliviantado por la historia anti-comunista y dominado por el deseo de encontrar chivos expiatorios mediante los que expurgar los males de su sociedad, tal y como el senador McCarthy había expurgado Hollywood con su infame Caza de brujas (Hollywood blacklist), semejante afirmación se abriera paso hasta llegar al Comité del Senado de los Estados Unidos para la Delinquencia Juvenil? Ciertamente, no".

<sup>109</sup> O *Comic Book Code* encontra-se no domínio público. Disponível em [https://en.wikisource.org/wiki/Comic\\_book\\_code\\_of\\_1954](https://en.wikisource.org/wiki/Comic_book_code_of_1954)

Julho de 1949. Em segundo lugar, os autores apontavam um problema com a banda desenhada que estava relacionado com a própria natureza do *medium*. O facto de os conteúdos serem providenciados visualmente levava os jovens leitores a desaprender o que aprendiam na escola, pois a presença escassa de texto em muita banda desenhada tornava os leitores preguiçosos – a banda desenhada tinha a tendência para eliminar o texto em detrimento da imagem. Segundo os autores:

As imagens constituem uma sequência dentro da qual a acção se desenrola exclusivamente, enquanto o texto fica confinado aos limites de uma legenda ou ao breve discurso directo que surge na boca (*sic*) de um personagem... Ler uma revista moderna para jovens já não envolve qualquer tipo de actividade intelectual; a imagem assume o controlo, e este tipo de 'leitura' consiste num abandono passivo aos estímulos sensoriais que exercem impressões violentas na mente da criança, ignorando qualquer processo crítico. Para além disso, a representação concreta das cenas retratadas aniquila o uso da imaginação do leitor.<sup>110</sup> (Dubois & Dubois, 1964, p. 24)

Que esta observação oportunamente descure as suas implicações nas outras artes onde ocorre a visualidade, é talvez apenas um sinal de que o processo de legitimação cultural da banda desenhada ainda estava longe de estar consumado. Este tipo de afirmação que se insurge contra a suposta perniciosidade das imagens tem vários múltiplos durante a primeira metade do século XX. Num breve texto sobre a história da legitimação cultural da banda desenhada, Thierry Groensteen afirma mesmo que:

Uma antologia do que foi escrito sobre banda desenhada entre o início do século e os anos sessenta

---

<sup>110</sup> Texto citado em Willems, P. (2008, p. 1). No original: "The pictures constitute a sequence within which the action unfolds exclusively, while the text remains limited to the narrow confines of a caption or to brief direct speech appearing in the mouth [*sic*] of a character... Reading a modern youth magazine no longer involves any intellectual activity; the image takes over, and this type of 'reading' consists in a passive abandon to sensory stimuli that exert violent impressions on the child's mind and bypass any critical process. Moreover, the concrete representation of the scenes depicted rules out the use of the reader's imagination."

seria extremamente chata. Dos anos trinta em diante, os argumentos são sempre os mesmos, e são frequentemente ausentes de perspicácia. É bastante surpreendente que, por exemplo, a estética da banda desenhada seja sistematicamente condenada como um todo, como se fosse uma só entidade! Do ponto de vista da moralidade, as revistas eram frequentemente assinaladas como 'boas' ou 'más', atendendo a que não eram feitas quaisquer distinções entre o nível artístico dos diferentes autores.<sup>111</sup> (Groensteen, 2009, p. 6)

Um dos livros mais populares sobre literatura para a infância, *A Psicanálise dos Contos de Fadas*, de Bruno Bettelheim (2011 [1976]), contém apenas mais um exemplo tardio sobre a suspeita contra o papel das imagens na educação das crianças. Apesar de Bettelheim sugerir os malefícios da ilustração no contexto específico dos contos de tradição oral – uma forma de literatura colectiva criada ao longo de séculos, e cuja potência expressiva foi desenvolvida no isolamento da oralidade – as suas afirmações em relação à ilustração são genéricas e baseiam-se em estudos académicos fora desse âmbito, estudos sobre a aquisição de competências de leitura<sup>112</sup>. Embora a eficiência do uso de imagens como auxiliares de leitura nos primeiros dois anos de escolaridade ainda seja um tópico com defensores e detractores na comunidade académica<sup>113</sup>, actualmente seria difícil depararmo-nos com uma argumentação que defenda que as representações visuais limitam o

---

<sup>111</sup> No original: "An anthology of what was written about comics between the beginning of the century and the sixties would be extremely boring. From the thirties on, the arguments are always the same, and are often singularly lacking in perspicacity. It is rather surprising, for example, that the aesthetics of comic art should be systematically condemned as a whole, as if they were a single entity! From the point of view of morality, magazines were frequently labeled either "good" or "bad," whereas no distinctions were made on the artistic level between the different authors."

<sup>112</sup> Bettelheim refere que "As ilustrações distraem em vez de ajudarem. O estudo dos livros ilustrados demonstra que as gravuras desviam o processo de aprendizagem em vez de o fomentarem, porque as ilustrações afastam a imaginação da criança daquilo que, por si próprias, e sem ajuda, elas sentiriam pela história. A história ilustrada perde muito do conteúdo pessoal que poderia trazer à criança que lhe aplicasse somente as suas próprias associações visuais em vez das de quem desenhou" (Bettelheim, 2011, pp.93-94). Numa nota adicional, Bettelheim refere ainda que "Se bem que não conheça quaisquer estudos que mostrem quanta confusão as ilustrações dos contos de fada causam, o facto existe e é amplamente demonstrado por leituras diversas" (Bettelheim, 2011, p. 474), chamando a atenção, de seguida, para dois textos de S. J. Samuels.

<sup>113</sup> Para um resumo do estado actual da investigação sobre a influência das imagens na compreensão de textos nos primeiros anos de escolaridade, ver Brookshire, J., Scharff, L. F. V., & Moses, L. E. (2002).

desenvolvimento da imaginação. Talvez não seja exagerado, assim, afirmar que o que está aqui em causa é uma defesa da pureza abstrata da palavra, em detrimento do poder encantatório (e, alegadamente, pouco crítico) das imagens. Embora esta seja uma visão um pouco extrema sobre o papel das imagens na educação, é uma visão que revela uma tendência – a da soberania da palavra sobre a imagem, a ideia de que existe uma clivagem fundamental entre a palavra e a imagem, e que, nestes termos, a dimensão verbal é intelectualmente superior à visual.

A ideia de que a produção da banda desenhada tendia a privilegiar os conteúdos textuais foi expressa por diferentes autores. Segundo Bruno Lecigne e Jean-Pierre Tamine, a tendência para privilegiar a clareza conceptual na comunicação teve implicações na própria produção das imagens. Num ensaio que discute as premissas de um “novo realismo” na banda desenhada franco-belga, Lecigne e Tamine assinalaram que o *medium* era veiculado por uma “doutrina clássica da arte”<sup>114</sup>, uma “doutrina da significação e da comunicação”<sup>115</sup> que molda as estratégias utilizadas pelos seus artistas e destacaram a homogeneidade do desenho como uma “condição necessária do realismo franco-belga”<sup>116</sup> (Lecigne & Tamine, 1983, p. 21). Segundo os autores, “a arte clássica é unívoca, vai contra a ambiguidade, contra o confuso, contra o indizível. A arte clássica forja matrizes de ordem e de organização. A sua ideologia é a da razão”<sup>117</sup> (Lecigne & Tamine, 1983, p. 17). Dentro de esta ordem de ideias, a linha clara de Hergé não era simplesmente um atributo estilístico, mas sobretudo um esforço de tornar a mensagem unívoca e a narrativa clara. A sua narração está sempre estruturada de modo a que o bem triunfe sobre o mal e a clareza da sua linha parece dar forma a isso mesmo, a uma clareza moral<sup>118</sup>. Por

<sup>114</sup> No original: “une doctrine classique de l’art”.

<sup>115</sup> No original: “une doctrine de la signification et de la communication”.

<sup>116</sup> No original: “l’homogénéité est la condition nécessaire du réalisme franco-belge”.

<sup>117</sup> No original: “L’art classique est univoque, il va contre l’ambiguïté, le flou, l’indicible. L’art classique forge des matrices d’ordre et d’organisation. Son idéologie est celle de la Raison”.

<sup>118</sup> A este respeito, ouvir a conversa entre Benoît Peeters e Renaud Nattiez, intitulada *Un objectif moral clair*, para uma série de entrevistas sob o tema *Tintin, encore et Toujours*: Nattiez, R. (Producer). (2016). *Un objectif moral clair. Tintin, encore et toujours*. Disponível em <https://www.franceculture.fr/emissions/un-autre-jour-est-possible/tintin-encore-et-toujours-45-un-objectif-moral-clair-deuxieme>

outras palavras, Lecigne e Tamine vêm criticar o modo como a banda desenhada se submete às categorias da linguagem, como procura a clareza da leitura através dos processos do desenho, e como identifica a homogeneidade do tratamento gráfico com a ideia de que as múltiplas realidades que são possíveis na experiência humana são coerentes e transmissíveis. Ao submeter-se à realidade do texto, à clareza da narração através da representação inequívoca da ordem dos acontecimentos e dos objectos representados, o realismo clássico na banda desenhada exclui, assim, a possibilidade de representação da ambiguidade e, no campo do desenho, de utilizar a subjectividade que resulta da representação expressiva de objectos indiferenciados, tanta vez presente na plasticidade da pintura. Os autores referem ainda que a retórica dessa doutrina clássica assenta sobre a ideia da livre-troca, da transmissão, de sistemas veiculares, da dinâmica da emissão/recepção, onde “a troca simbólica é um ritual que garante a coerência do mundo em toda a sua extensão”<sup>119</sup> (Lecigne & Tamine, 1983, p. 17). Partindo do pressuposto de que a arte organiza simbolicamente o real, referem:

A banda desenhada clássica, forma mítica e veicular, obedece à mesma função ideológica de solidificação das hierarquias. Para além da submissão da narrativa aos estereótipos da ficção, a principal forma de marcar o efeito essencial da continuidade e da equivalência será, na ordem da estética, a da homogeneidade técnica do desenho.<sup>120</sup> (Lecigne & Tamine, 1983, p. 17)

Ao lançarem esta sombra de anacronismo sobre a banda desenhada, Lecigne e Tamine estavam a propor uma ideia já avançada por alguns autores – de que, ao contrário das outras artes, a história da banda desenhada não teve uma vanguarda – um tema

<sup>119</sup> No original: “L'échange symbolique est un rite qui garantit la cohérence du monde sur toute son étendue”.

<sup>120</sup> No original: “La bande dessinée classique, forme mythique et véhiculaire, obéit à la même fonction idéologique de solidification des hiérarchies. Outre la soumission des récits aux stéréotypes romanesques, la principale façon de marquer l'effet essentiel de la continuité et de l'équivalence sera, dans l'ordre de l'esthétique, l'homogénéité technique du dessin”.

geneticamente relacionado com a luta da banda desenhada por uma legitimação enquanto forma artística<sup>121</sup>.

## 2.8. Hibridação gráfica na possibilidade de uma vanguarda

Como referiu Groensteen, “a banda desenhada não se casou com o movimento das vanguardas, cuja sucessão escreveu a história do modernismo na arte”<sup>122</sup> (Groensteen, 2016); no entanto, embora no decorrer da sua história tenha seguido uma partitura aparentemente diferente, houve diversas vezes que lhe reivindicaram o mesmo lugar de destaque na hierarquia da produção cultural. Como sublinhou Groensteen, nos anos 70, autores como Martin Vaughn-James (fig. 2.69) ou Franciszka Themerson (fig. 2.70) já “situavam a sua produção gráfica numa filiação consciente com a vanguarda”<sup>123</sup> (Groensteen, 2016), e não foram os únicos.

À semelhança de Lecigne e Tamine, também Renato Calligaro, ensaísta, pintor e autor de banda desenhada italiano, referiu em 1986, que a banda desenhada era uma actividade subordinada à lógica do argumento. Num texto que pretende explorar as relações entre a pintura e a banda desenhada, Calligaro defende que esta relação apenas se pode estabelecer de duas formas que se excluem mutuamente: ora entre banda desenhada e pintura tradicional, ora entre banda desenhada e pintura de vanguarda. Para o autor, a relação entre a pintura tradicional e a banda desenhada é “extremamente estreita, pela boa razão de que o desenho descritivo de uma banda desenhada deriva directamente do desenho ilustrativo dos pintores” (Calligaro, 1986, p. 62). É com esta observação como fundo, de que ambas as práticas se esforçam por figurar a realidade representada com uma clareza pictórica, que Calligaro sustenta que a narrativa (*récit*) sempre foi a primeira função de toda a prática artística. No entanto, falando desde um

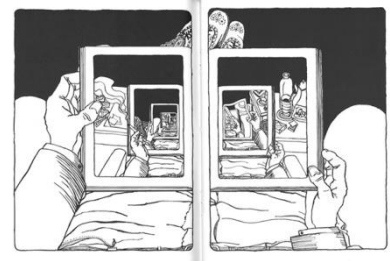


Fig. 2.69 Martin Vaughn-James, *The Cage*, 1975.



Fig. 2.70 Franciszka Themerson, *UBU*, Comic strip 58 (of 90), 1970.

<sup>121</sup> Sobre a legitimação cultural da banda desenhada, ver Bart Beaty (2007; 2012).

<sup>122</sup> No original: “La bande dessinée n’a pas épousé le mouvement des avant-gardes dont la succession a écrit l’histoire du modernisme en art”.

<sup>123</sup> No original (citação completa): “Dans les années soixante-dix, des francs-tireurs comme Martin Vaughn-James ou Franciszka Themerson situent leur production graphique dans une filiation consciente avec l’avant-garde”.

ponto de vista assumidamente formalista, Calligaro sugere uma banda desenhada que abrace os desígnios da pintura de vanguarda. Nas palavras do próprio:

Na arte contemporânea de vanguarda, o ponto de partida, a função primeira, é a forma, ou seja, a sua razão de ser. A narrativa, portanto, não está excluída (senão nos casos mais extremos), mas simplesmente ‘deslocada’: é primeiramente (senão completamente) uma narrativa da linguagem explorando o seu próprio desígnio artístico. Em outros termos, a intenção primeira do autor é deslocada da viagem externa – a aventura dos factos a contar – para a viagem íntima na estrutura da obra – a aventura da forma.<sup>124</sup> (Calligaro, 1986, p. 62)

A proposta de Calligaro (fig. 2.71) toma de empréstimo a defesa da especificidade do *medium* e a experimentação sobre as possibilidades da própria linguagem da banda desenhada como motor da criação, modelo que moldou boa parte das artes visuais durante o modernismo. Pese embora a dificuldade em descobrir onde está a especificidade do *medium* em banda desenhada, devido à sua natureza híbrida, Calligaro propõe, tal como o fizeram Lecigne e Tamine, um caminho em direcção a uma banda desenhada que deixa para trás a homogeneidade estilística como uma regra tácita. Neste sentido, o autor propõe uma procura pela forma “que não seja somente estilizada e descritiva, mas que traduza plasticamente as exigências profundamente enraizadas na psique”<sup>125</sup> (Calligaro, 1986, p. 63). A heterogenia do desenho surge assim como o resultado de uma actividade sempre indagadora, “espelho de uma exigência íntima, autêntica: a ‘não unidade’ do

<sup>124</sup> No original: “Dans l’art contemporaine d’avant-garde, le point de départ, la fonction première n’est autre que la forme, c’est-à-dire l’intention d’être de l’art. Le récit n’en est pas pour autant exclu (sinon dans les cas extrêmes) mais simplement “déplacé”: c’est d’abord (sinon complètement) un récit du langage explorant son propre devenir artistique. En d’autres termes, l’intention première de l’auteur s’est déplacée du voyage externe – l’aventure des faits à raconter – au voyage intime dans la structure de l’œuvre – l’aventure de la forme”.

<sup>125</sup> No original (citação completa): “Cette sensibilité le conduit à chercher une “forme” qui ne soit pas seulement stylisée et descriptive, mais qui traduise plastiquement des exigences profondément enracinées dans la psyché”.

estilo, a metamorfose *in progress* da procura pelas verdades relativas do eu”.<sup>126</sup> (Calligaro, 1986, p. 64)

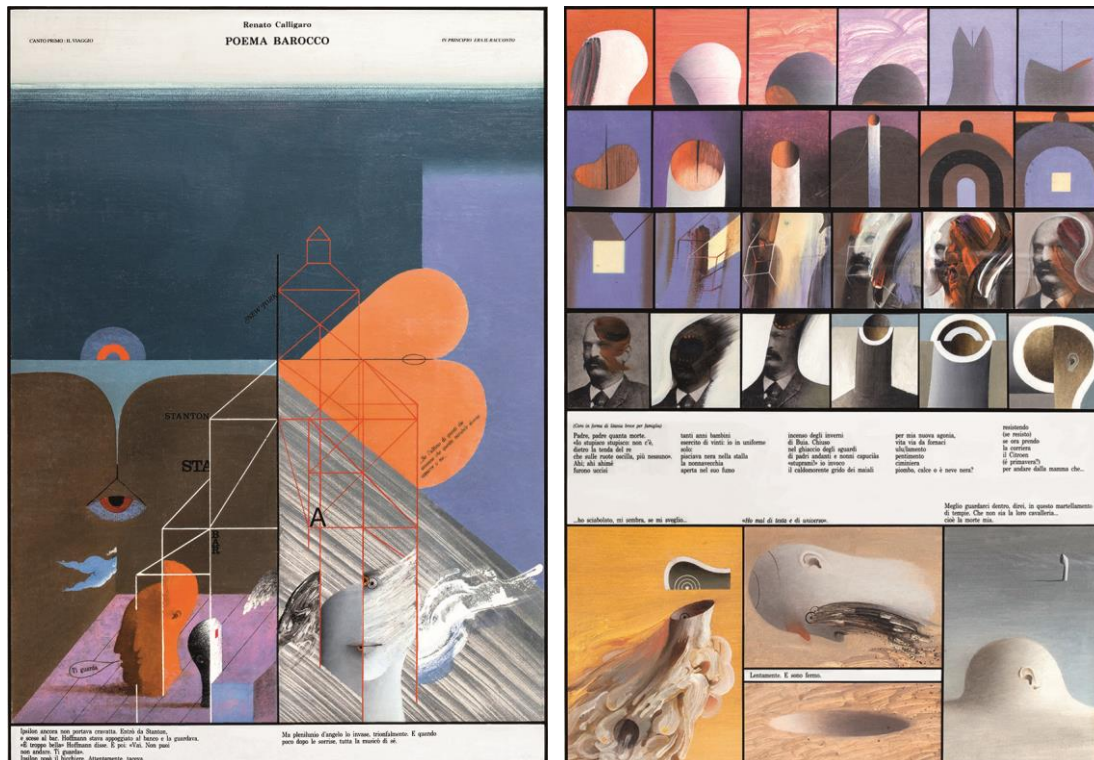


Fig. 2.71 Renato Calligaro, *Poema Barocco* (quadros 1 e 21, de um total de 28), 1984-88.

Num outro texto de 1989, que volta a abordar a possibilidade da banda desenhada de vanguarda, Calligaro (1989), citado por Groensteen, esclarece que:

A diversidade dos estilos e das técnicas não é um jogo gratuito, mas a consequência inevitável de um esforço para reinventar a realidade. Sendo o potencial polimórfico, o objectivo do autor é o de concretizar diversas possibilidades. (...) E, do mesmo modo que um texto pode ser alternadamente descritivo, alusivo, sentencioso, fluxo de consciência, onomatopeia, etc., a imagem pode, por sua vez, ser naturalista, cubista, abstracta, gráfica ou pitoresca.<sup>127</sup> (Groensteen, 2014, pp. 171-172)

<sup>126</sup> No original: “miroir d’une exigence intime, authentique: la “non-unité” de style, la métamorphose *in progress* de la recherche des vérités relatives du moi”.

<sup>127</sup> No original: “La diversité des styles et des techniques n’est pas un jeu gratuit, mais la conséquence inévitable d’un effort pour inventer la réalité. Le possible étant polymorphe, l’auteur a pour dessein de concrétiser des possibilités diverses. (...) Et, de même qu’un texte sera alternativement descriptif, allusif, sentencieux, flux de conscience, onomatopée, etc., l’image pourra tour à tour devenir naturaliste, cubiste, abstraite, graphique ou pittoresque.”

Quando nos detemos sobre os diversos modelos enunciados por Calligaro (naturalista, cubista, abstracta, gráfica ou pitoresca), torna-se claro que a pintura é o seu principal referente, e que é a partir dos modelos de visualidade da pintura que o autor vê a possibilidade de a banda desenhada se reinventar a si mesma, e de reinventar os seus modelos de criação. Em suma, a sugestão de Calligaro, de que a banda desenhada pudesse crescer à imagem da pintura de vanguarda, visa essencialmente devolver autonomia e estatuto à imagem como veículo de comunicação subjectiva. Tal como o tinham feito Lecigne e Tamine, o seu apelo pretendia incitar a criação de banda desenhada que utilizasse todo o espectro de possibilidades que o desenho permite – do descritivo ao abstracto, do geométrico ao orgânico, do alusivo à imagem contida em si.

Como percebemos na observação de Groensteen referida anteriormente, a ideia de uma vanguarda em banda desenhada não é pacífica. A convulsão cultural que ocorreu a partir do final dos anos 60 motivou um ambiente de experimentação que introduziu novos temas, abriu a porta a novos modelos narrativos, transformou lógicas editoriais, e construiu as bases para a maturação de um *medium* que viria a conquistar um público cada vez mais diverso. Esta transformação levou diversos artistas, em ambos os lados do Atlântico, a procurarem modelos de produção e distribuição que permitissem uma maior liberdade criativa. Sobretudo, que lhes permitissem fugir dos limites que lhes impunha a indústria editorial – ora demasiado virada para o público infantil, ora demasiado enquadrada dentro de uma lógica de entretenimento da cultura de massas. Todavia, a expressão mais frequentemente utilizada para descrever o tipo de produções artísticas que deram uma resposta a este contexto, sobretudo à banda desenhada cujos temas e estratégias se esforçavam para romper com as tendências do *mainstream*, foi inicialmente nos Estados Unidos *underground comics* e, mais recentemente, “banda desenhada alternativa”.

Como resume Groensteen, “desde o início da sua existência, a banda desenhada mudou duas vezes de leitores e de forma”<sup>128</sup> (Groensteen, 2009, p. 4). Inicialmente publicados em forma de livro, os álbuns de Töpffer, Cham, Doré ou Caran d’Ache eram endereçados a um público adulto. Enquanto na Europa a banda desenhada foi assimilada pela imprensa infanto-juvenil e se tornou alvo de escrutínio de diversos pedagogos, nos Estados Unidos era publicada nos jornais informativos. No universo franco-belga, um eixo fundamental para a difusão da banda desenhada para o resto da Europa, a reconquista do público adulto deu-se ao longo dos anos 60 e 70, com a publicação de diversas revistas especialmente dedicadas ao *medium*, tais como as revistas *Pilote*, *Chouchou*, *Metal Hurlant* ou a *Charlie Mensuel*, ou ainda com os jornais satíricos *Hari-Kiri* e o agora conhecido *Charlie Hebdo*. A partir do momento em que a banda desenhada recuperou o público adulto, aumentou também a produção de álbuns autónomos, produzidos expressamente para o formato do livro, e algumas daquelas revistas deixaram de existir. Se, desde o início do século XX, o discurso sobre a banda desenhada era uma preocupação quase exclusiva da pedagogia (Renonciat, 1997), foi também a partir dos anos 60 que se começaram a dar os primeiros passos num discurso crítico mais abrangente sobre as possibilidades deste *medium*. De acordo com Pierre Fresnault-Deruelle, o discurso crítico que surgiu então pode ser qualificado em quatro fases distintas: (i) a arqueologia dos anos 60, onde a nostalgia da infância teve um papel preponderante no resgate de leituras antigas; (ii) as perspectivas filosóficas e socio-históricas, onde os críticos qualificavam as variantes e estabeleciam relações de diversa ordem; (iii) a era estruturalista, para a qual o próprio Fresnault-Deruelle escreveu alguns textos; (iv) e o período da semiótica e da psicanálise (Fresnault-Deruelle, 1990, p. 587). Este interesse em amadurecimento pelo *medium* resultava, portanto, de uma convivência duradoura com a sua leitura, da percepção de que a banda desenhada tinha uma capacidade legítima de representar

---

<sup>128</sup> No original: “Since coming into existence, comics have twice changed their readership and their form.”

uma visão do mundo, como também da percepção que os seus códigos de comunicação não só eram evidentemente complexos e deviam ser alvo de escrutínio, como também que a análise dos seus códigos podia revelar dimensões imperceptíveis à superfície.

Estas percepções resultavam obviamente do desenvolvimento autónomo de diversas disciplinas críticas dentro do âmbito das ciências humanas, mas também de uma nova forma de pensar a actividade. Uma das formas mais simplificadoras de pensar o amadurecimento da banda desenhada é ter em conta que se, desde o início do século, o seu público cresceu imerso na leitura, quando este público cresce, torna-se inevitável que dentro de uma ou duas gerações comecem a surgir experiências adaptadas às necessidades de artistas e escritores maduros. Como resume Ann Miller de modo lacónico, “a história da banda desenhada nos anos 70 é essencialmente a da perseguição da liberdade artística”<sup>129</sup> (Miller, 2007, p. 25).

Um dos mais carismáticos álbuns editados durante este período, *Saga de Xam* (1967), é um livro que saiu dos moldes editoriais por várias razões. Com argumento do realizador Jean Rollin e desenhado por Nicholas Devil, *Saga de Xam* (fig. 2.72) é uma narrativa de ficção científica dentro de um clima erótico, com contornos morais e políticos. *Saga*, uma rapariga azul proveniente de *Xam*, uma civilização utópica “nos confins de uma dimensão paralela”, foi incumbida de visitar o planeta Terra em diferentes períodos da nossa história, com o objectivo de aprender sobre os nossos instintos de sobrevivência e violência, de modo a ajudar o seu próprio planeta que se encontra sobre ameaça. Durante este processo, *Saga* viaja ao período medieval, à idade da pedra (100.000 A.C.), ao antigo egipto e à China de 1880, mas ao envolver-se em aventuras com os rudes habitantes do planeta Terra, as ilusões que tem sobre o planeta cedo se desvanecem. Quando foi editado, o livro teve uma tiragem de apenas 5000 exemplares e foi impresso num papel de gramagem superior (300g), tendo-se tornado

---

<sup>129</sup> No original: “The story of *bande dessinée* in the 1970s is essentially that of the pursuit of artistic freedom.”

rapidamente num objecto coleccionável. Devido à quantidade de texto que caracteriza este livro, onde por vezes um só balão de fala contém longos trechos, o tamanho de letra é tão pequeno que cada cópia do livro vinha acompanhada de uma lupa. A diversidade do seu vocabulário visual é talvez a sua característica mais assinalável.

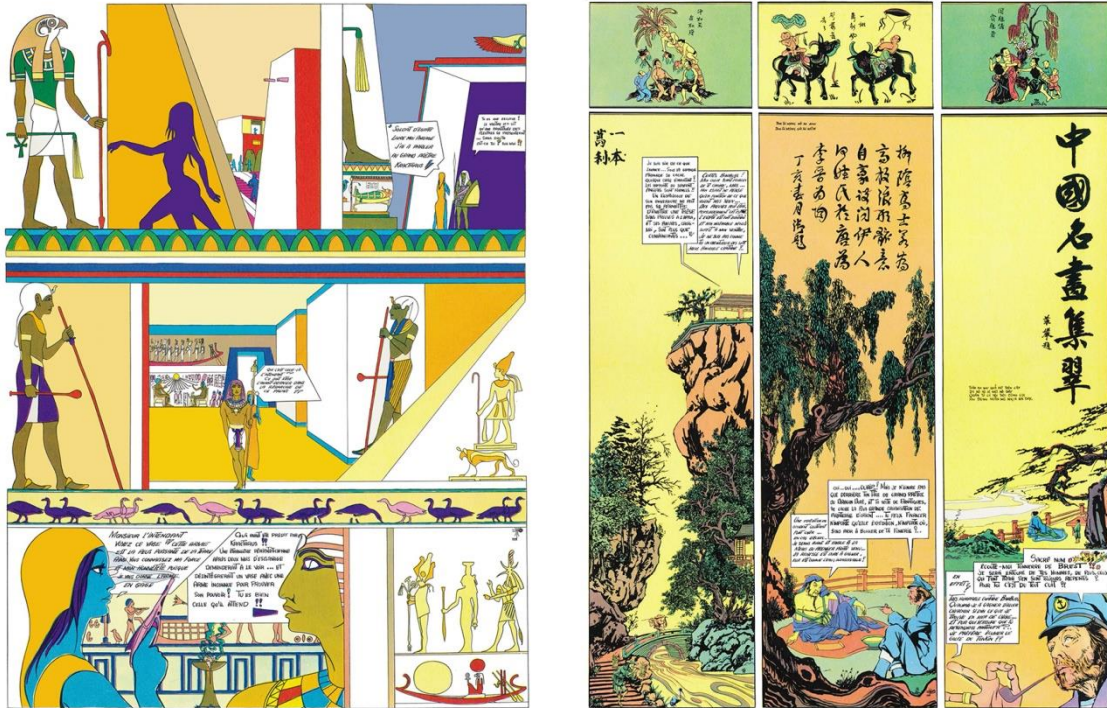


Fig. 2.72 Jean Rollin (texto) e Nicholas Devil (desenho), *Saga de Xam*, 1967.

Apesar de ao longo de todo o livro o desenho das figuras ser maioritariamente feito por via de linhas ondulantes e superfícies planas, próximo do erotismo exuberante da arte-nova de Alphonse Mucha, cada capítulo apresenta alguns aspectos do contexto visual dos períodos históricos por onde *Saga* passa e, por vezes, chega a simular o estilo artístico que caracteriza essas épocas e geografias. Nos primeiros dois capítulos, que se passam na idade média, observamos uma *Saga* de contornos limpos sobre cenários medievais aturados de informação, onde o azul da sua pele contrasta contra grandes manchas de laranja, vermelho, verde, amarelo e violeta – a História à luz do psicadelismo que influenciou a produção do livro. No terceiro capítulo, que se passa na idade da pedra, os fundos são menos texturados e não há cor para além de um verde claro, do negro da tinta e do branco da página. No quarto

e quinto capítulos, o desenho acomoda-se à cultura visual dos períodos históricos onde se passa a acção. Respectivamente, ao antigo Egipto – onde as cores se tornam mais pálidas, a composição das vinhetas lembram a geometria da arquitectura e os seus frisos recheados de hieróglifos, e as figuras são na maior parte desenhadas em frente ou perfil – e à China (Xangai) de 1880 – que, à semelhança da pintura chinesa, as primeiras pranchas apresentam vinhetas verticais, alguns caracteres chineses e algumas figuras são desenhadas ao modo que lhes é característico. O sexto capítulo, que mostra momentos de contacto com a civilização de Xam, é inteiramente a preto e branco e contém um vocabulário de formas e texturas bastante diverso. O último capítulo, que também privilegia o preto e branco, foi o resultado de um esforço colaborativo entre Nicholas Devil e outros artistas – contém um poema em inglês de Jim Tiroff, e imagens em colaboração, ou “cadáveres esquisitos”, feitos por Devil, Phillipe Druillet, Barbara Girard, Merry e Nicolas Kapnist. Se nos capítulos anteriores o ritmo das páginas era marcado pela cadência visual das vinhetas, neste capítulo o processo colaborativo tornou a composição das páginas um pouco mais excêntrica. Terminada a narração das acções propriamente ditas, este capítulo mostra o encontro de *Saga* com o mundo contemporâneo e recorre, sob este pretexto, a uma noção de montagem narrativa pouco ortodoxa – várias imagens fotográficas em alto contraste de aparelhos militares norte-americanos, cartazes de manifestações políticas, retratos de estrelas de rock, de poetas, e ainda de membros do clube motociclista *Hells Angels*. Neste capítulo, a inclusão do poema de Jim Tiroff, bem como de outros trechos, faz com que o texto não tenha uma relação directa com as imagens, funciona antes como um epílogo que sobrevoa a profusão de imagens e é composto, ora recorrendo a estratégias visuais da poesia concreta, ora lembrando uma composição de página, característica de revistas de vanguarda da época. Se, por um lado, as alusões estilísticas manifestas nos capítulos que ocorrem na China e no antigo Egipto têm afinidades com as estratégias de apropriação gráfica utilizadas por alguns

ilustradores do século XIX; por outro lado, o resultado retórico é bastante distinto. Não se trata aqui de evocar valores associados às linguagens visuais desses períodos para fazer humor sobre o mundo contemporâneo, mas antes de convocar visualmente a história humana para mostrar a sua diversidade. O último capítulo sublinha isso mesmo, e resume a abordagem estética a este álbum como um todo – parece funcionar como um elogio à convivência heterogênea de diferentes vozes como um valor.

Durante este mesmo período, nos Estados Unidos, a principal força para legitimizar a banda desenhada como um *medium* artístico por direito próprio, e não apenas um passatempo para as crianças, foi desencadeada pela censura. Um dos efeitos mais óbvios que teve a censura do *Comics Code* foi a grande vaga de publicações independentes que surgiram logo na primeira metade da década de 60. Numa conversa sobre *underground comics* com alguns artistas da zona de Los Angeles, Robert Williams<sup>130</sup> chegou mesmo a referir que o *underground* surgiu para muita gente como uma sede de vingança contra o *Comics Code*.

O policiamento da indústria e a sucessiva adaptação às novas condições editoriais levou ao desaparecimento de alguns géneros e fechou uma série de possibilidades criativas. Torna-se difícil escrever policiais cumprindo a premissa de que “nenhuma banda desenhada deverá apresentar explicitamente os detalhes e métodos únicos de um crime”<sup>131</sup>; ou escrever histórias de horror sabendo que “cenas que lidam com, ou instrumentos associados a mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, *ghouls*, canibalismo e lobisomens são proibidos”<sup>132</sup> (Comic Book Code, 1954). Nestas circunstâncias de censura, a publicação de fanzines foi uma estratégia utilizada por vários autores para garantir liberdade criativa.

---

<sup>130</sup> Painel presidido por Michael Dooley, com a participação dos irmãos Jaime e Gilbert Hernandez, Carol Lai e Robert Williams. *Masters of L.A.'s Underground Comics* teve lugar por ocasião da exposição *Masters of American Comics*, que foi co-organizada pelo Hammer Museum e o The Museum of Contemporary Art, Los Angeles. A conversa pode ser vista em: <https://www.youtube.com/watch?v=KYkpvlrDAYA>

<sup>131</sup> No original: “No comics shall explicitly present the unique details and methods of a crime”.

<sup>132</sup> No original: “Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited”.

Saída da cultura do psicadelismo e das circunstâncias políticas da Guerra do Vietname, a banda desenhada *underground* nos Estados Unidos ou contestava fortemente a ideia do sonho americano, ou abria lugares de experiência fora dele. No quadro do psicadelismo, muita da banda desenhada que surgiu com os primeiros fanzines era baseada na experiência com drogas, explorando temas da percepção sensorial alterada como narrativas autobiográficas sobre essas experiências. Por outro lado, as circunstâncias políticas levaram muitos autores a explorarem temas necessariamente transgressores. Todos os temas que eram proibidos pelo *Comics Code* – tais como sexo, violência, uso de drogas, entre outros – foram naturalmente temas de eleição durante este período. A exploração subversiva de géneros inócuos foi também uma forma de atacar a moral americana a partir de dentro. *Fritz the Cat* (1965-93) de Robert Crumb é um exemplo paradigmático. Forma transfigurada de um género infantil, os *animal funnies* (e imediata associação a *Felix the Cat*), o protagonista principal desta série é um gato antropomórfico, estudante de artes libertino, cujas aventuras o levam frequentemente a situações com conteúdos sexuais bastante explícitos. Em algumas das histórias de *Love & Rockets*, dos irmãos Hernandez, também assistimos à transformação de um género, com a ridicularização da ideia de super-herói como tema de partida.

Logo no início dos anos 60, começaram a surgir algumas publicações a partir de colectivos mais ou menos profissionalizados. *Wild*, publicado em 1961, por Don Doher e Mark Tarka, tinha entre os seus participantes algumas das figuras principais que vieram a configurar a cena da banda desenhada alternativa nos Estados Unidos, tais como Jay Lynch, Skip Williamson e Art Spiegelman. Grande parte dos fanzines criados durante este período não tinha, no entanto, necessariamente conteúdos relacionados com banda desenhada. O espectro temático destas publicações é tão vasto quanto os interesses que emergiram durante este período de convulsão cultural – desde direitos humanos, esquerda política, cultura punk, a fanzines especializados em diversos temas.

Foi, no entanto, em 1968, que ocorreram três das mais importantes publicações que deram a identidade ao movimento da banda desenhada *underground* norte-americano – *Zap Comix* de Robert Crumb, *Feds' n' Heads Comics* de Gilbert Shelton e *Bijou Funnies*, editado por Jay Lynch, que contava com a participação de Crumb e de Shelton, mas também com Skip Williamson e Jay Kinney. A propósito da publicação do primeiro número de *Zap Comix*, Robert Crumb referiu que:

(...) (Rick Griffin e Victor Moscoso) faziam pósteres psicadélicos onde jogavam com motivos da banda desenhada, e já tinham estado a falar em fazer uma revista. Suponho que viram o Zap nº1 e disseram: 'Bom, podemos apanhar este comboio'. Contactaram comigo e expressaram o seu interesse em fazer banda desenhada psicadélica. Ao mesmo tempo S. Clay Wilson chegou do Kansas, também com a intenção de desenhar histórias enlouquecidas. Foi assim que juntar todos aqueles interesses me pareceu bastante natural.<sup>133</sup> (Palmer, 2000, p. 13)

Para além dos nomes acima referidos, os números de *Zap Comix* que se seguiram contaram ainda com a participação de Gilbert Shelton, Robert Williams e Spain Rodríguez. Tal como já tinha acontecido em tantos outros trabalhos colectivos, o resultado inevitável de tantas colaborações num mesmo número foi o de uma grande mistura de estéticas. Por vezes, as colaborações resultavam de *jam sessions*, onde cada desenhador improvisava a sua contribuição num conjunto plural de estilos pictóricos (Garcia, 2010, p. 146). No primeiro número de *Zap Comix*, inteiramente desenhado por Crumb, embora o autor tenha utilizado os procedimentos do desenho que lhe são mais característicos – caneta preta de ponta fina – encontramos variações inegáveis de história para história, seja na composição da grelha de vinhetas, seja na utilização ou ausência

<sup>133</sup> No original: "(...) (Rick Griffin y Victor Moscoso) hacían pósters psicodélicos en los que jugaban con motivos historietísticos, y habían estado hablando de hacer un tebeo. Supongo que vieron elZap nº1 y se dijeon: 'Bueno, podemos subirnos a este tren'. Contactaron conmigo y expresaron su interés por hacer comics psicodélicos. Al mismo tiempo S. Clay Wilson llegó de Kansas también con la intención de dibujar historietas enloquecidas. Así que juntar todos aquellos intereses me pareció de lo más natural".



Ihes sucederam, foi talvez o novo género da banda desenhada autobiográfica. Neste sentido, um dos trabalhos mais influentes durante este período foi *Binky Brown meets the Holly Virgin Mary* (fig. 2.74) (1972) de Justin Green, uma obra que logo após a sua publicação influenciou autores como Robert Crumb, Aline Kominsky, Art Spiegelman ou Jim Woodring (Rosenkranz, 2011), e que, segundo Hillary Chute, “estabeleceu um modo de narrativa na banda desenhada – explorando o Eu de forma séria – que desde então se tornou dominante na banda desenhada literária”<sup>135</sup> (Chute, 2010, p. 14). Através de *Binky Brown*, Green conta-nos sobre a neurose compulsiva de que sofreu na adolescência e que atribuía ao ambiente católico em que tinha sido educado. Ao longo de quarenta e quatro páginas, a narrativa começa por focar os intensos sentimentos de culpa que *Binky* sentiu ao quebrar acidentalmente uma estátua da Virgem Maria e por descrever as ansiedades que o assolaram ao longo do seu crescimento até à idade adulta, em especial as que se relacionavam com a sua sexualidade. A experiência precursora de Green na banda desenhada autobiográfica – o tom confessional, o realismo do contexto – não abriu apenas caminho a um novo mundo temático que veio a ser posteriormente adoptado neste género literário, como também explorou de forma clara uma abordagem heterogénea ao desenho. Numa passagem onde *Binky* fica a saber como as crianças são feitas, Green oferece-nos mais um exemplo de utilização do desenho infantil como forma de estabelecer um contraste entre a inocência e a maturidade (fig. 2.75). Um pouco mais adiante, para mostrar o impacto emocional de um orgasmo que *Binky* teve por andar de bicicleta com um rosário no bolso das calças, Green distorceu a escala e a forma dos objectos representados (fig. 2.76).



Fig. 2.75 Justin Green, *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, 1972.

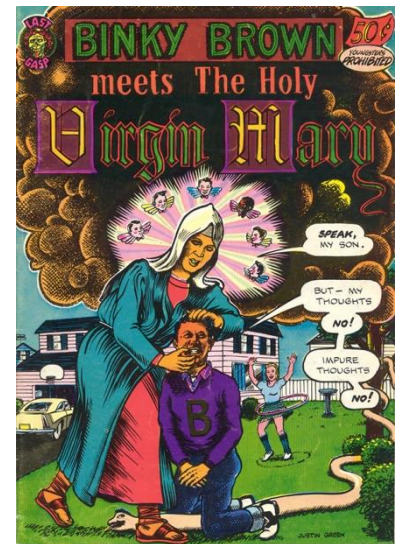


Fig. 2.74 Justin Green, *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, 1972. Capa.

<sup>135</sup> No original: “It established a mode of comics narrative - exploring the self seriously - that has since become dominant within literary comics.”

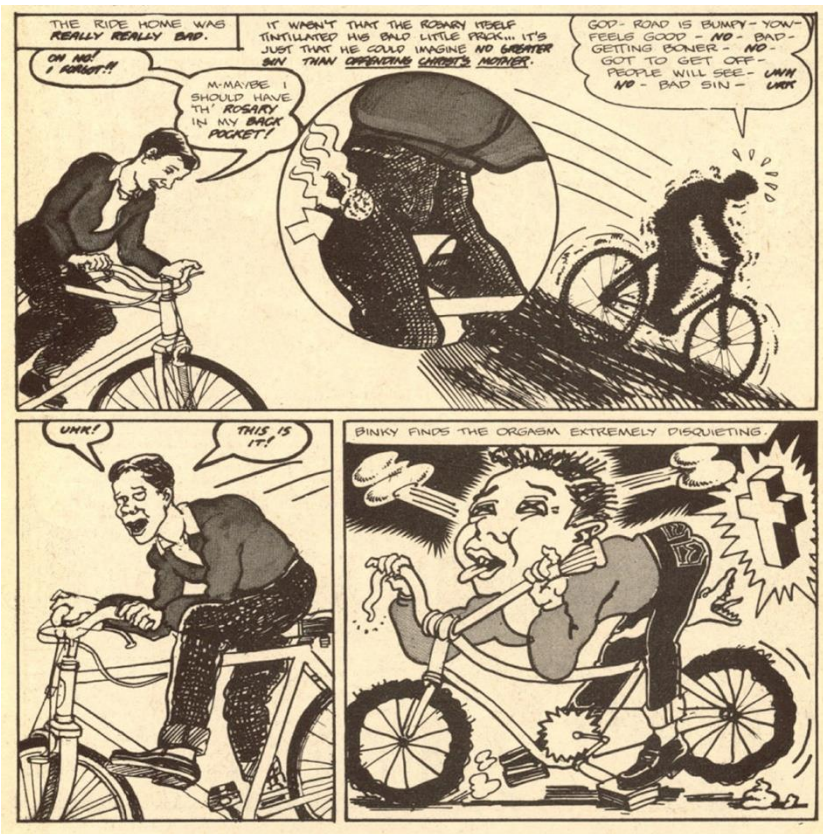


Fig. 2.76 Justin Green, *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, 1972.

Num terceiro exemplo (fig. 2.77), um pouco mais elaborado, a partir do qual poderíamos traçar um forte paralelo com o recente *Asterios Polyp* (2009) (fig. 1.23), de David Mazzucchelli, Green pega na expressão metafórica “rectidão moral” e expressa-a no desenho. Em boa parte, a sua obsessão com a moral católica veio da experiência que teve quando estudou num colégio de freiras. Numa passagem, Green conta-nos que as freiras no colégio impunham uma ordem obsessiva sobre as salas de aula e mostra como a professora costumava pedir aos alunos que alinhasssem as carteiras com os azulejos do chão. Nessas circunstâncias, qualquer deslize disciplinar era prontamente punido com uma régua de arquitecto.

Mais à frente na narrativa, *Binky* começa a sofrer alucinações relacionadas com a sua sexualidade e a imaginar que um raio de luz sai do seu pénis, e que se o raio acertar em igrejas ou ídolos sacros, isso pode trazer grandes males a si e à sua família. A única forma que *Binky* encontra para evitá-lo, é mover-se e posicionar-se de forma perfeitamente perpendicular à arquitectura que habita. Deste

modo, quando Green narra este aspecto dos hábitos de *Binky*, as linhas curvas do desenho tendem a desaparecer e uma cadeira fora do lugar, que antes era desenhada com linhas curvas ondulantes, logo é arrumada para ficar perfeitamente direita e paralela aos limites da vinheta.



Fig. 2.77 Justin Green, *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, 1972.

Uma das principais razões que parecem ter levado vários autores de banda desenhada a produzirem obras autobiográficas foi a percepção de um novo campo de possibilidades temáticas que o *medium* passou a oferecer, e a transformação dos pressupostos que distinguem as histórias que devem ser contadas das que não merecem sair da obscuridade. O facto de a banda desenhada

autobiográfica ter surgido num período de forte contestação social ajuda a explicar o facto de cedo terem começado a surgir narrativas que focavam temas então considerados marginais, trazendo-os para um espaço de visibilidade pública. Num estudo que analisa cerca de oitenta e cinco obras de banda desenhada autobiográfica, Elisabeth El Refaie sugere que:

Quando memorialistas gráficos decidem partilhar as suas experiências com os leitores, sugiro que eles se envolvam num processo de ‘comemoração’ no sentido em que as memórias privadas sejam moldadas numa narrativa para consumo público.<sup>136</sup> (Refaie, 2012, p. 8)

Este processo de reajuste das memórias à forma de narrativa faz da autobiografia um género que tem uma relação com a verdade intrinsecamente mais complexa do que um trabalho explicitamente ficcional (Refaie, 2012, p. 135). Neste sentido, de acordo com Refaie, apesar da maioria dos leitores aceitarem a ideia de que a verdade é subjectiva e relativa, eles esperam, todavia, que a autobiografia seja de alguma forma “autêntica”, isto é, que haja “algum tipo de relação especial entre uma narrativa e a vida que tenciona representar”<sup>137</sup> (Refaie, 2012, p. 137). Deste modo, a autora adopta a noção de “autenticidade actuada” (*performed authenticity*), resgatada de Erving Goffman, segundo o qual:

(...) o eu autêntico é melhor entendido nos termos da competência de um indivíduo para escolher os papéis mais apropriados para os diferentes tipos de interacção social que ele ou ela desempenha, e representar esses papéis de forma competente e convincente.<sup>138</sup> (Refaie, 2012, p. 9)

---

<sup>136</sup> No original: “When graphic memoirists decide to share their experiences with readers, I suggest, they engage in a process of “commemoration” in the sense that private memories are shaped into a narrative for public consumption.”

<sup>137</sup> No original: “(...) some kind of special relationship between a narrative and the life it purports to represent.”

<sup>138</sup> No original: “(...) the authentic self is best understood in terms of an individual’s ability to choose the most appropriate roles for the different types of social interaction in which he or she engages, and to perform these roles skillfully and convincingly”.

A autora procede à identificação de algumas estratégias de autenticação utilizadas pelos autores que analisa. Entre estas estratégias, que visam estabelecer uma relação especial entre a narrativa e a vida que esta descreve – nomeadamente a utilização de documentação, de descrições detalhadas, ou mesmo da escolha deliberada de determinados estilos gráficos – Refaie sugere que as quebras no estilo gráfico se constituem como uma dessas estratégias de autenticação (Refaie, 2012, pp. 167-168). Ao partir do pressuposto de que o estilo gráfico de uma narrativa é lido como uma metáfora para a subjectividade da percepção do narrador (Wolk, 2007, p. 21), as quebras no estilo gráfico, sugere, agem como forma de indicar emoções fortes de algum personagem (como no caso dos exemplos supracitados de *Binky Brown*) ou mudanças na percepção do próprio narrador visual.

*Maus* (1991), uma novela gráfica de Art Spiegelman, conta a experiência do pai do autor como sobrevivente do holocausto durante a Segunda Guerra Mundial, bem como parte do processo de recolha de informação através de entrevistas muitos anos mais tarde. Este é um exemplo ilustrativo sobre a forma como as quebras no estilo gráfico podem significar variações emocionais na obra. Numa entrevista, Spiegelman referiu que quando se encontrava na fase inicial de desenvolvimento do projecto demorou bastante tempo até encontrar um estilo pictórico que tivesse uma leitura fácil e não fosse intrusivo na fluência da narrativa. No quinto capítulo do primeiro volume, Spiegelman inseriu quatro páginas que tinha desenhado em 1972, *Prisoner on the Hell Planet*<sup>139</sup>, narrando o seu sentimento de culpa sobre o suicídio da mãe, também ela uma sobrevivente do holocausto e interveniente em *Maus*. Estas quatro páginas (fig. 2.78) estão desenhadas de uma forma claramente distintas do resto do livro (fig. 2.79). Na entrevista, Spiegelman dá o seu testemunho:

Quando estava a começar *Maus*, demorou bastante tempo a desenvolver um estilo visual que fosse fácil de

---

<sup>139</sup> *Prisoner on the Hell Planet* foi publicado em 1972 no fanzine *Short Order Comix #1*, editado pelo próprio autor.

olhar, não fosse intrusivo, que mantivesse uma fluidez e me permitisse fazer o que eu queria fazer. *Prisoner on the Hell Planet* foi algo que me aconteceu, algo que me afectou de uma certa maneira que o estilo, fortemente afectado pelo expressionismo alemão, era apropriado. Os expressionistas não estavam a tentar pôr coisas nas telas, estavam a tentar pôr emoções nas telas, e essas emoções eram bastante poderosas e pessoais, e esse estilo apropriado. Apropriar-me das emoções do meu pai e retratá-las nesse estilo teria sido muito desonesto.<sup>140</sup> (Spiegelman, 1991, p. 99)

Apesar do estilo pictórico adoptado por Spiegelman, a restante parte do livro contém algumas ressonâncias das xilogravuras de Käthe Kollwitz, Ernst Ludwig Kirchner ou Erich Heckel, devido ao uso do preto e branco com formas angulosas e linhas em traço cruzado. O sentido de perspectiva que utiliza não está em consonância com as práticas expressionistas, onde a leitura do espaço costuma ser sacrificada em prol do dinamismo da composição. Os pontos de vista que utiliza, na verdade, são bastante ordenados e variam pouco mais do que as representações de frente, perfil e alguns planos picados. A preocupação manifestada por Spiegelman com a clareza da leitura está em consonância com a sua vontade de representar com justiça os testemunhos fornecidos pelo pai, e mesmo com a sua conhecida obsessão com a verdade histórica da narração<sup>141</sup>. Numa outra entrevista, alguns anos mais tarde, onde perguntavam a Spiegelman sobre a grande variedade de estilos pictóricos que utilizou ao longo da sua obra, o autor respondeu dando primazia aos aspectos conceptuais sobre os aspectos expressivos – “tens de procurar aquilo que estás a fazer e porque o

---

<sup>140</sup> No original: “It took me a long time, when I was starting *Maus*, to develop a visual style that would be easy to look at and wouldn't intrude and would keep the flow going and allow me to do what I wanted to do. 'Prisoner on the Hell Planet' was something that happened to me, something that affected me in a certain way that the style, heavily affected by German Expressionism, was appropriate. The Expressionists weren't trying to put things on canvas, they were trying to put emotions on canvas, and these emotions were very powerful and personal and that style fit. For me to appropriate my father's emotions and portray them in that style would have been very dishonest.”

<sup>141</sup> Sobre o processo de documentação histórica para a construção de *Maus*, ver Spiegelman (2011).

estás a fazer. Aí descobres que aspecto é que deve ter<sup>142</sup>  
(Spiegelman, 2013).

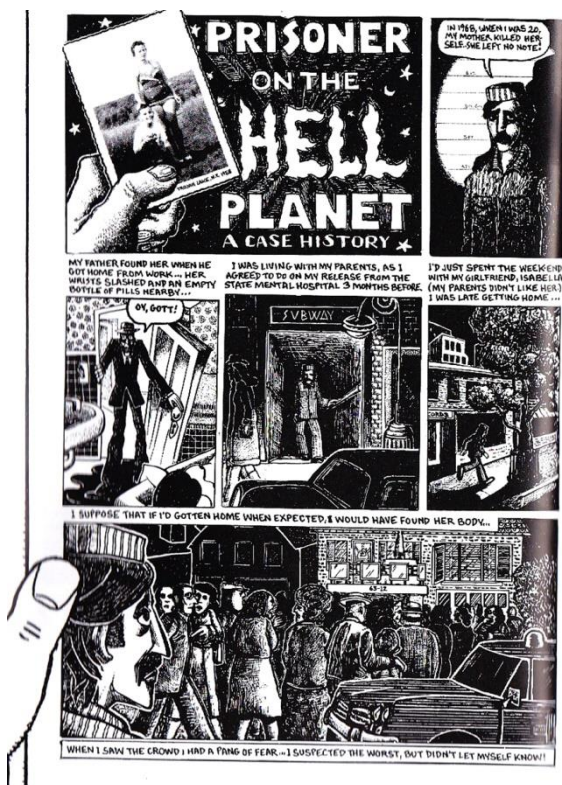


Fig. 2.78 Art Spiegelman, *Maus* (Prisoner on the Hell Planet), 1991.



Fig. 2.79 Art Spiegelman, *Maus*, 1991.

Estes depoimentos de Spiegelman são particularmente reveladores sobre a sua ética na escolha do estilo pictórico e, na verdade, aparentam ser informados por uma dicotomia há muito utilizada no discurso sobre as imagens. O contraste expresso entre as “coisas” e as “emoções” nas imagens parece conter ecos da dicotomia “o quê” e “como”. Num texto de 1927, que se insurgia contra algumas práticas expressionista, Otto Dix contestou a ideia de que os artistas se deveriam orientar para encontrar novas formas de expressão. O seu interesse na representação crua da sociedade de Weimar e da brutalidade da guerra levaram-no a defender que o artista deveria sobretudo expandir os temas da pintura, e que as “formas de expressão” para o fazer se encontravam já nos antigos mestres. O interesse de Dix é claramente o da crítica social, em detrimento da invenção formal. Como o próprio refere, “para mim, o

<sup>142</sup> No original: “You have to search for what you’re making and why you’re making it. Then you find out what it should look like.”

objecto é fundamental e determina a forma. Por essa razão sempre senti ser vital chegar o mais próximo possível daquilo que vejo. O 'O quê' interessa-me mais do que o 'Como'<sup>143</sup> (Harrison & Wood, 2003, p. 408). A uma voz, Dix tanto contesta o misticismo em torno do indivíduo, presente no expressionismo do início do século, como também a primazia dada à invenção formal. Ao secundarizar as "formas de expressão", Dix visava apropriar-se das qualidades descritivas e narrativas dos antigos mestres, das qualidades que lhe permitiam representar em detalhe as atrocidades nas trincheiras da Grande Guerra ou a exclusão social dos seus veteranos. O "jorro de sentimentos sobre a imagem, como se esta fosse a sua materialização plástica"<sup>144</sup> (Harrison & Wood: 2003, p. 98), tão característica do desenho expressionista, resultava numa gestualidade que, na maioria das vezes, perdia a capacidade de representar o detalhe e, por conseguinte, parte da capacidade de descrição. Assim, apesar da necessidade de clareza visual ao serviço da narrativa, expressa por Spiegelman, manifestação da primazia que também dá ao objecto, a dificuldade de definir um estilo gráfico em *Maus* parece incidir na conciliação de uma sobriedade do desenho que não exija demasiada atenção sobre si próprio. Uma sobriedade que permita uma leitura visual clara das cenas representadas nas vinhetas e, ao mesmo tempo, evocar um período histórico através da visualidade, evidenciando algumas características das imagens desse tempo narrativo a que se refere.

Por outro lado, como refere Spiegelman, a maior proximidade de *Prisoner on the Hell Planet* com o expressionismo alemão – com as suas distorções e perspectivas aceleradas – deve-se ao facto de a narração visual se focar em traduzir a experiência emocional do próprio autor face ao suicídio da mãe muitos anos antes. A ideia de que a narração visual pode estar sujeita a variações de temperamento é uma ideia que, no contexto da narratologia visual,

---

<sup>143</sup> No original: "For me, the object is primary and determines the form. I have therefore always felt it vital to get as close as possible to the thing I see. 'What' matters more to me than 'How'".

<sup>144</sup> Citação de Oskar Kokoschka, retirada de uma aula dada em Viena em 1912 e citada por Harrison & Wood. No original: "At the same time there is an outpouring of feeling into the image which becomes, as it were, the soul's plastic embodiment."

pode ser explicada através do conceito de “mostrador” (*monstreur*). Inicialmente cunhado por André Gaudreault no contexto da narratologia cinematográfica, este conceito foi criado para:

(...) caracterizar e identificar aquele modo de comunicação de uma história que consiste em *mostrar* personagens que *agem* em vez de *contarem* os eventos por que *passam*, e para substituir aquele termo demasiado marcado, demasiado vulgarizado e demasiado polissémico que é ‘representação’.<sup>145</sup> (Gaudreault, 1988, p. 91)

Por outras palavras, o conceito de mostrador serve para fazer uma distinção entre o narrador verbal e o narrador visual, identificando-se com este último. Tanto nos casos do cinema, como do teatro, como no da banda desenhada – onde a narrativa é percebida num processo de colaboração entre vários sistemas semióticos – esta distinção é especialmente útil para objectivar as estratégias de colaboração entre o que é visto e o que é ouvido ou lido. No entanto, de modo a adaptar o conceito à especificidade do *medium* da banda desenhada, Philippe Marion (1993) propôs uma distinção que visava diferenciar a figuração do estilo pictórico com que a figuração é executada. Neste sentido, Marion propôs os conceitos de *monstration* e *graphiation*, em que o primeiro se identifica com a figuração dos objectos representados e o segundo com o gesto gráfico em si. De acordo com esta distinção, a par da narração verbal em *Prisoner on the Hell Planet*, o narrador visual *mostra* ao leitor a figura do autor vestido com um uniforme semelhante aos que eram utilizados por judeus nos campos de concentração, contra uma parede semelhante à que a polícia costuma fotografar suspeitos e com um foco sobre si; mostra ainda a figura do pai, segurando a maçaneta com uma mão e apoiando-se na moldura da porta com a outra, no momento em que descobre a mãe, que

---

<sup>145</sup> Citado por Groensteen (2010, p.3). No original: “(...) caractériser et identifier ce mode de communication d’une histoire qui consiste à *montrer* des personnages qui *agissent* plutôt qu’à *dire* les péripéties qu’ils *subissent*, et pour remplacer ce terme trop marqué, trop galvaudé et par trop polysémique qu’est ‘représentation’”.

vemos parcialmente e se encontra desfalecida na banheira da casa de banho. À medida que vamos fazendo sentido das imagens na sua relação com o texto, tudo isto nos é mostrado com grandes contrastes a negro e branco, com um desenho tosco de traços cruzados um tanto desorganizados; sobretudo nos momentos de choque, como aquele em que o pai encontra a mãe, ou aquele em que o autor chega a casa e lhe contam o sucedido, a perspectiva parece ceder sob o peso dos personagens e as expressões faciais chegam a assemelhar-se a máscaras em sofrimento, com contornos bem mais evidentes. O distanciamento de Spiegelman em relação a este momento é reforçado com o emolduramento da página num segundo nível de representação, através da mão que a segura no canto inferior esquerdo. Poder-se-ia dizer que este tipo de configurações – os contrastes do preto e branco, as distorções, as perspectivas aceleradas e as suas linhas de força vigorosas – se constituem como os elementos plásticos que comunicam a instabilidade emocional de Spiegelman naquele momento da sua vida. Nas palavras de Kokoshka, estas configurações seriam a materialização plástica do jorro de emoções sentidas por Spiegelman.

### **2.10 Considerações sumárias**

Aquilo a que aqui se tem chamado de hibridação gráfica – e que anteriormente caracterizei como o recurso que consiste em utilizar diferentes abordagens à representação no acto de desenhar – dificilmente sobreviveria como categoria se olhássemos as imagens apenas com base nas suas disposições formais. Em alguns dos exemplos que acabámos de ver há quebras estilísticas dentro da mesma imagem (figs. 0.1, 1.22, 2.21, 2.38, 2.39, 2.40). Em outros exemplos os autores alteram o seu estilo gráfico de modo retórico, apesar das imagens em si serem homogéneas (figs. 2.9, 2.26, 2.27, 2.31, 2.41, 2.44). Nos exemplos sequenciais, de banda desenhada propriamente dita, as variações são semelhantes: há autores que variam os seus estilos gráficos de modo retórico de obra para obra (figs. 1.1, 1.2, 1.3, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12), e outros ainda que criam

quebras estilísticas dentro de uma obra (figs. 1.17, 1.18, 1.23, 2.8, 2.12, 2.72, 2.75).

As séries de William Hogarth, por exemplo, apesar de cruzarem e tornarem claro o confronto entre elementos provenientes de contextos sociais contrastantes, não são, em si, obras híbridas no sentido de misturarem diferentes abordagens à representação. Na verdade, de um ponto de vista formal, Hogarth não foi mais diverso nas suas obras do que outros artistas visuais do seu tempo. Elaborava esboços como forma de prever e de chegar às suas criações finais e tinha depois um processo bastante polido de finalizar tanto as suas gravuras como as pinturas. O factor que aqui o tornou elegível foi ter utilizado as competências que adquiriu, inicialmente como aprendiz de ourives e mais tarde como pintor, de forma a combinar a crueldade e injustiças sociais que se encontravam presentes nos temas de gravuras populares da época com os instrumentos e o requinte da representação e da linguagem alegórica usualmente consumida pelas classes dominantes. Esta intenção de se apropriar e subverter os valores associados às linguagens visuais do seu tempo é a mesma que encontramos um século depois em algumas das ilustrações de J.J. Grandville, Gustave Doré, Edward Tennyson Reed ou Harry Furniss.

Na sua análise da obra de Hogarth, no esforço de elaborar uma descrição do ofício do gravador, Ronald Paulson citou uma “visão geralmente aceite” na época, proveniente de um tratado sobre pintura da autoria de Gerard de Lairesse<sup>146</sup>. A gravura, referia Lairesse, “respeita a Pintura, da mesma forma que a Pintura respeita a Natureza: pois, tal com esta última tem a Natureza como modelo ou objecto, que imita fielmente com o pincel; assim também a gravura copia a pintura...”<sup>147</sup> (Paulson, 1971, p. 56). Embora esta afirmação de Lairesse pareça simplesmente sugerir uma comparação entre os processos de tradução de uns e de outros (tal como o pintor traduz a realidade ocular para o domínio pictórico,

<sup>146</sup> Lairesse, G. d. (1738). *Art of Painting*. London: J.F. Fritsch.

<sup>147</sup> No original (citação completa): “Gerard de Lairesse’s Art of Painting (1707) expresses the generally accepted view that engraving ‘respects Painting, as Painting does Nature: For as the latter has Nature for it’s Model or Object, which it faithfully imitates with the pencil; so Engraving likewise copies Painting...”.

assim também o gravador traduz a plasticidade da tinta para as convenções da representação característica do desenho na chapa), a afirmação é propícia à ideia de que é apenas a partir do contexto de uma cultura de impressão que é possível olhar as imagens como uma segunda natureza.

O conjunto de exemplos reunido parece sugerir que a representação de segunda ordem, isto é, a representação da representação, como a que vimos nos exercícios caligráficos de Grandville, ou no vulcão de Auguste Desperret, ou na pintura japonesa de Cruikshank Jr., só poderia ter começado a ganhar maior tração a partir do momento em que se podia contar com a existência de uma cultura visual partilhada. O sucesso do humor destes ilustradores dependia do reconhecimento dessa cultura visual por parte dos seus leitores. Em parte, a sua inventividade consistiu em perceber que podiam importar o tenebrismo da fantasmagoria para falar de política, ou tornar presentes as imagens da ciência como forma de comparar classes dominantes a micróbios e movimentos sociais a cataclismos naturais. Tratava-se de utilizar um desenvolvimento expressivo que permitia comentar imagens e classes de imagens que transitavam nos seus ecossistemas.

Se, inicialmente, a apropriação de toda uma diversidade de linguagens, nomeadamente desenhos de crianças, heráldica, caligrafia, fantasmagoria, as imagens da ciência e da história podem ser um indicador do modo como essas linguagens eram vistas nesse período. Por outro lado, a hibridação gráfica rapidamente se tornou para alguns no recurso expressivo ideal para lidar com as imagens do *outro* – fosse este do domínio cultural ou histórico, como é o caso das ilustrações ao modo infantil, japonês, egípcio, assírio, grego, etc. Apesar de este não ser um estudo exaustivo (pois que para isso seria necessário uma investigação de natureza quantitativa de um conjunto considerável de jornais da época), o conjunto de exemplos recolhidos sugere que foi porventura nos centros urbanos que se verificou uma maior exposição às novidades das diversas áreas do saber e de além-mar, isto é, nos lugares onde a cultura de imprensa era mais prolífera e variada, que a hibridação

gráfica teve durante esta época uma maior expressão. Nas incursões realizadas em alguns jornais portugueses do mesmo período (sec. XIX)<sup>148</sup>, é relativamente raro encontrar exemplos de apropriação de linguagens gráficas.

Por outro lado, não podemos descartar a hipótese de que a maior ou menor utilização deste recurso possa ser o resultado de certas culturas de jornal, ou mesmo de desígnios estéticos pessoais. Na sua autobiografia, Harry Furniss manifesta regozijo com o seu legado na revista *Punch*:

A propósito, estes diferentes estilos, fico feliz em constatar que ainda estão bem vivos nas páginas da *Punch* por novas mãos – se não mãos mais novas ainda. Constatado que as sátiras à academia deste ano (1901) e outros desenhos estão assinados como *Arry's Son*, mas estes não são – como se poderia pensar – de nenhum dos meus filhos.<sup>149</sup> (Furniss, 1901, pp. 245-246)

O ilustrador que lhe seguiu as passadas, neste caso, trata-se de Charles Harrison (fig. 2.80), o mesmo ilustrador que em 1912 endereçou uma sátira ao futurismo (fig. 2.57). *Harry's Son* terá sido o trocadilho que Harrison encontrou para fazer um jogo entre o seu próprio nome e o de Harry Furniss.

Sob a influência de Hogarth, quando a literatura em estampas de Rodolphe Töpffer começou a ser experimentada por jovens como Cham e Gustave Doré, a apropriação de linguagens visuais era já um recurso recorrente em alguns jornais de humor franceses, como o *La Caricature* (1830-43) e o *Le Charivari* (1832-1937), fundados após a revolução de Julho em 1830. Como os desenhadores que a partir deste período deram contributos para o desenvolvimento dos códigos da banda desenhada eram os mesmos que trabalhavam como ilustradores de imprensa em jornais humorísticos, é apenas natural que houvesse afinidades entre as estratégias gráficas que



Fig. 2.80 Charles Harrison, *The Prinsiple Piktures in the Royle Akademy Re-drom by Harry's Son*, *Punch*, or *The London Charivari*, 8 de Maio de 1901. Com detalhe.

<sup>148</sup> O acervo consultado está disponível em <http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/>

<sup>149</sup> No original: "By the way, these different styles, I am glad to see, are still kept alive in the pages of *Punch* by new – if not younger – hands. This year's (1901) Academy skits and other drawings, I notice, are signed "Arry's Son", but they are not – as might be thought – by one of my own boys".

utilizavam em imagens isoladas e aquelas que depois adoptavam em sequências de vinhetas. O que também parece natural é que o público-alvo de uns e de outros também fosse mais ou menos o mesmo. Até à viragem do século XIX para o século XX, estes álbuns precursores da banda desenhada eram, à partida, dirigidos a um público adulto. Todavia, como refere Patricia Mainardi, a recepção destes álbuns por parte do público não obteve o retorno financeiro desejado e, como exigiam um investimento considerável por parte dos seus autores, estes acabaram por se virar para situações económicas mais favoráveis e o formato não teve o sucesso que prometia (Mainardi, 2007, p. 4).

No entanto, apesar de estes formatos terem sido um fenómeno editorial relativamente limitado ao longo do século XIX, a utilização e o desenvolvimento da sequencialidade continuaram activos nas páginas da imprensa ilustrada e, na viragem do século, a banda desenhada era já um produto quase exclusivo do público infantil. Isto levou a que a banda desenhada se tornasse formalmente mais conservadora (Mainardi, 2007, p. 14), e a utilização de diferentes estilos pictóricos quase desapareceu das suas vinhetas. Se, por um lado, se pode dizer que ao longo do século XX houve posições ideológicas que tendiam a dar primazia aos conteúdos do texto em detrimento da experimentação com a imagem (Lecigne & Tamine, 1983, pp. 17-19); por outro, também se argumenta que foi o próprio crescimento da indústria que teve um papel na standardização dos códigos gráficos (Groensteen, 2014, p. 168). Apenas por volta dos anos 60, quando os autores de banda desenhada europeus começaram a equiparar o *medium* a uma forma artística por direito próprio e nos Estados Unidos se insurgiam contra o moralismo do *Comics Code* é que a hibridação gráfica voltou lentamente a ser uma opção artística. Foi, todavia, com o desenvolvimento da banda desenhada autobiográfica que a hibridez dos códigos gráficos regressou de um modo mais sistemático. Por via da associação imediata que o estilo pictórico tem com a identidade individual, vários autores desenvolveram abordagens heterogéneas como estratégia para conferir autenticidade (ou subversão da mesma) à

transiência das suas emoções e da sua percepção ao longo das narrativas (El Refaie, 2012, pp. 135-178).

Consoante os casos, a hibridação gráfica pode ter funções diferentes. Se, na grande maioria das ilustrações individuais aqui comentadas, a hibridação gráfica tende a ser utilizada para evocar linguagens visuais ou modos de fazer imagens, nas peças sequenciais, as quebras estilísticas visam assinalar uma diferença, uma descontinuidade no intervalo narrativo. No caso de *Saga de Xam*, por exemplo, pelo facto da sua protagonista viajar no tempo ao longo da história humana, existe, de certo modo, uma sobreposição destas duas funções – por um lado, evocar a visualidade egípcia ou chinesa e, por outro, assinalar a descontinuidade na narração. No caso de *Maus*, por exemplo, apesar do que nos diz Art Spiegelman, toda a obra parece ter ingredientes dos golpes a preto e branco da xilogravura expressionista alemã. Todavia, a maior parte da obra apresenta uma clareza de leitura das imagens e apenas nas quatro páginas de *Prisoner on the Hell Planet* vemos as distorções características da xilogravura alemã, que são bastante convenientes para representar o estado mental de Spiegelman na época. Isto significa que, neste caso, a descontinuidade narrativa não é tanto assinalada pela diferente natureza das alusões, mas sobretudo pelas próprias características do desenho.

# 3. HIBRIDAÇÃO GRÁFICA COMO REPRESENTAÇÃO DE SEGUNDA-ORDEM

## 3.1. A representação de segunda-ordem no desenho de imprensa: a noção de meta-imagem

A invenção e popularização da fotografia já foi várias vezes apresentada como um momento que promoveu mudanças no seio da pintura do século XIX. A descoberta dos procedimentos técnicos que passaram a possibilitar a fixação instantânea de uma imagem sobre uma superfície levou os artistas a procurar formas alternativas de representar o visível. Mas este não foi o único factor em jogo. A avaliar pela diversidade de propostas que surgiu na Europa entre a segunda metade do século XIX e o início do século XX, os artistas tornaram-se mais conscientes das técnicas de representação utilizadas na tradição europeia e começaram a prestar atenção a formas de representação que até então eram exteriores ao cânone europeu. O fluxo de gravuras japonesas que inundou a Europa e os Estados Unidos a partir da década de 1860, como resultado de tratados comerciais entre o Japão e diversos países ocidentais, deixou uma marca duradoura junto de artistas como Édouard Manet, Toulouse Lautrec, Alphonse Mucha ou James Whistler. Os artefactos provenientes das diferentes colónias também passaram a suscitar um interesse que já vinha do gosto romântico pelo desenho primitivo dos grafites de rua e pelos garatujos das crianças. No seu ensaio *Reflexions et Menus-Propos d'un Peintre Génevois*, Rodolphe Töpffer (1848) estabeleceu uma relação entre estas formas artísticas e o desenho de caricatura, onde declarou a superioridade da arte das crianças e afirmou que as figurinhas que se podiam encontrar nesses desenhos vernaculares tinham uma presença universal em todas as sociedades. Charles Baudelaire, por exemplo, elegeu a

criança como o arquétipo do pintor da vida moderna, realçando a intensidade do seu olhar e sentir:

As raças que a nossa civilização, confusa e perversa, designa facilmente como selvagens, com um orgulho e uma fatuidade perfeitamente risíveis, incluem, tal como a criança, a alta espiritualidade da *toilette*. O selvagem e o *baby* testemunham, pela sua aspiração ingénua orientada para o brilho, as plumas coloridas, os tecidos cintilantes, a majestade superlativa das formas artificiais, o seu desprezo pelo real, e comprovam assim, inconscientemente, a imaterialidade das suas almas. (Baudelaire, 2009, p. 50)

Na senda deste mesmo princípio – o da busca de uma origem mais autêntica – o interesse pela arte popular, pelo desenho dos doentes mentais, e pelas formas de representação do passado, também tiveram o seu papel na discussão sobre as formas artísticas durante este período. Todo este manancial de formas circulava sob o olhar atento do artista europeu, e lentamente transformava a cultura visual do seu tempo.

Como observador de todo este processo, o ilustrador de imprensa documenta as manias e modas que chegam ao solo europeu, sem, todavia, se comprometer no acto da representação. A sua linguagem gráfica é relativamente estável – tende para o diagrama selectivo. O curto tempo de que dispõe para apresentar imagens para publicação e a síntese a que obrigam as tecnologias de impressão disponíveis contribuem para essa linha selectiva. O seu propósito também é diferente do dos pintores. Como comediante e documentarista da vida moderna, o seu trabalho tem a dupla função de agir como reflexo e produtor de opinião pública. Sabendo que o sucesso do humor depende sempre do conhecimento do seu contexto por parte dos ouvintes, o humorista gráfico tem de ter uma sensibilidade apurada para o modo como os outros conhecem o mundo.

Todos estes novos modos de representação do mundo visível necessitavam de uma forma para serem enunciadas visualmente.

Na maioria das vezes, o ilustrador de imprensa monta uma cena, como um pequeno teatro onde as acções se desenrolam; mas em vez de o leitor ir ao teatro para ver o desenrolar da acção, os actores desempenham o seu papel sobre a forma de desenhos numa folha impressa. Este é um paradigma transversal à visualidade ocidental – imitar a aparência de uma cena para a tornar presente. No entanto, os artistas sempre souberam que existe uma fronteira entre o teatro das acções representadas e a própria vida que produz essas representações. A célebre narrativa que nos é contada por Plinius o Velho, e que foi tantas vezes repetida e ilustrada durante os séculos XVIII e XIX – sobre o concurso de pintura entre Zeuxis e Parrásio, em que Zeuxis engana os pássaros quando tira o lençol que cobre a sua pintura de um cacho de uvas, e Parrásio engana Zeuxis ao pintar um lençol que aparenta cobrir uma pintura – sublinha essa mesma divisão entre a arte e a vida, e o carácter ilusório da arte da representação como objectivo máximo (Pliny [Plinius], 1961, pp. 307-311). Esta divisão, que o artista com artil ameaça conseguir apagar, é um aspecto crítico. A natureza moral da arte e das suas diversas formas de representação – visual, literária, teatral – prestava-se a alimentar, elevar e iluminar a substância da vida quotidiana. Quando, por uma razão ou por outra, os artistas quiseram deslocar a atenção do observador do domínio do objecto representado para o domínio da representação em si, sublinhavam esta divisão entre a representação e o mundo real, criando um segundo plano de representação dentro da própria representação. Em alguns dos casos, aquilo que separa a realidade representada da representação dentro da representação é uma simples moldura, pintada dentro da imagem. Quando este tipo de artifício ocorre, passamos a referir-nos a essa imagem como uma meta-imagem, ou ao artifício em si como um elemento meta-pictórico. É um artifício que nos permite produzir representações de segunda ordem. Através dele, para além de tornar presente o mundo no plano da imagem, podemos também tornar outras imagens presentes no plano de representação.

No campo da linguística e da lógica, uma meta-linguagem é uma linguagem que serve para descrever linguagens, denominadas neste contexto como linguagens objecto. Qualquer modelo gramatical funciona como uma meta-linguagem, dado que a sua função é descrever a própria linguagem. Em *Art and Representation*, John Willats (1997) traçou um paralelo entre a linguagem verbal e a representação visual para explicar o papel da moldura no domínio da meta-visualidade:

Tal como a frase 'A relva é verde' nos diz algo sobre a cor da relva, também um retrato ou uma paisagem nos dizem algo sobre as formas e cores dos objectos representados na cena. Nestes exemplos, a língua inglesa<sup>150</sup> e a pintura são usadas como linguagens objecto.<sup>151</sup> (Willats, 1997, p. 269)

Nestes termos, tanto a linguagem verbal como a representação visual, neste caso a pintura, fornecem informação capaz de descrever o mundo de acordo com determinadas propriedades específicas de cada uma delas e/ou convenções. Mas a partir do momento em que um sistema de símbolos se propõe descrever ou enunciar o próprio sistema de símbolos, converte-se numa meta-linguagem. Nesse sentido, a própria afirmação de Willats torna-se numa meta-linguagem e, nesse contexto, 'A relva é verde' torna-se numa expressão da linguagem objecto analisada pela meta-linguagem. No entanto, apesar de a linguagem objecto e a meta-linguagem terem funções diferentes, Willats alerta-nos que o sistema de símbolos utilizados numa linguagem objecto podem ser os mesmos que são utilizados numa meta-linguagem, e esse factor pode tornar a distinção entre os dois domínios muito confuso. Assim, no campo da representação visual, "por causa deste perigo em confundir o domínio da imagem com o domínio do objecto, as molduras servem uma função crucial na representação: uma função

<sup>150</sup> O texto original refere *English*, para se referir à língua inglesa.

<sup>151</sup> No original: "Just as the sentence 'The grass is green' tells us something about the color of grass, so a portrait or a landscape can tell us something about the shapes and colors of objects in the scene. In these examples, English and painting are employed as object languages".

de algum modo semelhante àquela que é desempenhada pelas aspas”.<sup>152</sup> (Willats, 1997, p. 273)

No campo específico da história da arte, embora o tema da reflexividade seja já um tópico rico em diferentes nuances – em larga medida por causa da natureza auto e inter-reflexiva de muitos dos objectos artísticos que foram produzidos do modernismo em diante – a discussão sobre os dispositivos meta-pictóricos é ainda relativamente recente. Em 1993, Victor Stoichita dedicou o livro *L'Instauration du tableau: Métapeinture à l'aube des temps modernes*<sup>153</sup> à discussão deste assunto no domínio da pintura holandesa, flamenga e espanhola. Concentrando-se em exemplos do início da era moderna, Stoichita discute a grande quantidade de pinturas que utilizam elementos auto-referenciais como molduras, espelhos, divisões, imagens dentro da imagem (*mise en abyme*) e outros meios técnicos. Como resumiu Lorenzo Pericolo na introdução à segunda edição actualizada do livro:

A meta-pintura é toda a gama de dispositivos pictóricos através dos quais a pintura apresenta o seu carácter fictício. A pintura atinge este propósito por diferentes meios: revelando parcialmente a sua materialidade; insinuando, retratando ou colocando à vista o seu criador ou o seu fazer; envolvendo o espectador como um componente ativo ou mesmo indispensável da imagem; incorporando uma pintura – ou uma imagem com um estatuto equivalente – como objecto de representação.<sup>154</sup> (Pericolo, 2015, p. 12)

Para Stoichita, a existência de tantos exemplos com estas características durante este período tem fundamentos históricos

<sup>152</sup> No original: “Because of this danger of confusing the picture domain with object domain, frames serve a crucially important function in depiction: a function somewhat similar to that performed by quotation marks”.

<sup>153</sup> A primeira publicação deste livro foi em língua francesa. Como o único exemplar que encontrei disponível para leitura foi a tradução em castelhano (2000), nas referências que faço a esta obra, remeto sempre para essa versão. Ao discutir a introdução de Lorenzo Pericolo à edição revista e aumentada de 2015 (em inglês), a maneira mais simples de evitar referir todas estas versões seria adoptar essa última versão em inglês, mas tal não foi possível.

<sup>154</sup> No original: “Metapainting is the whole gamut of pictorial devices through which painting stages its fictiveness. Painting achieves this goal by different means: by partially uncovering its materiality; by hinting at, depicting, or putting on view its maker or making; by involving the beholder as an active or even indispensable component of the image; by incorporating a painting—or an image with an equivalent status—as an object of representation”.

que se articulam com a evolução da pintura enquanto género secular. O conjunto de exemplos escolhidos vão desde o tempo em que as antigas noções de pintura sacra começavam a deixar de fazer sentido e o período em que o conceito moderno de *tableau* começou a ser cunhado. De acordo com a tese de Stoichita, esse momento de formação da ideia de quadro, uma mercadoria de usufruto estético, o *tableau*, começou a fazer parte do jargão comum no período compreendido entre 1522 e 1675. O seu argumento é que durante este período, à medida que a noção de quadro se transformava, fosse por discussões internas relacionadas com a natureza da pintura, fosse por causa de transformações impostas pelo movimento iconoclasta que deflagrou a partir da Reforma Protestante, os artistas utilizavam elementos meta-pictóricos como forma de aludir ao estatuto da pintura, à sua natureza, ao acto da representação. A tradução do título para a edição em inglês, *The Self-Aware Image: An Insight Into Early Modern Meta-Painting* (Stoichita, 1997), sublinha a ideia de uma imagem consciente de si própria, que emerge durante um período em que a pintura ganhava autonomia e durante o qual surgiam expressões como “a pura arte da pintura” ou “a pintura em si mesma”. A partir de este ponto de vista, refere Stoichita: “(...) o tema do quadro revela-se como um fenómeno secundário, estruturado a partir de uma intenção de compreensão e auto-compreensão que pertence ao novo objecto figurativo, ou seja, ao quadro”<sup>155</sup> (Stoichita, 2000, pp. 9-10). Assim, os elementos meta-pictóricos analisados ao longo do livro tornam-se os instrumentos hermenêuticos que Stoichita utiliza para observar à luz da literatura artística da época e aceder à intencionalidade artística deste período – dentro de esta ordem de ideias, as meta-pinturas são o sintoma correlacionado das discussões que decorriam sobre o estatuto da pintura, sobre os seus usos, a sua importância social e a dos seus actores.

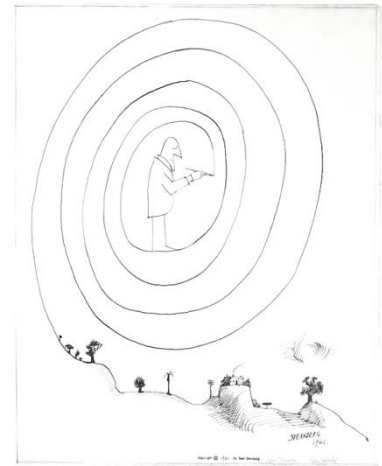
Num outro ensaio, onde se tenta averiguar se as imagens dispõem de uma meta-linguagem, um discurso de segunda ordem auto-

---

<sup>155</sup> No original: “(...) el tema del cuadro se revela como un fenómeno secundario, estructurado a partir de una intención de comprensión y autocomprensión que pertenece al nuevo objeto figurativo, es decir, al propio cuadro”.

reflexivo, W.J.T. Mitchell (1995) também evocou o conceito de meta-imagem (*metapicture*) e, para além de pinturas, exemplificou o conceito com *cartoons* e outras imagens do domínio da cultura popular. O propósito desta selecção é o de manter a discussão no domínio da linguagem visual, onde a representação é tratada como um fenómeno vernacular de modo a não distinguir imagens com base no seu estatuto. Tal como Stoichita, Mitchell também vê o fenómeno da reflexividade como um problema do domínio da iconologia, o estudo das imagens na sua relação com o discurso.

As meta-imagens, esclarece Mitchell, “não são coisas especialmente raras. Elas aparecem sempre que uma imagem aparece dentro de outra imagem, sempre que uma imagem apresenta uma cena de representação ou a aparição de uma imagem, como quando uma pintura aparece na parede de um filme (...)”<sup>156</sup> (Mitchell, 2008, p. 19). São, assim, segundo três categorias sugeridas pelo autor, imagens que se referem a si próprias; imagens que remetem para outras imagens ou uma classe de imagens; e “imagens dialéticas”, que Mitchell caracteriza como “imagens cuja função primária é ilustrar a coexistência de leituras contrárias, ou simplesmente diferentes, no mesmo plano da imagem” (Mitchell, 1995, p. 45). Nos exemplos utilizados para ilustrar cada um destes pontos, os artifícios meta-pictóricos são talvez menos evidentes que as molduras, espelhos e afins analisados por Stoichita. A primeira categoria é exposta por via da análise de um *cartoon* de Saul Steinberg, *The Spiral* (1964) (fig. 3.1), onde o elemento que separa os diferentes níveis de representação não é uma moldura, mas uma espiral desenhada por uma figura que desenha o desenho. Na segunda categoria, que remete para outras imagens, não existe nenhuma moldura nem outro tipo de divisão, nem representa ou alude a outra imagem em particular. *Egyptian Life Class* (1955) (fig. 3.2), de Alain, elabora uma ficção sobre o que seriam as aulas de desenho de observação no antigo Egipto.



**Fig. 3.1** Saul Steinberg, *The Spiral*, da série *New World*, 1964.



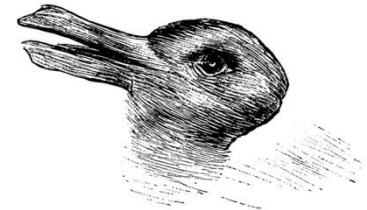
**Fig. 3.2** Alain, *Egyptian Life Class*, *The New Yorker*, 1955.

<sup>156</sup> No original: “Metapictures are not especially rare things. They appear whenever an image appears inside another image, whenever a picture presents a scene of depiction or the appearance of an image, as when a painting appears on a wall in a movie (...)”.

O trocadilho de Alain resulta a partir da perfeita coincidência entre a posição da modelo que os estudantes escrutinam com o lápis e a posição característica que costumam ter as figuras que encontramos representadas nos hieróglifos. Trata-se de um trocadilho que evoca conceitos sobre representação visual – enquanto olhamos para a imagem, por momentos, a figura que se ergue sobre a sala de aula, desenhada em perspectiva linear, sobrepõe-se a um desses pictogramas ao estilo do antigo Egito que combinam vistas de frente e perfil. É um trocadilho que opõe o desenho dito “natural” a um desenho rigidamente regulado por convenções. A terceira categoria é, por fim, ilustrada com curiosidades perceptivas, representações ambíguas que iludem o olhar. São imagens multi-estáveis, capazes de ser vistas de uma ou de outra forma, frequentemente observáveis em manuais de psicologia da percepção e cujos exemplos mais famosos são o pato-coelho (fig. 3.3) e a mulher-jovem / mulher-velha (fig. 3.4). Mitchell categoriza este tipo de ambiguidade como uma meta-imagem porque, em vez de imitar a aparência de uma cena para a tornar presente, estes exemplos constituem-se como paradoxos visuais que convidam o observador à inspecção da própria natureza da representação, como esclarece Mitchell:

A maioria das imagens multi-estáveis não são meta-imagens da maneira formalmente explícita que o são os cartoons de Steinberg e Alain. Eles mostram o fenómeno do ‘aninhamento’, apresentando uma imagem escondida dentro de outra, mas, tal como no cartoon de Steinberg, elas tendem a ter fronteiras ambíguas entre as representações de primeira e segunda ordem. Elas não se referem nem a si mesmas, nem a uma classe de imagens, mas empregam uma única forma (*gestalt*) para mudar de uma referência para outra. A ambiguidade da sua referencialidade produz uma espécie de efeito secundário, de auto-referência ao desenho como um desenho, um convite ao espectador para que volte fascinado a este objecto misterioso, cuja identidade parece tão mutável e

Welche Thiere gleichen ein-  
ander am meisten?



Kaninchen und Ente.

**Fig. 3.3** Anónimo, *Welche Thiere gleichen einander am meisten – Kaninchen und Ente*, *Fliegende Blätter*, 1892.



**Fig. 3.4** William Ely Hill, *My Wife and My Mother-in-Law*, *Puck*, 6 de Novembro de 1915. O conceito, todavia, não é de Hill. A imagem já circulava antes e foi distribuída num postal alemão de 1888.

também tão absolutamente singular e definitivo.<sup>157</sup>  
(Mitchell, 1995, p. 48)

Em todas estas três categorias, Mitchell realça sobretudo a sua capacidade de questionar a ordem da representação e, em todos os casos, a representação é, de facto, o tema central de cada uma destas imagens. Na ilustração de Steinberg temos um desenhador que desenha o desenho, na segunda vemos uma aula de desenho e na terceira vemos desenhos que brincam com a nossa dificuldade em estabilizarmos a nossa própria percepção – são, no entender de Mitchell, desenhos que questionam o acto de desenhar. Embora Mitchell realce que as duas primeiras categorias mostram o fenómeno do aninhamento (ou *mise en abyme*<sup>158</sup>), é importante sublinhar que apesar de frequentemente utilizado, não é um artifício gramatical indispensável. Como o próprio refere, “a auto-referência pictórica não é uma característica exclusivamente formal e interna que distingue algumas imagens, mas uma característica pragmática, funcional, uma questão de uso e contexto. Qualquer imagem usada para refletir sobre a natureza das imagens é uma meta-imagem”<sup>159</sup> (Mitchell, 1995, p. 56-57).

---

<sup>157</sup> No original: “Most multistable images are not metapictures in the formally explicit way Steinberg and Alain cartoons are. They display the phenomenon of “nesting,” presenting one image concealed inside another image, but, like the Steinberg, they tend to make the boundary between first- and second-order representation ambiguous. They do not refer to themselves, or to a class of pictures, but employ a single gestalt to shift from one reference to another. The ambiguity of their referentiality produces a kind of secondary effect of auto-reference to the drawing as drawing, an invitation to the spectator to return with fascination to the mysterious object whose identity seems so mutable and yet so absolutely singular and definite”.

<sup>158</sup> Expressão utilizada por André Gide, em 1893, para se referir a uma imagem que está dentro de outra, e potencialmente esta última dentro de outra, e assim até ao infinito. Gide escreveu no seu diário: “J'aime assez qu'en une œuvre d'art on retrouve ainsi transposé, à l'échelle des personnages, le sujet même de cette œuvre. Rien ne l'éclaire mieux et n'établit plus sûrement toutes les proportions de l'ensemble. Ainsi, dans tels tableaux de Memling ou de Quentin Metsys, un petit miroir convexe et sombre reflète, à son tour, l'intérieur de la pièce où se joue la scène peinte. Ainsi, dans le tableau des *Ménines* de Vélasquez (mais un peu différemment). Enfin, en littérature, dans *Hamlet*, la scène de la comédie; et ailleurs dans bien d'autres pièces. Dans *Wilhelm Meister*, les scènes de marionnettes ou de fête au château. Dans *La Chute de la maison Usher*, la lecture que l'on fait à Roderick, etc. Aucun de ces exemples n'est absolument juste. Ce qui le serait beaucoup plus, ce qui dirait mieux ce que j'ai voulu dans mes *Cahiers*, dans mon *Narcisse* et dans *La Tentative*, c'est la comparaison avec ce procédé du blason qui consiste, dans le premier, à en mettre un second *en abyme*”.

<sup>159</sup> No original: “Pictorial self-reference is, in other words, not exclusively a formal, internal feature that distinguishes some pictures, but a pragmatic, functional feature, a matter of use and context. Any picture that is used to reflect on the nature of pictures is a metapicture”.

### 3.2. A noção de meta-imagem: investigar as categorias

Apesar da diferença nas abordagens de Mitchell e Stoichita, que se distinguem pela clivagem entre os períodos históricos que cobrem, existem, todavia, afinidades metodológicas entre as duas posições. Stoichita expressa logo na introdução do livro a aceção de que as meta-pinturas são “verdadeiros ‘objectos teóricos’, imagens que têm como tema a imagem” (Stoichita, 2000, p.13). Esta reflecte o desígnio de Mitchell em mostrar que as meta-imagens são “imagens que se mostram a si mesmas de modo a *conhecerem-se* a si mesmas: elas encenam o ‘auto-conhecimento’ das imagens”<sup>160</sup> (Mitchell, 1995, p. 48). Tanto uma posição como outra baseiam-se na capacidade que as meta-imagens têm em tornar visíveis alguns conceitos relacionados com a representação visual – tais como desenhar, pintar, mostrar, ver, etc. Stoichita analisa o significado das janelas, espelhos, aberturas, olhares e objectos, que parecem sair do plano da imagem, para o confrontar com discussões de época sobre pintura e mostrar como essas imagens reflectem a natureza dessas discussões. Mitchell reflecte sobre a capacidade especial das meta-imagens em se tornarem agregadoras de valores filosóficos sobre a natureza da própria representação, e do conhecimento em si como representação do mundo – o autor exemplifica como o *cartoon* de Alain levou Gombrich a afirmar que esta imagem continha em si a resposta à questão “porque é que diferentes eras e diferentes nações representaram o mundo visível de modos tão diferentes?” (Gombrich, 1991, p. 3), ou ainda como Wittgenstein alertava em relação ao perigo de tais imagens como o “pato-coelho” poderem cristalizar-se como visualizações de modelos epistémicos, inibindo o filósofo a pensar fora das implicações dessa imagem-modelo. Ambas as posições prevêm que a utilização de elementos meta-pictóricos tendem a convocar conceitos sobre representação, e isso pode ser especialmente útil do ponto de vista da interpretação.

Apesar da semelhança, quando comparamos estas categorias de Mitchell com as meta-pinturas analisadas por Stoichita, ficamos com

---

<sup>160</sup> No original: “pictures that show themselves in order to *know* themselves: they stage the ‘self-knowledge’ of pictures”.

a impressão de que os exemplos de Stoichita incorrem sobretudo na primeira e na segunda categoria sugeridas por Mitchell – isto é, meta-imagens que se referem a si mesmas, e meta-imagens que remetem para outras imagens em particular ou classes de imagens. Logo no primeiro capítulo, por exemplo, quando Stoichita discute *Cristo em Casa de Marta e Maria* (fig. 3.5), de Pieter Aertsen (1552), onde vemos diversos alimentos e objectos caseiros no primeiro plano, e uma cena bíblica num plano de fundo, o autor assume que Aertsen produziu essa divisão de modo a criar interpretações que vivessem de uma tensão temática entre o pagão e o religioso.



**Fig. 3.5** Pieter Aertsen, *Cristo em Casa de Marta e Maria*, 1552.

A representação da cena bíblica está encenada na abertura de uma porta para o exterior, como numa boca de cena, e o recorte entre este segmento da imagem e o resto da pintura é bastante acentuado. Segundo Stoichita, “esta cena constitui-se como exemplo da maneira pictórica nórdica (flamenga) que se opõe à maneira italianizante do último plano. Os dois níveis da imagem representam aqui dois momentos da história da arte”<sup>161</sup> (Stoichita, 2000, pp. 16-17). Produzida num período em que a natureza-morta como género ainda não existia, quando o observador é confrontado com esta imagem (usualmente exposta em cozinhas) tem um modelo de visualidade que já lhe é familiar e que desencadeia a



**Fig. 3.6** Hieronymus Francken II, *O gabinete de um colecionador de arte (a loja de Jan Snellinck)*, 1621.

<sup>161</sup> No original: “Esta escena se constituye como ejemplo de la manera pictórica nórdica (flamenca) que se opone a la manera italianizante del último plano. Los dos niveles de la imagen representan aquí dos momentos de la historia del arte”.

interpretação do quadro. O modo como estão dispostos Jesus, Marta e Maria estão em pleno acordo com o vocabulário de poses utilizados na pintura italiana, o que os torna imediatamente reconhecíveis. Sob este ponto de vista, a pintura de Aertsen enuncia uma classe de imagens.

Embora *Cristo em Casa de Marta e Maria* não mostre a presença do criador da imagem, como acontece no caso de *The Spiral*, esta representação encena, todavia, uma série de compartimentos que se vão abrindo à medida que recuamos à posição do observador, a última antecâmara. Neste sentido, esta pintura enquadra-se também na categoria de imagem que enuncia uma consciência de si própria, pois que parece recuar aos bastidores da representação, ficcionando sobre a posição do seu autor.

Mas também existem outros exemplos, em que uma pintura faz uma espécie de citação directa de outra, pinturas que mostram outras imagens em particular. A temática do gabinete do admirador (*cabinet d'amateur*) tende a ser prolífera nesta sub-categoria. Sobre a pintura que representa a loja de Jan Snellinck (fig. 3.6), feita por Hieronymus Francken II, em 1621, Stoichita refere que a imagem em principal destaque, a meio da parede, é *Adão e Eva* de Frans Floris, mestre de Francken, e que a maioria das pinturas dispostas na mesma parede pertencem a pintores da última geração do século XVI (Stoichita, 2000, p. 117). A célebre obra de Velasquez, *Las Meninas* (1656) (fig. 3.7), também é discutida por Stoichita, é reconhecidamente uma espécie de inventário de reflexividade e mostra, sobre a imagem dos reis ao fundo, uma cópia de uma pintura de Rubens e outra de Jacob Jordaens.

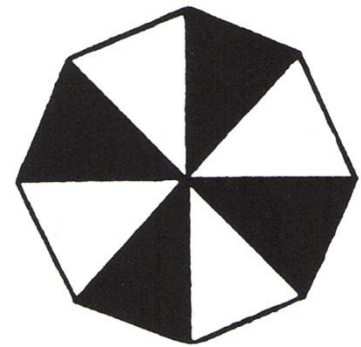
A terceira categoria apresentada por Mitchell, contudo, não tem qualquer ressonância na obra de Stoichita. Os exemplos dados são essencialmente provenientes do século XIX, mas o autor chama a atenção para o facto de a antropologia já ter contextualizado este tipo de imagem em culturas distantes. O pato-coelho surgiu pela primeira vez em 1892 no jornal de humor alemão *Fliegende Blätter* sob autor desconhecido e, tal como muitos destes exemplos, tornou-se uma imagem icónica presente nos compêndios de



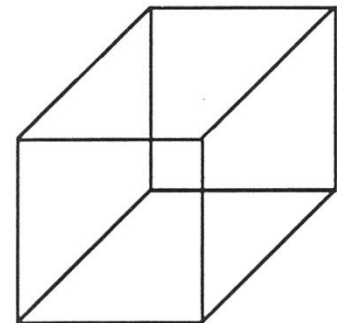
**Fig. 3.7** Diego Velázquez, *Las Meninas*, 1656.

psicologia da percepção e também foi discutido por Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas* (1953). A mulher nova / mulher velha apareceu mais ou menos na mesma altura, e, em 1890, chegou a ser impresso num postal como forma de publicidade a uma empresa de automóveis, com a legenda “Você vê a minha mulher... Mas onde está a minha sogra? Encontre as duas neste lado”. Mitchell ainda exemplifica esta categoria com a *cruz dupla* (fig. 3.8), também publicada nas *Investigações Filosóficas*, e ainda o *Cubo de Necker* (fig. 3.9), que foi um conceito base para algumas das gravuras de M.C. Escher (fig. 3.10). Apesar de ser relativamente claro que muitas das gravuras de Escher poderiam encaixar dentro desta categoria, ficamos, todavia, a impressão de que este é um fenómeno muito específico e que os seus exemplos não são tão abundantes como isso. Mas a noção de meta-imagem de John Willats, referida anteriormente, poderá ajudar-nos a expandir esta categoria de Mitchell e a lançar alguma luz sobre o assunto.

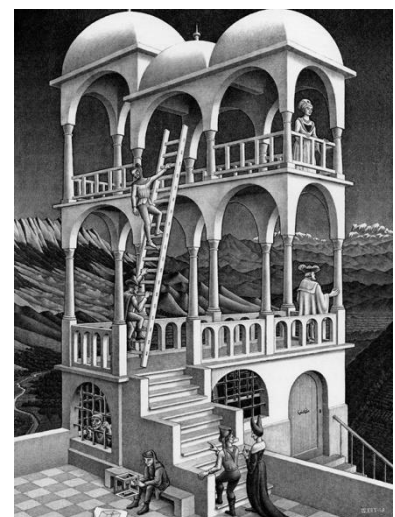
Em *Art and Representation*, Willats fez uma defesa singular dos princípios que governam a representação visual e dos sistemas de denotação que transformam o campo visual em pontos, linhas e regiões de uma imagem. Este livro surge na continuidade de uma actividade transdisciplinar e experiência de investigação nas áreas da história da arte, na inteligência artificial e na psicologia cognitiva aplicada aos desenhos das crianças. A abordagem de Willats é informada pelo trabalho de David Marr, que desde o final dos anos 70 tentou dar resposta à pergunta “como é que podemos obter na nossa vida quotidiana percepções constantes numa base de sensações continuamente mutáveis?”<sup>162</sup> (Willats, 1997, p. 19). Para David Marr (1982), a percepção visual é o resultado de um processamento que se desenvolve ao longo de diferentes estágios, transformando um conjunto de percepções centradas no observador em percepções centradas no objecto, que não mudam com a mudança do ponto de vista. O livro começa por fazer uma descrição dos diferentes sistemas de projecção (ortogonal, oblíqua,



**Fig. 3.8** Cruz Dupla, publicada em *Philosophical Investigations*, de Ludwig Wittgenstein. 1953.



**Fig. 3.9** Cubo de Necker.



**Fig. 3.10** M.C. Escher, *Belvedere*, 1958.

<sup>162</sup> No original: “How can we obtain constant perceptions in everyday life on the basis of continually changing sensations?”

perspectiva linear, etc.) utilizados para estabelecer as relações espaciais de uma determinada vista, e também uma descrição dos sistemas de denotação (pontos, linhas, regiões) utilizados para traduzir as características dos objectos que se encontram no campo visual.

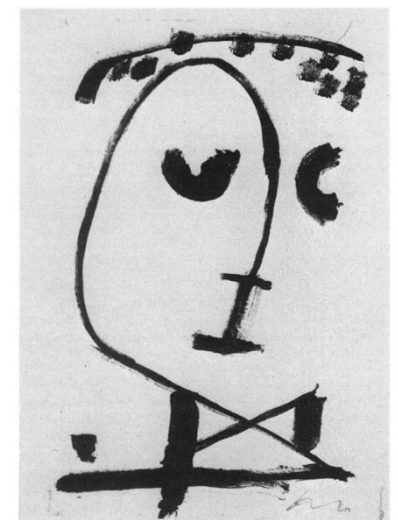
Apesar do estudo se centrar principalmente na descrição dos princípios que regem a representação visual, Willats faz ainda algumas excursões no sentido de explicar como os desvios a estes princípios, ou anomalias, podem estar ao serviço da expressão artística. Deste modo, sob o contexto de *investigar a natureza da representação*<sup>163</sup>, o autor propõe explicar a forma através da qual tantos artistas, entre o século XIX e o século XX, experimentaram e subverteram os princípios da representação visual – os mesmos princípios que Willats explicou ao longo do livro. Utilizar a representação como forma de indagar sobre as normas da representação é o que Willats chama de investigação metalinguística. Para este efeito, para “ilustrar três diferentes estilos de investigação metalinguística”<sup>164</sup> (Willats, 1997, p. 274), o autor utiliza *Play within a Play* (1963) (fig. 3.11) de David Hockney, onde Hockney brinca com a ideia de representação dentro da representação e pinta o galerista John Kasmin espremido contra um plano invisível, o plano do quadro; utiliza *Pequeno-almoço* (1914) (fig. 3.12) de Juan Gris, uma natureza-morta cubista; e utiliza ainda *Ach, aber ach!* (1937) (fig. 3.13) de Paul Klee, que Willats caracteriza como sendo um pequeno ensaio sobre uma proposição simples: “que as linhas podem representar vários tipos de características no mundo real”<sup>165</sup> (Willats, 1997, p.275). Em suma, os exemplos utilizados ilustram a investigação meta-visual no domínio da própria moldura (*Play within a Play*, David Hockney), no domínio dos sistemas projectivos (*Pequeno-almoço*, Juan Gris), e ainda no domínio dos sistemas de denotação (*Ach, aber ach!*, Paul Klee).



**Fig. 3.11** David Hockney, *Play within a Play*, 1963.



**Fig. 3.12** Juan Gris, *Pequeno-almoço*, 1914.



**Fig. 3.13** Paul Klee, *Ach, aber ach!*, 1937.

<sup>163</sup> “Investigating the Nature of Depiction” é o título do décimo segundo capítulo do livro.

<sup>164</sup> No original: “(...) illustrate three different styles of metalinguistic investigation”.

<sup>165</sup> No original: “it consists of a concise essay on one very simple proposition, that lines can stand for many different kinds of features in the real world”.

Visto a partir de este ponto de vista, de que a meta-representação ocorre quando conscientemente subvertemos ou analisamos as regras da representação com os meios da própria representação, então os exemplos da terceira categoria de Mitchell encaixam dentro desta noção também. À semelhança de *Pequeno almoço* e *Ach, aber ach!*, também o pato-coelho e a mulher jovem/velha, contêm em si linhas ou manchas que significam mais do que um referente ao mesmo tempo. O cubo de Necker, por exemplo, funciona como imagem multi-estável porque não cumpre a regra da oclusão (e que leva a que o vejamos simultaneamente de cima e de baixo), um desvio que encontramos em diversos pontos na pintura de Juan Gris. Visto de este ponto de vista, muitas das construções impossíveis de M.C. Escher qualificam-se como meta-imagens também, assim como a famosa gravura *Satire on False Perspective* (1754) (fig. 3.14) que William Hogarth desenhou para um texto sobre perspectiva linear. Também estas imagens têm a função primária de ilustrar a coexistência de leituras diferentes – numa gravura de Escher, um plano pode ter simultaneamente uma leitura vertical ou horizontal e na gravura Hogarth alguns objectos estão simultaneamente perto e longe.

A diferença essencial entre as abordagens de Willats e Mitchell é que o primeiro vê os desvios conscientes da linguagem da representação como ensaios meta-pictóricos (inclusive os mais simples jogos com molduras, a sua primeira regra), e o segundo admite como meta-imagem todo o desenho que se inscreva num discurso sobre as imagens, “o mais simples desenho de linha, quando reenquadrado como exemplo num discurso sobre as imagens, torna-se numa meta-imagem” (Mitchell, 2008, p. 19). Enquanto Willats tende a isolar o meta-pictorialismo na manipulação da gramática visual, Mitchell parece focar a sua atenção no modo como as anomalias da gramática visual se podem colocar ao serviço de um discurso sobre as imagens.



**Fig. 3.14.** William Hogarth, *Satire on False Perspective*, 1754. Com detalhe.

### 3.3. A hibridação gráfica como recurso meta-pictórico

Nenhum destes autores que discutem a meta-imagem faz referência ao que até aqui temos chamado de hibridação gráfica, a utilização de diferentes linguagens gráficas. Todavia, vários dos exemplos referidos até agora parecem aproveitar recursos muito próximos dos que acabámos de discutir. Por exemplo, *Fanciullo con pupazzetto* (fig. 1.28), de Caroto, é uma imagem do ponto de vista temático muito próxima de *The Spiral* (fig. 3.1) de Steinberg – ambas representam o criador da imagem junto à sua criação. Este é, na verdade, um tema com bastante expressão em diversas latitudes onde, por vezes, os artistas utilizam mais do que um registo gráfico. Encontramo-lo no desenho que fez Gustave Doré a propósito da publicação do livro de Madame Cavé em 1852 (fig. 2.9), encontramos-lo na sátira de Harry Furniss a propósito da exposição dos grandes mestres em Londres em 1888 (fig. 2.36), e encontramos-lo ainda na capa da *Schizo* de Ivan Brunetti (fig. 1.22). Em todos estes exemplos existe, de uma forma ou de outra, uma imagem que se aninha, dentro de outra, e a avaliar pelas suas configurações, podem ocorrer várias formas de o fazer.

Nos primeiros dois exemplos, o segundo nível de representação é criado em continuidade com o primeiro, ou seja, vemos as acções representadas sem haver uma quebra no espaço de representação. Em continuidade com o contexto do primeiro nível, o segundo nível de representação é alojado em objectos que aí existem – uma folha de papel, um muro na cidade – superfícies onde é comum encontrar representações. Desta forma, estas imagens não quebram o espaço mimético, elas estão ainda em conformidade com a estratégia mimética de encenar uma situação.

No exemplo da capa de Ivan Brunetti, contudo, o ilustrador cria uma ficção para anunciar a esquizofrenia das páginas que seguem. Representando-se a si próprio como uma hidra sobre uma prancha de banda desenhada, Brunetti desenha cada uma das cabeças com estilos pictóricos distintos. O estilo pictórico de cada uma é gerido de forma a sublinhar a diferença entre elas, entre um certo realismo com caneta de ponta fina, a um desenho minimal feito com pincel.

Como numa colagem que usurpa o plano da representação, cada uma das cabeças pertence simultaneamente ao personagem de Brunetti, como também é proveniente de um domínio representacional diferente.

Este aspecto dual da comunicação visual é um dos aspectos característicos da *collage*. O procedimento foi muitas vezes descrito pela sua capacidade de transgredir o plano da imagem, pela forma como interrompe a representação mimética e exalta a bi-dimensionalidade do quadro. No contexto do cubismo, que lhe deu visibilidade, a colagem era frequentemente utilizada como uma importação directa de padrões, páginas de jornal, papéis de cor, que se identificavam com o próprio plano da imagem<sup>166</sup>. Todavia, esta importação adicionava elementos exteriores ao quadro. Se, por um lado, uma imagem colada desempenhava uma função na obra, por outro lado, também tornava presente o seu contexto de origem. Num ensaio de 1978, o Groupe  $\mu$  assinalou esta duplicidade da seguinte forma:

Cada elemento citado quebra a continuidade ou a linearidade do discurso e leva necessariamente a uma leitura dupla: a do fragmento percebido em relação ao seu texto de origem; e a do mesmo fragmento tal como foi incorporado num novo todo, uma totalidade diferente. O truque da colagem consiste... em nunca suprimir inteiramente a alteridade destes elementos reunidos numa composição temporária.<sup>167</sup> (Souriau, Dufrenne & d'Allonnes, 1978, pp. 34-35)

Neste mesmo sentido, em função da quebra estilística que ocorre do resto da imagem para as cabeças, cada um desses elementos também quebra a continuidade e linearidade do discurso visual, ao mesmo tempo que desempenham o seu papel no todo da imagem.

<sup>166</sup> A propósito de uma visão modernista da colagem, ver *Collages* em Greenberg, C. (1961).

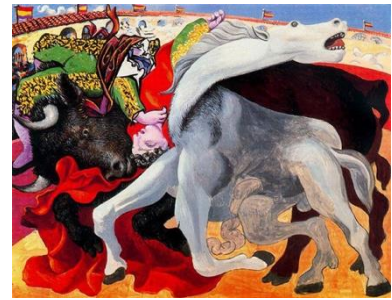
<sup>167</sup> No original: "Each cited element breaks the continuity or the linearity of the discourse and leads necessarily to a double reading: that of the fragment perceived in relation to its text of origin; that of the same fragment as incorporated into a new whole, a different totality. The trick of collage consists... of never entirely suppressing the alterity of these elements reunited in a temporary composition".

Tal como na descrição feita pelo Groupe  $\mu$ , o significado da imagem resulta das duas leituras sobrepostas de que, se, por um lado, as cabeças são parte da configuração encenada (cabeças de Brunetti como hidra), por outro, no modo como quebram a continuidade da imagem, elas estabelecem pontes com outras formas de desenhar, mais objectivamente com um leque de maneiras de desenhar em banda desenhada. As cabeças são, assim, janelas para espaços pictóricos fora do plano da imagem, elas enunciam diferentes formas de representar o visível, os diferentes mundos de Brunetti.

Com efeito, esta maneira particular de recortar as formas no plano da imagem parece ser facilitada num contexto onde a colagem era já amplamente utilizada. Picasso chegou a utilizar este recurso em algumas gravuras da *Suite Vollard* (1930-37) (fig. 3.15), mas também com cor e sobre tela, como por exemplo em *Course de taureaux – la mort du torero* (1933) (fig. 3.16), onde o naturalismo da cabeça do touro contrasta com o tipo de representação de outras partes do quadro. Muitos dos desenhos de Saul Steinberg, um observador atento dos movimentos artísticos do início do século XX e, em particular, do cubismo, apresentam também configurações semelhantes. Destacamos o retrato de família referido no início deste estudo (fig. 0.1), mas também *Dancing Couple* (1965) (fig. 3.17) ou *Techniques at a Party II* (1953) (fig. 3.18).



**Fig. 3.15** Pablo Picasso, *Quatre femmes nues et tête sculptée, Suite Vollard*, 1934.



**Fig. 3.16** Pablo Picasso, *Course de taureaux – la mort du torero*, 1933.



**Fig. 3.18** Saul Steinberg, *Techniques at a Party II*, 1953.



**Fig. 3.17** Saul Steinberg, *Dancing Couple*, 1965.

Todos estes são desenhos onde co-existem mais do que um estilo pictórico aninhado no plano da imagem, e em todos eles a forma que tomam os limites da descontinuidade estilística, coincide com a forma das próprias personagens representadas. A verdade simples que eles comprovam é que o corte que a colagem estabelece com o plano da imagem também pode ser desenhado, sem que, no entanto, se tenha efectivamente de cortar ou colar. A descontinuidade é estabelecida pela diferença.

### **3.4. A contingência histórica dos dispositivos meta-pictóricos**

Na introdução para a segunda edição em inglês do livro de Stoichita, Lorenzo Pericolo (2015) refere que “não é inconcebível que o próprio estilo (...) agisse como um vector da meta-pintura ao romper o efeito da visão natural e apontar principalmente para a fabricação e fazer da imagem”<sup>168</sup> (Pericolo, 2015, p. 12). Se atendermos ao período a que se refere, compreendemos a cautela com que Pericolo faz esta afirmação. A afirmação é inserida no contexto da antiga expressão *non-finito*, ou seja, uma expressão usualmente aplicada ao efeito inacabado de alguma escultura<sup>169</sup>, um aspecto que hoje em dia sabemos que é utilizado por artistas mais recentes como forma de apontar para a materialidade da obra (ou para a visibilidade do *medium*) e tornar presente o agenciamento do artista. A análise de Pericolo sobre alguns comentários de Vasari, a propósito do efeito inacabado de uma obra de Donatello, revela que o antigo historiador apenas valorizava o *non-finito* na medida em que proporcionasse uma melhor compreensão das formas, na medida em que aperfeiçoasse o efeito da ilusão. Na apreciação das últimas pinturas de Ticiano, Vasari oferece-nos o mesmo raciocínio – embora, ao perto, as pinturas sejam confusas, ao longe, as largas pinceladas compõem-se de maneira que a imagem cumpre perfeitamente o seu efeito ilusório –

<sup>168</sup> No original: “(...) it is not inconceivable that style itself, on the contrary, acted as a vector of metapainting by disrupting the effect of natural vision and pointing chiefly to the picture’s own facture and making”.

<sup>169</sup> Sobre a recepção crítica das esculturas inacabadas de Miguel Ângelo ao longo da história, ver Gilbert, C. E. (2003). What Is Expressed in Michelangelo’s “Non-Finito”. *Artibus et Historiae*, 24(48), 57-64.

ao passo que as pinturas de Tintoretto são caracterizadas como esboçadas, de aparência dolorosa e com pinceladas sem noção de configuração nem julgamento. Em suma, conclui Pericolo, quando os artistas não cumprem a coerência natural das formas por empregarem narcisicamente as marcas do seu labor, eles são condenados por Vasari em termos peremptórios (Pericolo, 2015, p. 13).

Apesar de os artistas terem vindo a utilizar dispositivos meta-pictóricos desde há bastante tempo<sup>170</sup> e, apesar de Pericolo sugerir que não seria inconcebível que alguns pintores do tempo de Vasari tivessem começado a mostrar a materialidade do quadro deixando visíveis as suas marcas individuais na espessura da tinta, temos de lidar com a hipótese de que a materialidade da imagem nem sempre tenha sido vista da mesma maneira. Os artistas sempre tiveram de lidar com os aspectos materiais da obra – o seu ofício dependia desse saber – mas seria pouco razoável assumir que a materialidade tenha tido sempre o mesmo valor. Ao indagar sobre essa possibilidade, percebemos que a sugestão de Pericolo é possível, sobretudo a partir da concepção da pintura que temos no presente. Esta sugestão serve, todavia, para ilustrar uma outra ideia avançada por Pericolo – a ideia de que os dispositivos meta-pictóricos são passíveis de se transformarem ao longo da história, consoante a inevitável transformação dos valores associados às imagens. Como o próprio refere: “no período pré-humanista e no início do período moderno, como a pintura é definida em função da natureza, a pintura necessariamente incorpora a ilusão. Mas a ilusão da pintura não é meta-pintura. Meta-pintura é uma forma elaborada de meta-ilusão: a auto-encenação da ilusão”<sup>171</sup> (Pericolo, 2015, p. 13). Por outras palavras, num período em que a concepção da imagem está comprometida com a ilusão, a (meta-) linguagem que

<sup>170</sup> Sobre a utilização de imagens dentro de imagens no final da idade média em Itália, ver: Bokodi, P. (2015). *Images-within-Images in Italian Painting (1250-1350): Reality and Reflexivity*. London: Routledge. Sobre a utilização deste dispositivo na pintura chinesa, com exemplos compreendidos entre o início da nossa era até ao século XIX, ver: Hung, W. (1996). *The Double Screen: Medium and Representation in Chinese Painting*. London: Reaktion Books.

<sup>171</sup> No original: “In the pre-humanistic and early modern period, because painting is defined in function of nature, painting necessarily embodies illusion. But the illusion of painting is not metapainting. Metapainting is an elaborate form of metaillusion: the self-staging of illusion”.

Ihe possibilita a referência é ela própria ilusória. Parece ser por esta razão que os dispositivos meta-pictóricos analisados por Stoichita são ainda apenas versões da pintura como uma janela para o espaço da representação – as aberturas, os quadros dentro do quadro, os espelhos, divisões (todas estas, variações da imagem dentro da imagem); e, por conseguinte, os olhares e os objectos na direcção do observador. Além destes dispositivos, as únicas excepções que interrompem a impressão de que estamos a olhar através de uma janela translúcida são as assinaturas colocadas de modo a recordar-nos que a imagem é o resultado de um agenciamento humano, e outras formas de escrita que porventura chegam ao plano da representação. Quando, mais tarde, a concepção da imagem vier a abarcar mais do que a ilusão, aceitando e explorando a sua materialidade, ou ainda quando a noção de imagem já não se conseguir libertar da presença do seu autor, então a própria produção de marcas sobre o quadro começa a tornar-se dispositivo meta-pictórico, mostrando o seu fabrico e denunciando a presença do seu criador. Esta presença, embora tenha vindo a ser sublinhada e valorizada à medida que se foi valorizando também a figura individual do autor, é, na verdade, uma condição fundamental para a produção de imagens, e está imbricada na própria noção de estilo.

### **3.5. Sobre estilo**

O conceito de estilo é bastante abrangente nos seus usos. Gombrich refere que “o estilo é qualquer maneira distinta, e por isso reconhecível, através da qual um acto é realizado ou um artefacto é feito ou tem de ser realizado e feito”<sup>172</sup> (Gombrich, 1998, p. 150). Nesta definição, a identificação do estilo com o acto em si, em detrimento da observação do seu resultado, torna-se manifesto nos diferentes usos do termo. Este tem vindo a ser aplicado não só à produção de imagens e objectos, como também a formas de escrever, falar, fazer música, gerir, vestir, andar, jogar, etc., e

---

<sup>172</sup> No original: “Style is any distinctive, and therefore recognizable, way in which an act is performed or an artifact made or ought to be performed and made”.

presume uma diferenciação identitária (individual ou colectiva) dentro de uma mesma categoria de actividades. Como forma distinta de *fazer* algo, o estilo é aplicado somente onde haja agenciamento humano.

Etimologicamente, o termo é proveniente do latim *stilus*, um instrumento metálico utilizado pelos romanos para escreverem sobre placas de cera. A relação entre autografia e identidade individual era já uma ideia presente durante os primeiros séculos da nossa era. A assinatura passou a ter valor legal durante o governo de Valentiniano III, no ano de 439. O *subscripto*, inicialmente utilizado na autenticação de testamentos, era uma pequena frase escrita pela mão do próprio interessado, onde atestava que subscrevia o documento em causa (Nicholas, 1962, pp. 255-57). Gombrich refere que a palavra começou a ser utilizada para se referir a pinturas e esculturas na literatura artística durante o tempo de Poussin (Gombrich, 1991, p. 317).

Na história da arte, a noção de estilo começou por surgir como um procedimento metodológico que visava organizar cronológica e geograficamente a crescente quantidade de artefactos trazidos à luz pela arqueologia do século XVIII. No contexto da produção de imagens, a noção de estilo pictórico é utilizada para identificar imagens pertencentes a culturas inteiras, períodos temporais ou ao trabalho de artistas individuais (Willats & Durand, 2005, p. 319). George Kubler refere que “a noção de estilo há muito que é o principal modo do historiador de arte classificar obras. Através do estilo ele selecciona e dá forma à história da arte”<sup>173</sup> (Kubler, 1967, p. 853). A ideia de que um estilo é “(...) um sistema de formas com qualidade e expressão significativas, através do qual se faz visível a personalidade do artista e a forma de pensar e sentir de um grupo”<sup>174</sup> (Shapiro, 1962, p. 8) atravessou o discurso da história da arte e encontra-se hoje bem estabelecida no domínio público. Esta ideia prevê que através da análise de um artefacto é possível

---

<sup>173</sup> No original: “The notion of style has long been the art historian’s principal mode of classing works of art. By style he selects and shapes the history of art”.

<sup>174</sup> No original: “(...) un sistema de formas con cualidad y expresión significativas, a través del cual se hace visible la personalidad del artista y la forma de pensar y sentir de un grupo”.

atribuir a sua proveniência, porque o conjunto de circunstâncias – sociais, culturais e históricas – que confluem na formação da identidade de um indivíduo estão inevitavelmente presentes no momento da criação. Por esta razão, Martin Kemp entende a noção de estilo num sentido alargado, referindo que:

(...) o estilo fala não só do modo de apresentação do seu fazedor como também sobre aspectos da produção, patronato, recepção pretendida, visualização e linguagem visual – em suma, sobre todos os aspectos do processo de comunicação entre os criadores da imagem e os observadores.<sup>175</sup> (Kemp, 2010, p. 192)

Isto significa que, aquilo a que de um modo mais ou menos vago chamamos de estilo é o resultado do desempenho do indivíduo dentro do seu contexto socio-cultural, como também é o resultado do contexto laboral específico para o qual trabalha e das condições materiais e técnicas a que está sujeito<sup>176</sup>.

Actualmente, e apesar do espaço que o termo ocupa no discurso corrente, existem algumas vozes que criticam o valor metodológico deste termo na história da arte. Svetlana Alpers, por exemplo, refere que a noção de estilo sempre teve um carácter radicalmente histórico, tendo-se tornado uma forma de categorização desenvolvida no interesse da externalidade e objectividade. Alpers sugere que a multiplicação de nomenclaturas – “temos o barroco, o início, o alto e o tardio, e depois o início do realismo barroco, o alto e o tardio”<sup>177</sup> (Alpers, 1987, p. 138) – surge no sentido de conferir maior cientificidade à história da arte, mas corre o perigo de estas mesmas categorias se transformarem no atributo dos próprios objectos e serem perseguidas como pistas para a interpretação dos mesmos. Deste modo, manifesta a sua preferência por outras

<sup>175</sup> No original: “(...) style speaks not only of the maker’s mode of presentation but also about aspects of production, patronage, intended reception, visualization and visual language – in short, about every aspect of the process of communication between the originators of the image and the viewers”.

<sup>176</sup> O excerto supracitado, de Martin Kemp (2010), é proveniente de um artigo que discute a necessidade que se começou a sentir na ilustração médica, em meados do século XIX, de um desenho com características sintéticas que promovesse um entendimento claro e objectivo do objecto de estudo.

<sup>177</sup> No original: “we have baroque, early, high and late, and then early, high and late baroque realism”.

terminologias que não sejam baseadas na atribuição estilística, insistindo “(...) no ensino da arte holandesa do século XVII, em vez do barroco nórdico”<sup>178</sup> ou “(...) evitar os aspectos barrocos de Rembrandt, e considerar antes a descrição e a narração nas suas obras”<sup>179</sup> (Alpers, 1987, p. 137). Esta falta de operatividade leva Alpers a referir ainda que o estilo não pode ser considerado um conceito, mas que é somente uma noção.

Para o historiador de arte Hans Belting, a noção de estilo está de tal forma enleada na própria construção do discurso histórico que este já não consegue dar conta das manifestações artísticas da actualidade. Para o historiador, a relação entre a produção artística e a narração da arte é um ponto crítico. De acordo com Belting, desde que, no século XIX, se formou a ideia de uma história da arte universal, “(...) os artistas viveram com museus e conscientes da ideia de história da arte, ou em oposição a ela”<sup>180</sup> (Belting, 2003, p. 8). Neste sentido, a lógica interna da história da arte como uma narrativa que descreve a progressão formal dos estilos de um período para o outro acabou, por um lado, por fornecer um enquadramento para o modo como os visitantes dos museus olhavam as colecções, como também, por outro lado, influenciou os artistas, sobretudo durante o modernismo, com “(...) uma concepção linear da história que os tinha forçado a levarem a arte para o futuro enquanto declaravam guerra à sua velha forma”<sup>181</sup> (Belting, 2003, p. 7). Visto de este ponto de vista, a racionalização dos eventos proporcionada pela história da arte não só procurou descrever, como acabou também por influenciar e determinar os objectivos da prática artística. Ao aceitarmos que a noção de estilo pictórico é um dos princípios organizadores do seu discurso – um instrumento metodológico que traz a análise formal para o centro da discussão sobre uma ideia de evolução histórica – é coerente

---

<sup>178</sup> No original: “(...) on teaching Dutch art of the seventeenth century rather than northern baroque”.

<sup>179</sup> No original: “(...) to avoid questions about the baroque aspects of Rembrandt and turn rather to consider description and narration in his works”.

<sup>180</sup> No original: “(...) artists lived with museums and conscious of the idea of art history or else in opposition to it”.

<sup>181</sup> No original: “(...) a linear conception of history that had forced them to carry art into the future while waging war against its old form”.

que, a partir do momento em que a história da arte começa a exercer a sua influência fora dos espaços da especialidade, o estilo pictórico, em si, se tenha transformado num tema por direito próprio.

Esta sugestão de Belting, de que a narração e instrumentos teóricos da história da arte são passíveis de influenciar e ter reflexos na prática artística está em conformidade com a proposta de Victor Stoichita<sup>182</sup> – as encenações da ilusão através de dispositivos como o quadro dentro do quadro, as aberturas, os espelhos, etc., são vistos como indicadores iconográficos que reflectem discussões sobre a natureza da pintura no início da era moderna, quando a pintura sofria transformações no seu estatuto e usos. Ao propor um entendimento da hibridação gráfica como um recurso meta-pictórico – como um recurso capaz de, a partir da imagem, aludir a questões relacionadas com a sua própria produção, aludir a outras imagens ou classes de imagens, reflectindo categorias associadas ao entendimento teórico das mesmas – este estudo sugere que as mudanças de paradigma no entendimento da imagem promovem diferentes formas de reflexividade. Se, numa época em que a imagem é definida em função da sua relação ilusória com a natureza, a reflexividade é produzida através da encenação da ilusão ou da sua interrupção, quando a imagem começa a ser definida a partir do vocabulário formal dos seus autores, do seu estilo, então passamos a poder induzir reflexividade encenando, ou fingindo, as marcas que estes produzem.

### **3.6. A representação de segunda-ordem: o caso de Saul Steinberg**

Como referido na introdução a este estudo, Saul Steinberg desempenhou um papel catalisador na minha vontade de perseguir este tema. Desde que tomei contacto com a sua obra e lhe comecei a dar mais atenção, comecei progressivamente a sentir que havia um denominador comum em muitos dos seus desenhos.

---

<sup>182</sup> Como refere na introdução do seu livro, Stoichita contou com o “apoio moral e científico de Hans Belting” (Stoichita, 2000, p. 8).

Certamente percebi desde cedo que a reflexividade tinha um papel importante na sua obra – a quantidade de personagens que se desenham a si próprios, a maneira como tantas vezes faz questão de nos mostrar a linha como elemento gramatical nos seus desenhos, a variedade das linguagens que utiliza, as alusões estilísticas e o modo como nos mostra estar tão enraizado dentro do projecto modernista. No entanto, a grande variedade das suas estratégias e dos seus temas dificultaram a tarefa de perceber como se articulavam. Foi somente no decorrer deste capítulo, através do apuramento dos diferentes dispositivos meta-pictóricos e do escrutínio do seu ordenamento em categorias, que esse denominador comum se começou a tornar mais claro. Deste modo, como forma de mostrar a relação entre os vários dispositivos que promovem a reflexividade, e como forma de demonstrar a coerência da hibridação gráfica dentro deste conjunto de dispositivos, este ponto procura articular a forma como Steinberg fez um uso programático destes dispositivos.

A obra de Saul Steinberg é exemplar na procura de reflexividade no contexto da representação gráfica. As suas alusões continuadas ao modernismo e o modo como, a partir dos anos 40, o passou a enquadrar na vida dos personagens que representa denuncia uma vontade de dialogar com este período, com os seus postulados e com os seus representantes. De modo a esboçar a afinidade e entusiasmo de Steinberg com os valores e imagens do modernismo, visíveis em toda a sua obra, é pertinente recordar a forma como a discussão sobre o modernismo foi politizada no contexto da Segunda Guerra Mundial e do pós-guerra. Como refere Hans Belting, em *Art History after Modernism*, a política cultural do Nacional Socialismo alemão, com a censura da arte moderna e dos seus proponentes, contribuiu fortemente para a tornar num estandarte da cultura internacional que se opunha ao fascismo. Como observa o historiador:

A arte moderna, uma vítima da política na Alemanha, tornou-se o herói da cultura internacional. A crítica de arte, que foi primeiramente silenciada na Alemanha e

depois em França, durante o tempo da guerra, tornou-se, no exílio, a voz desta cultura internacional.<sup>183</sup>  
(Belting, 2003, p. 37)

De acordo com Belting, a vitória dos aliados sobre as potências do eixo acabou por levar a uma canonização da arte moderna – desde logo com a primeira exposição da Documenta em 1955, uma exposição retrospectiva de arte moderna que pretendia restituir-lhe a importância que tinha tido antes da guerra, e depois com a crescente hegemonia cultural dos Estados Unidos sobre a Europa – apresentando-a e disseminando-a como um símbolo de liberdade, e dando origem ao que Belting chama de “culto tardio do modernismo”<sup>184</sup>.

Saul Steinberg, como judeu romeno e estudante perseguido na Itália de Mussolini e, desde 1942, emigrante nos Estados Unidos, viveu na clandestinidade e viveu de perto todos estes acontecimentos. No catálogo para uma exposição sua no *Whitney Museum of American Art*, em 1978, o crítico de arte Harold Rosenberg caracterizou Steinberg como um mestre do disfarce, “um virtuoso na mudança de identidades”<sup>185</sup> (Rosenberg, 1978, p. 11). Rosenberg refere que durante o período do pós-guerra emergiram uma série de artistas que revolucionaram tanto a pintura como a escultura ao introduzirem um novo tema (*subject matter*), o do mistério da identidade individual. Embora alinhado com premissas do expressionismo abstracto, comprometido com uma arte autobiográfica que pretendia trazer à tona um idioma único no qual revelava um ser subjacente à consciência, a obra de Steinberg desviava-se do “impersonalismo” de Reinhardt, Stella, Judd e outros minimalistas, bem como da procura de contacto com o eu singular e inatingível de Jackson Pollock e Willem de Kooning. Segundo Rosenberg, Steinberg, pelo contrário, inclinado para a comédia “(...) concebeu o teatro do Homem Abstracto, o Sr. Qualquer Um (e a sua

---

<sup>183</sup> No original: “Modern art, in Germany the victim of politics, became the hero of international culture. Art criticism, which was silenced first in Germany and then in wartime France, became in exile the voice of this new international culture”.

<sup>184</sup> No original: “The Late Cult of Modernism” (Belting, 2003, pp. 37-43).

<sup>185</sup> No original: “A virtuoso of exchanges of identity”.

mulher)<sup>186</sup> (Rosenberg, 1978, pp. 10-11). Saul Steinberg foi um declarado admirador de Rimbaud, que alegava que a sua poesia era proveniente de uma dimensão psicológica diversa da usualmente empregue na percepção do quotidiano, levando-o a afirmar a célebre frase *Je est un autre* (Eu, é um outro). O reconhecimento de que a dedicação às lógicas do trabalho artístico necessariamente transforma o artista levou Steinberg, por sua vez, a afirmar que “a tradição do artista é transformar-se em outra pessoa”<sup>187</sup> (Rosenberg, 1978, p. 10).

O ensaio de Rosenberg articula a discussão da obra com pormenores da vida de Steinberg – o judeu romeno que estudou arquitectura em Itália e foi obrigado a esconder-se para se proteger, e o emigrante que teve de falsificar documentos para chegar aos EUA como oficial da marinha, a forma mais rápida para obter nacionalidade norte-americana durante a Segunda Guerra Mundial. O ensaio parece, assim, estar escrito à luz da ideia de que “para investigar a identidade individual em termos da sua realidade social, equivale a funcionar no domínio da farsa”<sup>188</sup> (Rosenberg, 1978, p. 12). Quando Rosenberg se refere, por exemplo, à incapacidade inicial de Steinberg para falar inglês na época em que se alistou na marinha, menciona que “utilizar um uniforme e ser um estranho (*alien*) por baixo, é experimentar o estilo como um disfarce”<sup>189</sup> (Rosenberg, 1978, p. 14). Ou, ainda a propósito da sua carreira militar, “a sucessão de uniformes de Steinberg aguçou a sua convicção de que o estilo esconde o homem. Não apenas o artista, mas toda a gente ‘se transforma noutra pessoa’ ao transformar-se em alguém”<sup>190</sup> (Rosenberg, 1978, p. 14).

Ao traçar desta forma um paralelo entre a identidade individual num contexto colectivo e a própria noção de estilo pictórico na

<sup>186</sup> No original: “(...) conceived the theatre of Abstract Man, Mr. Anybody (and his wife)”.

<sup>187</sup> No original: “The tradition of the artist is to become someone else”. Citado por Rosenberg (1978).

<sup>188</sup> No original: “To investigate individual identity in terms of its social reality is to function in the realm of farce”.

<sup>189</sup> No original: “To wear a uniform and be an alien underneath is to experience style as disguise”.

<sup>190</sup> No original: “Steinberg’s succession of uniforms sharpened his conviction that the style hides the man. Not only the artist but everyone ‘becomes someone else’ in becoming someone”.

produção de imagens, Rosenberg sugere, antes de mais, que a mimese é um fenómeno que pode ocorrer em diferentes domínios das acções humanas. E, por conseguinte, que a produção de imagens, tal como os papéis que assumimos na vida quotidiana, está sujeita a convenções colectivas que o artista habita e torna suas. No colectivo se encontram os elementos que distinguem o indivíduo, e por esta razão se tornou a noção de estilo num aspecto metodológico para a história da arte – porque o historiador consegue assim associar manifestações individuais à sua origem colectiva, conseguindo desta forma atribuir-lhe um espaço e um tempo.

Olhar a obra de Steinberg pelo prisma da identidade é tornar clara a sua faceta mais visível. É apontar para o facto de Steinberg ter criado uma obra que muitas vezes dialoga com os princípios do modernismo. Steinberg cita e parodia alguns dos seus modelos e, conseqüentemente, obtém uma aura de versatilidade estilística – quando passamos os seus desenhos em revista, deparamo-nos com alusões à renascença, ao barroco, ao cubismo, pontilhismo, etc. No entanto, esta faceta mais visível é o resultado de um inquérito pessoal a vários aspectos da imagem no seu tempo – o seu estatuto, a sua linguagem, as suas convenções.

Poderíamos dizer, utilizando a expressão de John Willats, que Steinberg dedicou a sua obra a “investigar a natureza da representação”, e, por conseguinte, faz uso de alguns dos dispositivos discutidos por Willats a propósito das pinturas de Juan Gris, Paul Klee e David Hockney. Os estudiosos da obra de Steinberg conhecem o louvor que lhe fez Ernst Gombrich em *Art and Illusion*, referindo que “talvez não haja artista vivo que saiba mais sobre a filosofia da representação”<sup>191</sup> (Gombrich, 1991, p. 202). Como refere Gombrich num pequeno artigo dedicado a Steinberg, “Já tem sido dito com frequência que o tema dominante da arte do século XX é a própria arte. Se é esse o caso, a contribuição de Steinberg para este

---

<sup>191</sup> No original: “There is perhaps no artist alive who knows more about the philosophy of representation”.

tópico jamais deve ser subestimada<sup>192</sup> (Gombrich, 1983, p. 377). Com efeito, quando analisamos as diferentes formas através das quais Steinberg dialoga com o seu *medium* e com o sentido de visualidade em seu redor, apercebemo-nos que a sua tradição, mais do que se transformar noutra pessoa, é a exploração de anomalias na linguagem do desenho para fins expressivos. Dentro dos moldes e tradição do *cartoon* editorial, Steinberg simultaneamente oferece uma visão temática sobre os Estados Unidos e fá-lo numa linguagem visual apurada.

### 3.6.1. Jogar com sistemas de denotação e sistemas projectivos

Na tradição modernista, Steinberg afirma “aquilo que eu desenho é desenho, e o desenho deriva do desenho. A minha linha quer constantemente lembrar que é feita de tinta<sup>193</sup> (Rosenberg, 1978, p. 19). A linha é efectivamente o seu meio eleito de configuração – o trabalho de Steinberg, tal como o da esmagadora maioria dos cartoonistas editoriais, apoia-se mais na visualização de ideias e conceitos (um homem, um gato, uma aresta, uma linha do horizonte) do que na visualização de superfícies texturadas e complexas que se oferecem ao escrutínio sensorial. Existem, naturalmente, excepções. Se inicialmente, como apontava Smolderen (2014a, p. 8), o desenho de imprensa se viu obrigado ao uso de uma linha sintética devido às limitações técnicas dos meios de reprodução, cedo se descobriu que a linha possibilitava uma síntese e uma eficácia na leitura dificilmente acessíveis a um desenho de mancha. No tempo em que Steinberg começou a trabalhar para a revista *The New Yorker*<sup>194</sup>, os meios técnicos já permitiam que alguns cartoonistas utilizassem o carvão ou manchas aguadas, sem que, no entanto, se perdesse a sua subtileza expressiva. Mas a economia plástica da linha de Steinberg, como a de outros cartoonistas de inspiração modernista, é

<sup>192</sup> No original: “It has often been said that the real or dominant subject matter of twentieth-century art is art itself. If that is the case, Steinberg’s contribution to the subject must never be underrated”.

<sup>193</sup> No original: “What I draw is drawing, [and] drawing derives from drawing. My line wants to remind constantly that it is made of ink”. Citado por Rosenberg (1978).

<sup>194</sup> A primeira colaboração com a revista *The New Yorker* data de Outubro de 1941, quando ainda esperava um visto para poder embarcar rumo a território Americano.



representar vários tipos de características no mundo real (Willats, 1997, p. 275). Para além de todas estas funções no mesmo desenho, a mesma linha tem ainda a função simbólica de representar uma linha cronológica. A utilização da linha em Steinberg é instrumental na descrição das coisas, mas muito facilmente se torna num signo de si mesma e, portanto, auto-referencial.

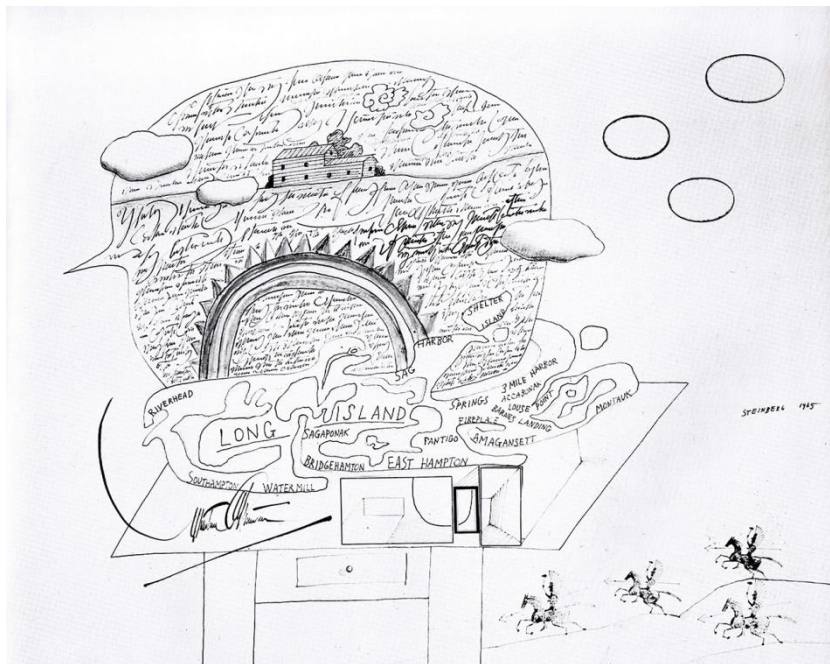
Para distribuir os objectos no espaço, para montar os palcos onde as acções se desenrolam, Steinberg utiliza e combina diversos sistemas projectivos. Talvez os mais comuns sejam a perspectiva linear e a projecção ortogonal, mas também há exemplos de projecção ortogonal vertical e projecção ortogonal oblíqua, que é uma forma um pouco mais livre da perspectiva cavaleira. A utilização desses sistemas de projecção é, no entanto, relativamente livre. Por outras palavras, estes são a base para organizar o espaço na folha, mas não são cumpridos do mesmo modo escrupuloso como quando são utilizados num projecto de engenharia. Por exemplo, na conhecida ilustração de capa para a *New Yorker* de 29 de Março de 1976, *View of the World from 9th Avenue* (1975) (fig. 3.20), Steinberg utilizou perspectiva linear para distribuir os edifícios no espaço numa vista simétrica. Todavia, o ponto de fuga da rua principal está sensivelmente à altura do rio Hudson, e não sobre a linha do horizonte. Muitas das linhas dos edifícios que deveriam concorrer para o ponto de fuga vão também dar a pontos um pouco diferentes. Esta ilustração, como o título indica, propõe uma sátira – a ideia de que a visão do mundo de um habitante de Manhattan é centrada em Manhattan. De acordo com esta visão temática, embora seja impossível saber ao certo sem um depoimento do autor, é simbolicamente coerente que Steinberg tenha colocado o horizonte nova-iorquino no rio Hudson, sobre o qual se encontra o ponto de fuga.

Num outro exemplo, em *Long Island Still Life* (1965) (fig. 3.21), Steinberg parodia com a categoria da natureza-morta colocando em cima de uma mesa diversos elementos que a transformam numa paisagem. Através do desenho, o artista poderia ter optado pela diferença de escalas e, sem romper com o efeito ilusório, ter



Fig. 3.20 Saul Steinberg, *View of the World from 9th Avenue*, *The New Yorker*, 1976.

construído uma paisagem sobre a mesa, como se se tratasse de um diorama. Mas Steinberg joga constantemente com várias convenções visuais e optou por desenhar um mapa com os seus diversos centros administrativos, de Riverhead a Montauk. Na zona onde surgiria a costa do estado do Connecticut, Steinberg desenhou um grande balão de fala com uma paisagem que inclui uma quinta agrícola e algumas árvores, diversas formas de arabescos escritos e ainda um arco-íris. Sobre todo o conjunto pairam algumas nuvens. Sobre todo o conjunto pairam algumas nuvens.



**Fig. 3.21** Saul Steinberg, *Long Island Still Life*, 1965.

No canto inferior esquerdo da mesa, vemos ainda uma assinatura e, à sua direita, pequenos rectângulos com desenhos abstratos que evocam espaços em perspectiva cavaleira e perspectiva linear. Por trás da mesa, em baixo, vemos ainda uma paisagem de colinas com quatro nativos norte-americanos numa investida a cavalo em direcção à mesa. Este desenho, como tantos outros de Steinberg, baseia-se em diferentes sistemas de projecção, mas não cumpre rigorosamente nenhum. A base de suporte ao tampo está desenhado em projecção ortogonal, ou seja, de frente; o tampo está desenhado em projecção ortogonal oblíqua, próximo da perspectiva cavaleira; o mapa, como qualquer outro mapa, baseia-se em geometria topológica; dentro do balão, a quinta agrícola está representada em projecção ortogonal horizontal sobre uma linha

de chão, e o arco-íris está também desenhado de frente; os nativos norte-americanos sobre as colinas, em baixo, parecem oferecer uma profundidade de campo análoga à que obtemos com a perspectiva linear, embora não haja variação de escala entre o cavaleiro mais próximo e os restantes em segundo plano.

Em Steinberg, tanto o uso consciente dos sistemas de denotação (linha, ponto, mancha) como a combinação variada de diferentes sistemas de projecção (perspectiva linear, projecção ortogonal, etc.) apontam para uma actividade que se dedica a pensar os fundamentos do *medium* do desenho, a sua história e o seu lugar na vida contemporânea.

### 3.6.2. Encenar a ilusão

Tal como em muitos dos exemplos fornecidos por Stoichita, os desenhos de Steinberg também se dedicam a tornar consciente a ideia de ilusão nas imagens – seja através da suspensão da crença na ilusão através de diferentes dispositivos, seja apontando para a presença do seu autor.

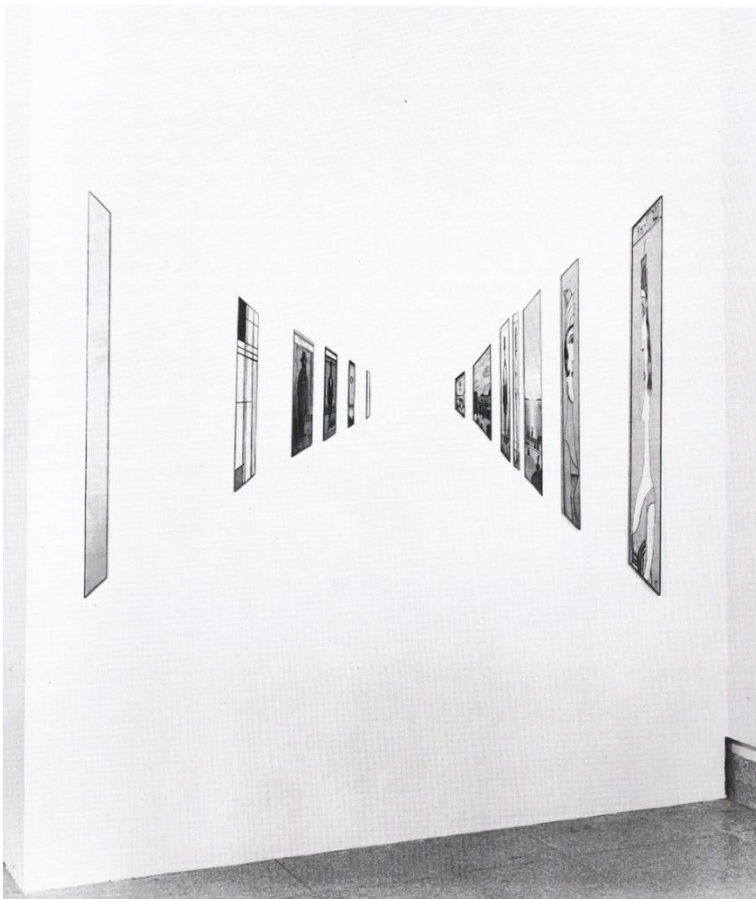


Fig. 3.22 Saul Steinberg, *The Collection*, 1971.

*The Collection* (1971) (fig. 3.22) é um dos vários exemplos onde Steinberg desenhou o interior de galerias de arte, esse espaço privilegiado onde é possível observar usos da linguagem visual de vanguarda. A figura 3.22 mostra um painel sobre madeira com cerca de 1,41m de altura, onde vemos treze imagens dispostas frente a frente ao longo de um corredor. As imagens em questão, apesar de pouco claras por estarem representadas em escorço, parecem oferecer um olhar sobre a diversidade da pintura modernista. Um pouco à maneira das ilusões que estendem o espaço na arte barroca, a escala deste painel indicia que foi produzido para ser visualizado num espaço expositivo de modo a colocar em questão o próprio acto de ver imagens numa galeria de arte.

*Portrait Table* (1971) (fig. 3.23), por outro lado, faz parte de um conjunto de painéis onde Steinberg mimetiza as suas mesas com instrumentos de trabalho. Estas mesas, produzidas nos anos 70, são tipicamente *assemblages* sobre painéis em madeira onde o autor pintava imagens e dispunha objectos feitos à mão e pintados de forma ilusória, de modo a parecerem pincéis, aparos, lápis, borrachas, cadernos, etc. Quando expostos, estes painéis eram colocados sobre cavaletes e apresentados na horizontal, de modo a imitar o estirador onde o autor trabalha. Rosenberg enquadra estas mesas com o impulso nostálgico do coleccionador, e relaciona-as com *Valise* (1935-41), a caixa que Marcel Duchamp levou consigo para os Estados Unidos e lhe permitia levar consigo pedaços do seu passado. Refere, no entanto, que:

(...) as mesas de Steinberg são emocionalmente muito menos incriminadoras que *Valise*, pois que elas compactuam com a ligação do artista ao seu passado, não através da preservação de representações de coisas feitas e objectos valorizados, mas através de imitações delas, através das quais são memorializadas e falsificadas.<sup>196</sup> (Rosenberg, 1978, p. 31)



**Fig. 3.23** Saul Steinberg, *Portrait table*, 1971.

<sup>196</sup> No original: "(...) Steinberg's Tables are much less emotionally incriminating than *Valise*, since they cope with the artist's attachment to his past not through preserving representations of things done and objects valued but through counterfeits of them by which they are both memorialized and falsified".

*Portrait Table*, como tantos outros painéis desta série, é disposta de forma a incluir parcelas da vida íntima do autor. Para além dos seus instrumentos de trabalho, vemos ainda uma placa que diz “Milano, 1935” – que comemora o ano em que Steinberg chegou àquela cidade para estudar arquitectura e também o ano em que começou a sua carreira de cartoonista – e ainda um retrato da sua companheira durante o período em que Steinberg produziu esta peça. A ilusão, tal como indicia Rosenberg, é aqui utilizada como uma falsificação do objecto em si, de uma forma não muito diferente como a que os habitantes da Alegoria da Caverna também viam as sombras projectadas como a realidade em si do desfile de pessoas, animais e objectos que passavam por trás deles. Ao ficcionar em torno da sua própria mesa de trabalho, mostrando uma imitação em vez da coisa em si, Steinberg está a utilizar uma antiga relação entre a imitação e a falsificação e a enquadrar a produção de imagens como uma construção artificial.

### 3.6.3. Enquadrar o enquadramento

As imagens dentro de imagens são também um dispositivo utilizado com frequência. Ao descrever a vida urbana nova-iorquina de meados do século XX, Steinberg desenhou muitas vezes personagens em espaços privados com quadros emoldurados na parede ou salas de exposição com personagens que aí convivem socialmente. Por vezes, as imagens expostas servem apenas o propósito de fornecer um contexto para a vida intelectual dos personagens que aí se encontram como, por exemplo, em *Dancing Couple* (1965) (fig. 3.17); em outras instâncias, essa imagem dentro da imagem toma parte na acção central, como na fig. 3.24, em que uma personagem examina uma obra de pintura ou desenho com um padrão geométrico semelhante à sua própria forma, ou ainda como na fig. 3.25, onde se observa um pintor que elabora uma paisagem cuja grelha organizadora é a sua impressão digital. Se em *Dancing Couple*, o quadro na parede contém uma observação acessória sobre a importância da pintura modernista no tempo de Steinberg, nos exemplos das figuras 3.24 e 3.25, Steinberg lida

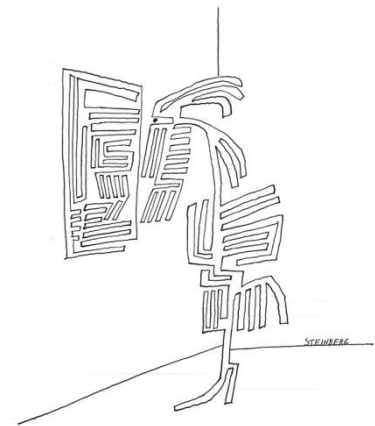


Fig. 3.24 Saul Steinberg, *The New Yorker*, 1965.

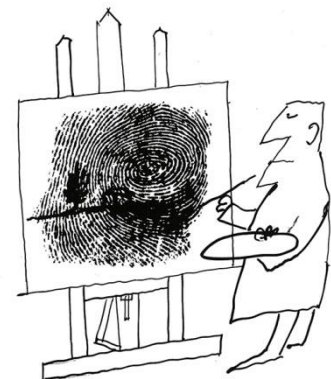


Fig. 3.25 Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.

objectivamente com ideias e conceitos muitas vezes presentes no discurso sobre as imagens – respectivamente, que as imagens só o são quando activadas por algum observador, e que qualquer imagem leva sempre o cunho identitário de quem a fez (esta última, exprimindo a valorização da autoria, tão característica do modernismo).

Como referido anteriormente, e exemplificado com *The Spiral* (fig. 3.1), as imagens dentro de imagens não necessitam de uma moldura formalmente definida como nas figuras 3.24 e 3.25. Na imagem, a separação entre realidade representada e a representação da representação é muitas vezes, em Steinberg, feita através da introdução de um artista que desenha, implicando assim a representação como tema no próprio desenho. Se, por um lado, as personagens anónimas que desenhavam nas figuras 3.26 e 3.27 parecem dizer algo sobre o ofício do artista, ou sobre a forma como o artista se auto-representa. Por outro lado, tal como surge na ilustração desenhada para a revista *The American Mercury* (fig. 3.28), no ano em que Steinberg chegou aos Estados Unidos, o mesmo dispositivo foi utilizado para tecer comentários sobre a capacidade de Adolf Hitler para entender as características formais da suástica e, por conseguinte, colocar em cheque a capacidade de entendimento do *führer*.

#### 3.6.4. Simular o estilo pictórico

No trabalho de Steinberg, a farsa é activa tanto nas figuras representadas – do modo em que todo o humor é uma farsa, uma ficção – como nos procedimentos da representação. Parte da sua produção que parodiava com a identidade artística foi feita através do questionamento da ideia de estilo individual. Como imigrante, Steinberg chegou aos EUA consciente de como a distância da terra natal pode dar lugar a novas identidades. A forte presença de imigrantes de diversas proveniências, a crescente influência que as imagens do cinema e da publicidade exerciam sobre a sociedade e o desejo de ascensão social faziam dos EUA “o lugar para ele, (...)”, uma terra onde todos estão muito ocupados em se tornar outra



Fig. 3.26 Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.



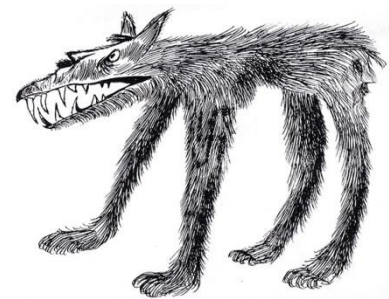
Fig. 3.27 Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.



Fig. 3.28 Saul Steinberg, *The American Mercury*, Setembro, 1942.

peessoa”<sup>197</sup> (Rosenberg, 1978, p. 14). Segundo Rosenberg, precisamente, o que mais atraía a atenção de Steinberg era a infinita capacidade dos seus concidadãos reinventarem as suas identidades. Em *Techniques at a Party II* (fig. 3.18), há dezoito indivíduos interagindo e cada um deles está representado com técnicas distintas. A heterogenia visual identifica-se aqui facilmente com a heterogenia humana presente numa multidão, onde cada pessoa é um ecossistema particular que projecta para o exterior diferentes imagens de si mesmo. Aqui a paródia de Steinberg estabelece-se numa simetria – na mesma medida em que o desenhador simula os diferentes estilos, os indivíduos representados actuam com as suas máscaras. A farsa na representação identifica-se com a farsa dos representados. Mesmo que os estilos a que se refere escape ao nosso reconhecimento, imediatamente estabelecemos algum tipo de analogia entre o processo utilizado para a representação de cada figura e a sua identidade.

A partir de 1942, quando se alistou no exército, Steinberg trabalhou para a Agência de Serviços Estratégicos norte-americana (*Office of Strategic Services*) numa operação de guerra psicológica (*Operation Cornflakes*), onde desenhou *cartoons* para o falso jornal *Das Neue Deutschland*, produzido, impresso e distribuído à socapa pelos aliados como um jornal de resistência interna – a propaganda estrangeira não teria um poder de persuasão tão forte (figs. 3.29 e 3.30). Como desenhador, Steinberg adoptou a personagem de um ilustrador amador alemão com instintos expressionistas, que reflectia a passagem pelo ensino artístico de uma escola dos anos 20 na Alemanha. Nas palavras de Charles Simic, estas imagens deveriam obrigatoriamente ter uma “(...) contenção estilística e especificidade; a menor incursão que fosse demasiado original, ou por outro lado, demasiado paródica, poderia soar a falso e deitar tudo a perder”<sup>198</sup> (Smith, 2006, p. 32). É possível que estes desenhos



**Fig. 3.29** Saul Steinberg, desenho de propaganda representando Hitler como um lobo de duas caras, 1944.

<sup>197</sup> No original: “The place for him, (...), a land where everyone is busily engaged in becoming someone else”.

<sup>198</sup> No original: “(...) stylistic restraint and specificity; the smallest flourish too original or, on the other hand, too parodic, would have rung false and given the whole game away”.

fingidos de Steinberg lhe tenham indicado caminhos sobre as possibilidades criativas da apropriação estilística, mas acima de tudo, eles apontam para os diversos factores a ter em conta quando um desenhador se coloca na pele de outro desenhador. A discursividade visual, os conhecimentos formais na configuração das imagens, a tecnologia utilizada para as fazer e a atitude gestual convergem durante a execução destes desenhos.



**Fig. 3.30** Saul Steinberg, *Der Schuldige* (O Culpado), *Das Neue Deutschland*, 26 de Julho de 1944.

Entre os produtores de imagens que mais esforços fazem por simular processos alheios e esconder a sua identidade gráfica estão os falsários. Em 2004, numa entrevista ao jornal alemão *Die Welt*, quando o falsário Edgar Mrugalla foi questionado acerca do sucesso das suas falsificações, referiu que “Lia tudo sobre o artista. E, por exemplo, antes de pintar um Liebermann, tomava um café com conhaque pela manhã, tal como o fazia também Liebermann”<sup>199</sup> (Barnsteiner & Garbers, 2004). Embora esta passagem seja algo anedótica, Mrugalla enfatiza de um modo claro a dimensão performativa inerente ao acto do desenho. Após recolher toda a informação que consegue sobre o trabalho de Liebermann, Mrugalla alega que através da imitação dos seus hábitos cria as

<sup>199</sup> No original: “Ich habe alles über den Künstler gelesen. Und bevor ich zum Beispiel Liebermann gemalt habe, habe ich morgens Kaffee mit Cognac getrunken. Das hat der Liebermann auch so gemacht”.

condições necessárias para produzir a pintura que teria feito Liebermann.

O método de Mrugalla tem afinidades com o método de construção de personagem na representação dramática. Em *An Actor Prepares*, Constantin Stanislavski, resume o trabalho de preparação do actor da seguinte maneira:

Primeiro que tudo debes assimilar o modelo. Isto é complicado. Estuda-o desde o ponto de vista da época, do tempo, do país, condições da vida, antecedentes, literatura, psicologia, a sua alma, o seu modo de vida, a posição social e a sua aparência externa. Para além disso, estudas o seu carácter, tal como os costumes, maneiras, movimentos, voz, fala, entoações. Todo este trabalho sobre o teu material irá ajudar a permeá-lo com as tuas próprias emoções. Sem isto não tens arte.<sup>200</sup> (Stanislavski, 1989, p.21)

Muito embora um falsário como Mrugalla, ou Steinberg com os desenhos que fez para o *Das Neue Deutschland*, não procure convencer através da representação dramática, ambos procuraram fazê-lo através das imagens que o seu personagem teria feito. Quando Steinberg faz *cartoons*, através do personagem do cartoonista amador alemão, há efectivamente uma noção de época e geografia, que é visível através das influências do desenho expressionista; a sua psicologia é a de um resistente que ajuda com os meios que tem para propagar a denúncia de Hitler; atribui-lhe os antecedentes de alguém que não teria estudado artes muito aprofundadamente, e faz notá-lo através do desenho tosco, da composição e relação palavra/imagem pouco imaginativa – Steinberg dificilmente teria assinado uma redundância tão clara entre o título (*Der Schuldige*, O Culpado) e todas as mãos que apontam para Hitler, cuja sombra é a imagem da morte. O estudo

---

<sup>200</sup> No original: “You should first of all assimilate the model. This is complicated. You study it from the point of view of the epoch, the time, the country, condition of life, background, literature, psychology, the soul, way of living, social position, and external appearance; moreover, you study character, such as custom, manner, movements, voice, speech, intonations. All this work on your material will help you to permeate it with your own feelings. Without all this you will have no art”.

prévio do personagem, proposto por Stanislavski, procura a mesma coerência contextual que a história da arte alega anteceder a produção dos estilos pictóricos.

À luz desta visão de Steinberg como um falsificador ao serviço de operações militares, não depreendemos que de todas as vezes que o artista simula um estilo pictórico, que está necessariamente a colocar-se na pele de outro artista. Quando Steinberg simula estilos pictóricos – tal como em *Techniques at a Party II* (fig. 3.18), ou no retrato de família que foi capa da revista *The New Yorker* (fig. 0.1), ou ainda em *Dancing Couple* (fig. 3.17) – está, por um lado, a operar um contraste entre os personagens representados, como está também a desenhar apenas algumas características necessárias dos estilos pictóricos a que se refere (fig. 3.31 e fig. 3.32). Isto significa que tal como um desenho que representa um objecto pode apresentar maior ou menor semelhança com o representado, sem que se deixe de perceber de que objecto se trata; da mesma forma, um desenho que representa uma linguagem visual também pode apresentar maior ou menor grau de semelhança com a linguagem representada.

Em outras instâncias, Steinberg marca variações na representação para evocar certos valores associados aos códigos do desenho. Por exemplo, em *Cube's Dream II* (fig. 3.33), desenhou um cubo imperfeito desenhado a pincel com um balão de pensamento com um outro cubo lá dentro – este desenhado a rigor e alinhado com as convenções da representação geométrica. Pode dizer-se que este desenho ensaia a antiga dualidade platónica entre o mundo terreno e o das “formas” universais, que fez o seu caminho até nós por via do cristianismo. De alguma maneira, *Cube's Dream II* parece manter uma coerência com a afirmação sobre o estilo pictórico atribuída a Picasso e referida por Art Spiegelman – sobre a ideia de que o estilo pictórico é o que resulta quando se está a tentar fazer um círculo perfeito, de que a materialização imperfeita da imagem mental corresponde a um modo único de fazer imperfeito. Embora neste desenho ambos os cubos sejam desenhados, e, por conseguinte, imperfeitos, os códigos utilizados por Steinberg remetem para



Fig. 3.31 Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.

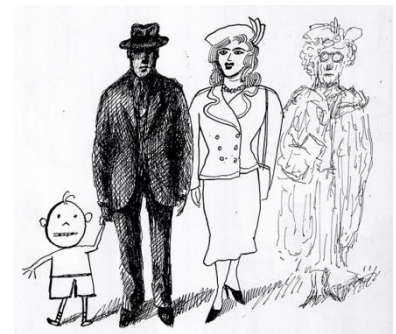


Fig. 3.32 Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.

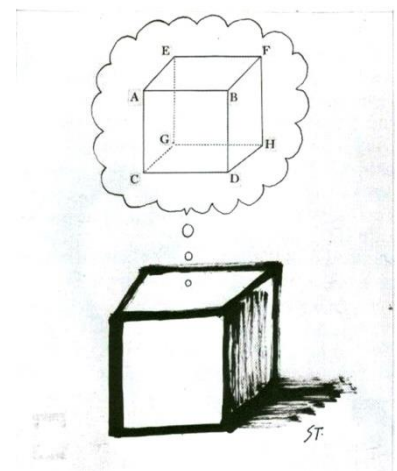
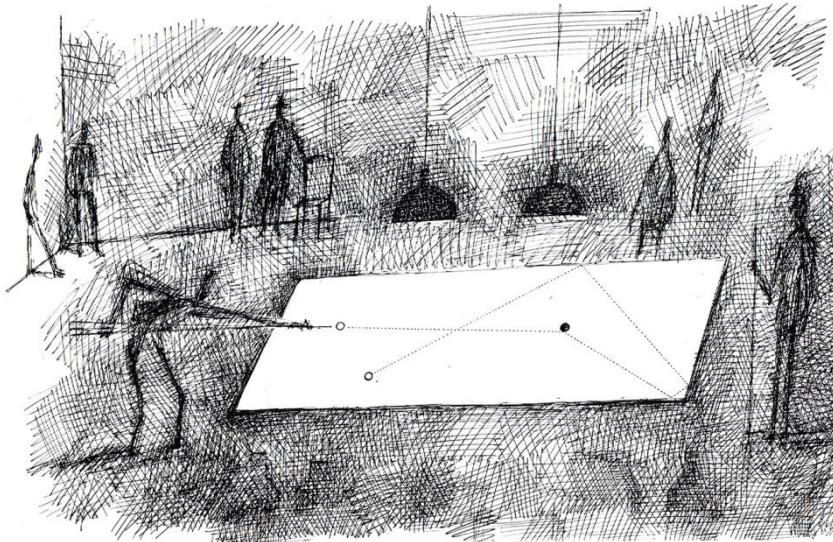


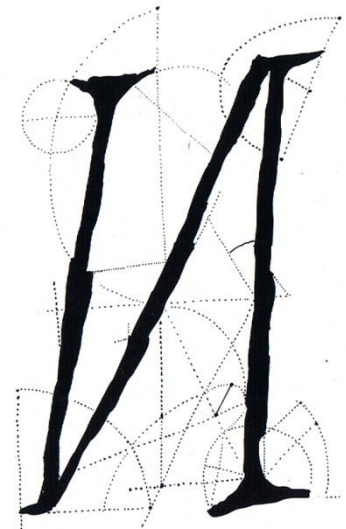
Fig. 3.33 Saul Steinberg, *Cube's Dream II*, 1960.

convenções em polos opostos – a da linha e a da mancha – que, por sua vez, têm cargas simbólicas acumuladas ao longo da história e foram tantas vezes associadas à polaridade entre o racional e o passional. Num outro desenho, que representa jogadores de bilhar rodeados por uma plateia dispersa que assiste ao jogo (fig. 3.34), há também um contraste fundamental na linguagem utilizada na representação.



**Fig. 3.34** Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.

O espaço da mesa de bilhar, as bolas e a trajectória estão desenhados com grande clareza e a trajectória das bolas está registada mais uma vez num tracejado característico das representações geométricas. Tudo o resto, tanto os jogadores como a restante plateia na sala, estão desenhados com traço cruzado em manchas difusas. Num terceiro exemplo ainda (fig. 3.35), vemos o desenho da letra N, tal como se tivesse sido planeada por um tipógrafo e tivesse atravessado todo um processo de complexas operações geométricas para chegar ao resultado de uma letra torta e imperfeita, claramente desenhada à mão.



**Fig. 3.35** Saul Steinberg, *The Passport*, 1949.

### 3.7 Considerações sumárias

O propósito deste capítulo foi o de articular um conjunto de dispositivos reflexivos, através dos quais os artistas chamam a atenção do observador para a imagem em si e para as condições de

produção da imagem (mesmo que ficcionalmente, como é frequente no desenho de humor), ou através dos quais os artistas evocam outras imagens. Partindo das três categorias propostas por W. J. Mitchell – imagens que se referem a si mesmas, imagens que referem outras imagens ou classes de imagens, e imagens dialéticas, “cuja função é ilustrar a coexistência de leituras contrárias, ou simplesmente diferentes” (Mitchell, 1995, p. 45) – expandiu-se a categoria de “imagens dialéticas” à dimensão da produção de anomalias nos sistemas de denotação e nos sistemas projectivos, tal como foi proposto por John Willats nas categorias que apresentou para meta-imagens.

Neste contexto, a investigação de Victor Stoichita foi, simultaneamente, importante para enquadrar historicamente o uso de dispositivos reflexivos, como também para apurar as manifestações iconográficas da reflexividade durante o período que examinou (quadros dentro de quadros, aberturas, espelhos, olhares de figuras representadas, etc.). Deste modo, o presente capítulo traça uma actualização desse conjunto de dispositivos através da inclusão da hibridação gráfica que, como vimos neste capítulo e no anterior, também permite aos artistas tecer considerações sobre as condições de produção da obra, como também evocar os modos de representação específicos de outros artistas e de linguagens visuais reconhecíveis.

O escrutínio de alguns dos desenhos de Saul Steinberg, neste capítulo, acabou por tornar a sua obra, no contexto deste estudo, ponto de partida e de chegada – nenhum artista, como Steinberg, utilizou de maneira tão sistemática um leque tão variado de dispositivos meta-pictóricos. Quando passamos em revista os dispositivos analisados por Stoichita no contexto do início da pintura moderna e os comparamos com aqueles utilizados por Steinberg ao longo da sua obra, apercebemo-nos que a um nível formal Steinberg se insere sobretudo numa certa tradição de tornar evidente o acto da representação através do jogo com as suas regras (embora, como qualquer cartoonista editorial, também conjugue em si uma outra – a de comentarista social). Com as

devidas diferenças, que decorrem da utilização de instrumentos, materiais e contextos de comunicação distintos, Steinberg utiliza muitos desses mesmos dispositivos meta-pictóricos que foram utilizados então. As imagens dentro de imagens (como quadros, janelas, espelhos, aberturas, etc.), a inclusão do artista dentro do espaço da representação (no caso de Steinberg, alter-egos), a utilização e posicionamento da assinatura e ainda outros indícios da presença física do artista que produziu a imagem (como, por exemplo, a sua impressão digital). Por outro lado, para utilizar a expressão empregue por John Willats, Steinberg investigou também a natureza da representação através da exploração de anomalias nas convenções do desenho, nomeadamente manipulando conscientemente diferentes significações da linha (que, no sistema apresentado por Willats, corresponde à manipulação dos sistemas de denotação), bem como utilizando, subvertendo e combinando diferentes sistemas projectivos.

A sua utilização da hibridação gráfica surge em continuidade com as premissas do resto da sua obra – pensar e jogar com as convenções da representação visual. Nesse sentido, grande parte das suas evocações estilísticas tendem a sublinhar a individualidade dos personagens representados, contrastando-os com os seus convivas. De certa forma, os procedimentos gráficos utilizados para representar cada um deles equivale, de um modo abstracto, às suas personalidades. Por vezes, entre os estilos pictóricos escolhidos por Steinberg, reconhecemos alusões a certas linguagens modernistas, aos desenhos das crianças – como ocorre nas figuras 0.1, 3.18, 3.31 e 3.32. Em outras instâncias, não se trata tanto de estabelecer referência, mas antes de usar certeira os valores associados a determinadas convenções da representação gráfica – como ocorre nas figuras 3.33, 3.34 e 3.35, que opõem a linha tracejada característica da representação técnica da geometria à mancha suja do pincel, ou à confusão do traço cruzado.

Era neste mesmo sentido que Lorenzo Pericolo afirmava que a identificação e análise de elementos meta-pictóricos nas imagens pode ser um instrumento hermenêutico para obter algumas

respostas sobre a ressonância que tem o pensamento sobre a visualidade, ou sobre a arte, junto dos artistas em determinado período (Pericolo, 2015, p. 11). À semelhança do que referia Mitchell – que as meta-imagens encenam o ‘auto-conhecimento’ das imagens (Mitchell, 1995, p. 48) – ou ainda Stoichita – que as meta-imagens são verdadeiros “objectos teóricos” (Stoichita, 2000, p. 13) – também Rosenberg aponta para a obra de Steinberg como uma forma de examinar a representação visual, de raciocinar sobre o papel<sup>201</sup> através de diversos dispositivos gráficos. Rosenberg refere:

Ao dissolver a história da arte nos seus componentes imaginativos originais, os desenhos e pinturas de Steinberg são, tal como ele disse ‘uma forma de crítica de arte’ que o coloca no limiar mais avançado da consciência artística actual, um Duchamp que transcendeu a anti-arte ao expôr o poder da produção de formas em todos os níveis da experiência humana<sup>202</sup>. (Rosenberg, 1978, p. 36)

Esses componentes imaginativos originais, encontrados na história da arte, tratam-se de conceitos como “imagem”, “estilo”, “observador”, “artista”, “mimese”, “ilusão”, mas também de relações fundamentais para o discurso sobre as imagens – tais como “linha e mancha”, “artista e obra”, “imagem e observador”, “imagem e texto”. Para enunciar estes conceitos, Steinberg tem que, necessariamente, torná-los visíveis através do desenho. A forma de o fazer, de conseguir formular um discurso de segunda ordem, passa então pela utilização dos dispositivos que este capítulo propôs apurar.

---

<sup>201</sup> Rosenberg dividiu o texto para o catálogo em diversas partes e começa cada uma delas com um frase de Steinberg, a partir da qual desenvolve o seu raciocínio. Numa dessa citações utilizadas, podemos ler “Desenhar é uma forma de raciocinar sobre o papel” (No original: “Drawing is a way of reasoning on paper”).

<sup>202</sup> No original: “Dissolving art history into its original imaginative components, Steinberg’s drawings and paintings are, as he has said, ‘a form of art criticism’ that places him at the outermost edge of current art consciousness, a Duchamp who has transcended anti-art by exposing the power of form-making on every level of human experience”.

## 4. O PROJECTO - *A PESCA DA LULA*

### 4.1 Preâmbulo

Aquando dos primeiros movimentos exploratórios para a criação de *A Pesca da Lula*, um dos problemas que me coloquei desde o início foi o da sua própria relação com a pesquisa sobre o fenómeno da hibridação gráfica. A hibridação gráfica é um fenómeno semântico no campo da visualidade – é, como vimos, uma forma de tornar presentes determinados valores associados às linguagens que evoca; é uma forma de operar quebras na natureza da realidade representada e, parafraseando Douglas Wolk (2007) em relação ao estilo pictórico, se operamos quebras na realidade representada, induzimos metaforicamente quebras na percepção do narrador visual. A ideia de elaborar um projecto focado apenas em demonstrar a aplicabilidade das suas soluções esteve, desde o início, assombrada pelo receio de o transformar num projecto com contornos formalistas, ou numa lista de variações sobre um tema formal. Uma das razões para este receio, não derivava tanto de algum juízo de valor que pudesse ter em relação a projectos com contornos formalistas, mas, em grande parte, porque receava que o interesse do projecto pudesse ficar cativo da pesquisa que o precede. E, na verdade, eu estava interessado em criar um objecto autónomo, com uma narrativa que fosse para mim filosoficamente abrangente, cuja arquitectura fosse um desafio, que fosse reveladora dos mundos que habito e, sobretudo, que me aproximasse mais destes no processo da sua construção.

Apesar desse receio, a experiência acabou por revelar que ao criar este objecto artístico num contexto de investigação académica estava constantemente, sem me dar conta, a absorver e a lidar com hipóteses que viriam a confluir no projecto prático, isto é, hipóteses fora do domínio da hibridação gráfica. No decorrer da investigação, aproximei-me, como não o tinha ainda feito antes, da cultura e

história da ilustração de imprensa e da banda desenhada. Li ou vi, pela primeira vez, algumas das obras e imagens que são referidas ao longo dos capítulos anteriores e acerquei-me com maior familiaridade de alguns dos autores que aí são discutidos. Esta imersão haveria, inevitavelmente, de produzir os seus efeitos. Por exemplo, no início do projecto eu não tinha por certo quem iria estar dentro do barco a dialogar, local onde se desenrola uma parte da acção. Apesar das narrativas que apresento em *A Pesca da Lula* serem fortemente baseadas em relatos feitos pelo meu avô materno, durante algum tempo, acalentei a ideia de que esses relatos apenas serviriam para construir uma narrativa mais autêntica e sem uma relação visível com qualquer um de nós. Neste sentido, foi a longa convivência com *Maus* de Art Spiegelmen, bem como as entrevistas que Joe Sacco representa em *Palestine* (2001), ou ainda a leitura de *Are You My Mother?* (2012) de Alison Bechdel, que me levou à decisão de acenar à tradição da banda desenhada autobiográfica e incluir parte do processo de recolha dentro da própria narrativa. Num outro exemplo, enquanto eu estou com o meu avô a dialogar dentro do barco, surjo sempre representado com chinelos de quarto (fig. 4.1). A decisão de me representar desta maneira surgiu na confluência de duas ocorrências durante o processo de pesquisa. Por um lado, foi uma ideia directamente importada a partir das actuações públicas do pianista canadiano Chilly Gonzales, que costuma dar concertos com chinelos de quarto (fig. 4.2). Por outro lado, surgiu de uma página de *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*, de Chris Ware, que serve de ilustração de capa no livro *Comics and Narration* de Groensteen (2013), livro que ao longo de todo este processo tive muitas vezes por perto (fig. 4.3). Essa página representa uma cena em que Jimmy aguarda pelo comboio sentado numa estação e surge a sua falecida mãe a censurá-lo. Em vez de representar um balão de pensamento, ou fazer uma transição para alguma situação no passado, Chris Ware optou por representar a mãe de Jimmy mesmo à sua frente, e alternar a figura adulta de Jimmy com a de quando era uma criança medrosa. Esta forma de representar o presente narrativo como dois



Fig. 4.1 *A Pesca da Lula*, p. 29.



Fig. 4.2 Chilly Gonzales, ao vivo em Tivoli – Utrecht, Holanda, 16 de Dezembro de 2012.

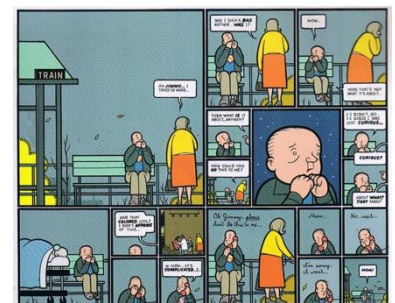


Fig. 4.3 Chris Ware, *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*, 2000.

momentos em simultâneo, um do passado e outro do presente, que se sobrepõem na linha do tempo, foi determinante para a decisão de representar o meu personagem com os chinelos. Trata-se apenas de um detalhe da leitura, mas quis criar um contraponto à irrealidade do presente narrativo – dois homens dentro de um barco com um piano improvável – e abrir a possibilidade de que afinal de contas, enquanto o meu avô me conta sobre o seu passado, nunca teríamos saído de um ambiente doméstico, como de facto sempre ocorreu quando me reunia com ele para as entrevistas, junto a um velho piano dos anos 20 do séc. XX, que temos em casa. Num outro exemplo ainda, bastante mais literal, quando na narrativa o meu avô, enquanto criança, está a fazer pequenas figuras representando a família com batatas e pauzinhos (fig. 4.4), a sequência de quatro vinhetas que compõem um plano completo da mesa em frente dele é uma clara apropriação da solução tantas vezes utilizada por Frank King em *Gasoline Alley* (fig. 2.66).

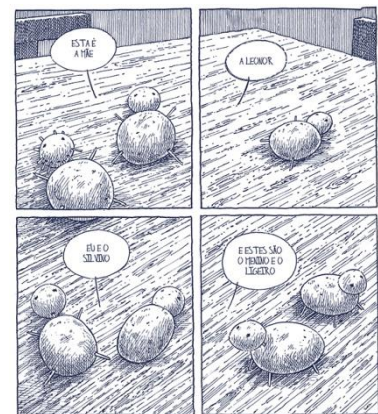


Fig. 4.4 A Pesca da Lula, p. 44.

A maneira que me pareceu mais natural para criar um objecto autónomo no contexto da pesquisa e que fosse, ainda assim, pertinente à luz do tema da pesquisa – como se se tratasse de um ensaio prático sobre o tema estudado – foi iniciar a ordem de trabalhos em duas frentes independentes. Por um lado, foi feito um levantamento das manifestações da hibridação gráfica, as interpretações dos seus comentadores e investigado o modo como o fenómeno pode ser entendido em termos teóricos. Por outro lado, comecei a especular sobre o contexto narrativo que ia utilizar, por via de entrevistas ao meu avô e desenhos exploratórios, mantendo ainda em aberto a forma como a história ia ser contada. Esta ordem de trabalhos faz sentido dentro de uma lógica de metodologia projectual, pelo menos dentro da que foi seguida neste projecto em concreto. Como será descrito adiante, em primeiro lugar, escolhi o tema e as premissas conceptuais do projecto; de seguida, fiz incursões para alargar o meu conhecimento do contexto narrativo, do seu imaginário e da lógica das acções; e foi somente a partir daí que comecei a elaborar hipóteses sobre a maneira de contar a

história, momento onde efectivamente começo a ponderar sobre as linguagens visuais que viria a adoptar. Como citado no primeiro capítulo desta investigação, “(...) O estilo é isso. Tens de procurar aquilo que estás a fazer e porque o estás a fazer. Aí descobres que aspecto é que deve ter” (Spiegelman, 2013). É de acordo com esta ordem de trabalhos que irei, no presente capítulo, descrever o processo de construção do projecto *A Pesca da Lula*, começando por explicar a metodologia projectual empregue para a construção deste projecto e percorrendo, de seguida, cada um dos pontos da metodologia apresentada. Por fim, explico as minhas decisões e processos que dizem respeito à utilização híbrida de diferentes linguagens do desenho à luz do contexto narrativo do projecto.

#### **4.2 Metodologia do Projecto**

A criação de uma narrativa gráfica envolve alguma complexidade, o que implica uma série de operações em planos distintos da comunicação. À medida que um projecto avança, colocam-se problemas sobre as suas premissas conceptuais, sobre o seu imaginário, a organização da informação, o papel desempenhado pelo texto e pelo desenho, entre outros. Levar a cabo um projecto desta natureza passa por tentar destrinçar esta miríade de dimensões em jogo e abraçar o planeamento, de modo a dedicar maior atenção a cada uma das etapas por que passa o seu desenvolvimento e, por conseguinte, potenciar o resultado.

Enunciar uma série de pontos sequenciais como ordem de trabalhos pode, no entanto, sugerir a ideia que aqui se propõe algo irreduzível para qualquer projecto dentro do campo da narrativa gráfica. Convém, contudo, sublinhar que, se por um lado, esta ordem me foi impossível de manter escrupulosamente, dado que ocorreu frequentemente ter diferentes fases do projecto em diferentes fases de acabamento; por outro, esta ordem de trabalhos serviu-me para organizar a minha prática e o relatório que a descreve. Isto significa que, embora a defesa de uma metodologia projectual nesta área da criação não possa ser entendida como um manual de instruções pronto a utilizar – porque a sua ordem não

sobrevive quando a confrontamos com a grande diversidade de métodos utilizados por diferentes criadores – na prática, torna-se necessário ter algumas noções orientadoras, mesmo que estas aí estejam para serem transgredidas.

Deste modo, a ordem de trabalhos que proponho rege-se pelos quatro pontos seguintes:

- A. Desenvolvimento do conceito;
- B. Investigação contextual;
- C. Planeamento gráfico (*storyboard*);
- D. Produção.

Estes pontos resumem-se da seguinte maneira:

A. Desenvolvimento do conceito – A fase do desenvolvimento do conceito envolve um trabalho de diagnóstico de intenções. Esquadrinhamos imagens mentais; fazemos *brain-stormings*; incorremos em possíveis linhas narrativas; questionamos o contexto a ser trabalhado; escolhemos por que tipo de formato optar; antecipamos a sua ideia de conjunto.

B. Investigação contextual – De acordo com as premissas que regem o trabalho, é necessário fazer uma recolha de dados sobre o contexto em que se trabalha. A noção de arquivo rege esta fase do processo. A colecta de informação é essencial para a riqueza narrativa do projecto, mas também lhe confere maior autenticidade. Recolhem-se imagens, objectos possíveis, personagens, percursos, pequenas narrativas. A colecção de elementos que convivem no mesmo contexto é fundamental para a construção de um mundo.

C. Planeamento gráfico (*storyboard*) – O planeamento gráfico, ou *storyboard*, é o lugar de articulação sequencial do projecto; é o momento onde se testa a leitura do objecto. Com um conhecimento mais amplo sobre o contexto a trabalhar, pensamos agora no planeamento do projecto e tomamos decisões sobre a sua forma final, nomeadamente sobre os elementos a incluir, sobre a sua estrutura, composição de página, ângulos de visão, relações entre a palavra e a imagem, movimentos de câmara, etc. O uso de

esboços, diagramas de planificação e descrições detalhadas do projecto são essenciais para a sua compreensão estrutural. Se no ponto anterior se começa a definir a história que se vai contar, neste ponto começa-se a definir como é que a história será contada.

D. Produção – O planeamento do trabalho por etapas justifica-se nesta fase, porque quando aqui chegamos já a maioria das decisões estão tomadas e podemos debruçar-nos sobre problemas específicos do desenho e da comunicação visual. Tendo por base a conjuntura conceptual, o arquivo de ideias e imagens serve de base à construção do projecto, seguindo o plano traçado no *storyboard*.

### **4.3 Desenvolvimento do conceito**

#### **4.3.1 A ideia seminal: um piano dentro de um barco**

Em *Porquê “O Nome da Rosa”?*, um pequeno livro que resultou da vontade de Umberto Eco responder a diversas cartas que lhe foram dirigidas por leitores curiosos acerca do seu famoso romance, o autor refere que:

O homem é um animal fabulador por natureza. Comecei a escrever em Maio de 1978, levado por uma ideia seminal. Apetecia-me envenenar um monge. Creio que um romance nasce de uma ideia deste género, o resto é sumo que se vai juntando ao longo do trabalho. A ideia devia ser mais antiga. Depois encontrei um caderno datado de 1975 onde tinha escrito uma lista de monges num convento não especificado. Mais nada. (Eco, 1991, p. 16)

Se nos lembrarmos que o início da carreira académica de Eco começou no seio da história e estética medieval, não é difícil imaginar algumas razões que o levassem a desejar matar um monge no plano simbólico. Todavia, tal como o autor ressalva um pouco antes no mesmo texto, “Um escritor não deve fornecer interpretações da sua própria obra”, diz, “senão não escreveria um romance, que é uma máquina de criar interpretações”. O autor não deve interpretar, “mas pode explicar porquê e como escreveu” (Eco, 1991, pp. 14-16).

A ideia seminal para o projecto *A Pesca da Lula* acompanha-me há alguns anos. Teve a sua primeira forma numa imagem mental que surgiu de um problema lúdico. No verão de 2001, quando andava no 3º ano da faculdade, fui passar férias com o meu pai em Burgau, perto de Lagos. Burgau é uma pequena vila piscatória com uma rampa para barcos que tem sempre alguma actividade durante o Verão. Num dia de manhã, a caminho da praia, vi aí três homens rodeados de gente, estavam junto de um barco pequeno e tinham acabado de regressar de uma noite de pesca. Traziam uns baldes cheios de lulas e, curioso, decidi perguntar como é que conseguiam ser tão selectivos no que apanhavam. Como é que apanhavam só uma espécie? Explicaram-me que as lulas são atraídas pela luz e que a pesca se faz à noite, durante a lua-nova, com uma lanterna apontada para a água, enquanto cada um deles balançava uma linha em cada mão, para cima e para baixo, com um anzol que brilhava ao sabor desse movimento. O encontro intrigou-me. Impressionou-me o trabalho monótono que cada um deles tinha de cumprir para chegar a terra com apenas alguns baldes de lulas. Apesar de então ter sido relativamente óbvio que estes três homens haviam passado a noite em claro, não tanto como forma de subsistência como, provavelmente, a pretexto de juntarem três famílias à volta de uma mesa. Depois deste encontro, dei comigo a pensar que talvez houvesse uma forma de aumentar a sua produtividade, numa atitude lúdica, naturalmente. Os três homens só tinham seis braços, e o trabalho era mecânico. Não deveria ser difícil pensar num aparelho que fizesse o mesmo serviço de forma mais eficaz.

Nesta altura, eu andava a fazer uns desenhos a preto e branco com uma caneta de ponta fina (fig. 4.5). Recordo-me que tinha duas preocupações que sobrevoavam quase todos os desenhos que fazia – procurar afinidade entre o material utilizado e as coisas que eram representadas, e preocupava-me saber como construir mundos ficcionais. Estas duas razões levavam-me a representar muitas vezes elementos que se ofereciam mais ao preto e branco: figuras pálidas sobre fundos negros, papilons sobre camisas brancas, cartolas,



Fig. 4.5 S/título, 2000.



Fig. 4.6 S/título, 1999.



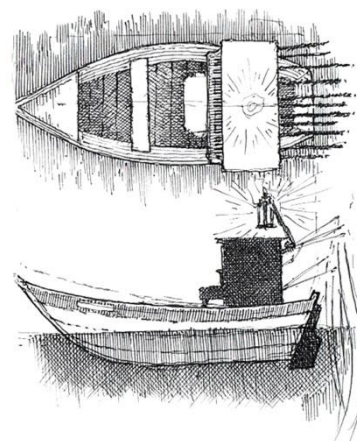
Fig. 4.7 S/título, 2001.

planos de xadrez, paisagens em silhueta contra fundos brancos, e pianos (fig. 4.6 e 4.7). Ainda bastante jovem, tive aulas de piano durante dois anos e, alguns anos mais tarde, pode-se dizer que faziam parte da minha iconografia pessoal. Assim, quando me dediquei a pensar numa máquina de pesca, uma das primeiras ideias que me ocorreu foi, precisamente, um piano. Eu podia transformá-lo à medida das necessidades. Pensei então num sistema de varetas adaptado ao mecanismo interno do piano. De cada vareta pendia um fio, com um anzol que brilhava no outro extremo. Cada vez que uma nota fosse tocada, a vareta balançava para cima e para baixo, movendo o anzol com o balanço (fig. 4.8).

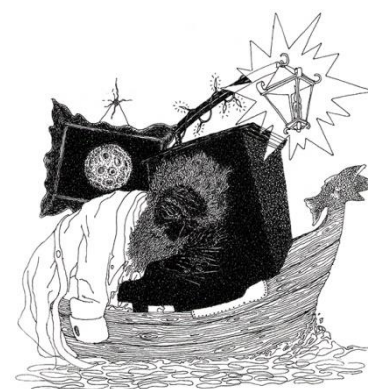
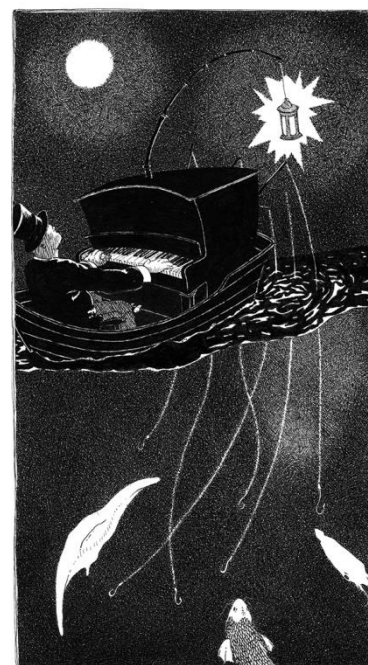
A minha invenção tinha tudo para dar certo. Era bastante eficiente, porque em vez de seis linhas e três homens, tinha agora oitenta e oito linhas que podiam ser operadas por um só homem. Não me interessava muito que a exposição à humidade marítima tornasse impossível manter a mecânica do piano funcional, ou afinado sequer. Também não me demoveu a ideia de que seria impossível evitar que os oitenta e oito fios se enleassem uns nos outros logo na primeira música tocada. Esses eram detalhes com que eu não precisava de me preocupar, desde que a imagem funcionasse. Um piano dentro de um barco era uma ideia um pouco boémia, e as lanternas à noite com o efeito dos reflexos sobre a superfície das águas completavam um quadro digno desse cenário onírico. Por outro lado, como jovem artista ansioso em relação ao meu futuro e à própria utilidade das coisas que vinha fazendo, esta era uma invenção que satisfazia o melhor de dois mundos. Para mim, era um objecto que sintetizava a ideia de o trabalho sobre a natureza e o trabalho sobre o espírito andarem de mãos dadas. Isso foi o suficiente para começar a fazer alguns desenhos (fig. 4.9).

#### 4.3.2 Os primeiros enredos

Durante essa época não me preocupava com o desenvolvimento de narrativas propriamente ditas. Procurava imagens que contivessem em si algum tipo de narratividade, mas que simultaneamente não explicassem tudo, para dar espaço à



**Fig. 4.8** Vistas do piano dentro do barco. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 006.



**Fig. 4.9** Primeiros desenhos sobre o conceito para *A Pesca da Lula*, desenhados entre 2001 e 2002.

imaginação do observador. No entanto, esta imagem foi-se alicerçando e acabei por ter necessidade de a transformar numa narrativa escrita. Ao longo do tempo, cheguei a trabalhar nisto em duas versões.

Uma das razões que levou esta imagem a perdurar na minha imaginação foi o modo lúdico como o piano dentro do barco juntava a necessidade de poesia com a inevitabilidade da vida prática. Na primeira versão, que comecei a escrever em formato de conto, o protagonista tinha crescido num lugar com poucas oportunidades. Criado por um pai pescador, viúvo, temperamental, um homem que encontrava na luta a sua força, pouco aberto à relação que o filho desenvolvera com o piano que herdara da mãe. O jovem cresce e a determinada altura tem de escolher entre o piano e as longas estadias no mar. A sua escolha foi a invenção do mecanismo que acabou por fundir os dois modos de vida.

A segunda versão começava e acabava com duas pessoas numa embarcação – um velho e uma criança que não conhecia a pesca de outra maneira. Era uma narrativa ternurenta onde o velho ensinava ao pequeno a arte da pesca com o piano e lhe contava alguns episódios em analepse para explicar como é que as suas vidas tinham chegado àquele ponto. O velho falava da sua relação com o pai, sobre a vida na aldeia e como tinha chegado a colocar o piano no barco. Os episódios em analepse eram fortemente baseados na primeira versão em conto e o presente narrativo ganhava contornos sentimentais. A criança era uma imagem de candura e inocência, e o velho a de um sábio paternalista. Este seria um mundo mágico onde as baleias chegavam perto para cumprimentar e os peixinhos coloridos habitavam um mar poético – o tipo de magia que usualmente vendemos às crianças, porque gostaríamos de ter acreditado nela, mas que a nós já não nos serve de grande consolo.

Durante bastante tempo nem me decidi sobre qual das versões adoptar nem dei nenhuma das versões por terminada, até ao momento em que decidi resgatar a presente narrativa para o projecto de doutoramento.

#### 4.4 Investigação contextual

Quando optei pela questão da hibridação gráfica como tema a explorar no contexto da tese, esta ideia com o piano dentro do barco tornou-se rapidamente uma temática recorrente. A ideia de haver um presente narrativo e várias outras situações em analepse, tornavam este esboço de narrativa permeável à utilização de diferentes estilos gráficos. Entretanto, tinham passado alguns anos e a minha vontade de criar um objecto autónomo com que me identificasse levava-me para outro tipo de imaginário, um outro tipo de ética. Passado esse tempo, eu já não estava interessado em produzir uma peça totalmente apoiada em fantasia. Para além disso, a falta de confiança na capacidade de escrever criativamente não me deixava muito à vontade para elaborar uma narrativa a partir do nada e, por isso, precisava de encontrar narrativas em algum lado – precisava de um contexto.

Decidi então falar com o meu avô materno, que tinha tido algum contacto com a actividade pesqueira e conhecia de perto a vida ligada ao mar. O meu avô, tal como muita gente da sua geração, começou a trabalhar ainda durante a infância. O pai dele tinha sido sócio numa sociedade detentora de uma armação de pesca e, embora não fosse pescador, durante grande parte da vida foi comerciante de peixe e marisco e simultaneamente tinha uma banca, na praça de Torres Vedras, tal como o meu avô veio a ser numa fase da sua vida. Isto fez com que, desde criança, o meu avô vendesse peixe e o transportasse num burro ao longo de um trajecto de quinze quilómetros – tal como é representado no primeiro capítulo do projecto – e assim conhecesse diversos aspectos relacionados com a vida na lota. Como ao longo do meu crescimento sempre o ouvi contar algumas histórias relacionadas com o mar, visto a esta distância, é-me difícil saber se tive sorte em ter alguém na família que contribuisse para ampliar as minhas imagens mentais, ou se foi o contacto com as breves narrativas que sempre lhe ouvi que acabou por convergir no meu imaginário.

Aquilo que aqui designo por investigação contextual identifica-se com o que Umberto Eco chama de acto cosmológico. Eco refere

que “para contar uma história há que começar por construir um mundo, tanto quanto possível recheado até aos últimos pormenores” (Eco, 1991, p. 21). O autor refere que, quando se preparava para escrever *O Nome da Rosa*, dispendeu o primeiro ano de trabalho na construção desse mundo e que fez estudos arquitectónicos a partir de fotografias e planos presentes em enciclopédias de arquitectura para desenhar a planta da abadia onde se iriam passar as acções do seu romance. A finalidade destes estudos era ter um espaço bem definido para aí colocar os intervenientes da acção – se, por um lado, fica resolvido o raio de possibilidades que os personagens podem habitar, por outro, evita-se incongruências aos olhos dos leitores mais atentos. Eco refere que “forçosamente quando duas das minhas personagens conversavam enquanto iam do refeitório até ao claustro, eu escrevia com a planta à minha frente, e quando lá chegavam, paravam de falar” (Eco, 1991, p. 23).

A esta mesma fase do processo Patricia Highsmith chama simplesmente de “desenvolvimento”. Highsmith refere que “por desenvolvimento quero dizer o processo que tem de ter lugar entre a génese de uma história e a escrita detalhada do enredo”<sup>203</sup> (Highsmith, 1990, p. 37) e explica que:

A ideia tem de ser materializada com personagens, cenário, atmosfera. Temos de saber como é que estas personagens se parecem, como se vestem e como falam, e deveríamos até saber sobre as suas infâncias, apesar de nem sempre as suas infâncias virem a ser escritas no livro.<sup>204</sup> (Highsmith, 1990, p. 37)

Tanto no caso de Eco como de Highsmith, o desenvolvimento contextual é um acto de imersão necessário que, do ponto de vista do leitor, é avaliado pela verosimilhança do relato, pela sua autenticidade. A escrita torna-se mais fluida quando a “cosmologia”

<sup>203</sup> No original: “By development, I mean the process that must take place between the germ of a story and the detailed plotting”.

<sup>204</sup> No original: “The idea must be fleshed with characters, with setting, with atmosphere. One must know what these characters look like, how they dress and talk, and one should know even about their childhoods, though their childhoods do not always need to be written into the book”.

é detalhada. Como refere Eco, “o problema consiste em construir esse mundo, as palavras virão então quase por si” (Eco, 1991, p. 23).

Contudo, a indagação sobre o real não se resume a obter efeitos de verosimilhança. A observação do mundo acarreta um diálogo constante, uma opção de descoberta, de colocar questões e tomar posições. A este propósito, é curioso lembrar o caso de George Remi, mais conhecido por Hergé. Na biografia que lhe dedicou, Benoît Peeters mostra-nos as diferenças existentes entre uma narrativa onde não houve imersão na realidade retratada e outra onde esta se estabeleceu. O autor refere que em *Tintin no Congo* (1931), o segundo álbum de Tintin,

O desenhador não tinha nenhum entusiasmo e ainda menos documentação. Uma visita ao museu do Congo, em Tervuren (Bélgica), forneceu-lhe os principais elementos: uma piroga, ídolos, um homem-leopardo e uma bela quantidade de animais empalhados. Hergé também ouvira os relatos dos repórteres do *Vingtième Siècle* que lá tinham estado. (Peeters, 2007, p. 65)

*Tintin no Congo* (fig. 4.10) é talvez o mais criticado álbum de Tintin devido às suas implicações ideológicas, acusado de racismo e de índole colonial. Peeters defende Hergé, dizendo que este “não era mais racista do que qualquer outro” (Peeters, 2007, p. 65) e que “era reflexo dos preconceitos do seu meio e do seu tempo, sem pensar em questioná-los” (Peeters, 2007, p. 65).

No entanto, a partir de *Lótus Azul* (1936) (fig.4.11) a abordagem ao contexto que retrata teve uma viragem acentuada. Em 1934, como era usual, as aventuras seguintes de Tintin eram anunciadas no *Petit Vingtième*<sup>205</sup>, o suplemento infantil do *Vingtième Siècle*. Por esta altura, Hergé recebeu uma carta de um capelão que costumava conviver com estudantes chineses em Lovaina, recomendando-lhe que fosse ponderado na representação da China. É também nesta altura que o autor chega a escrever numa carta que “há algum

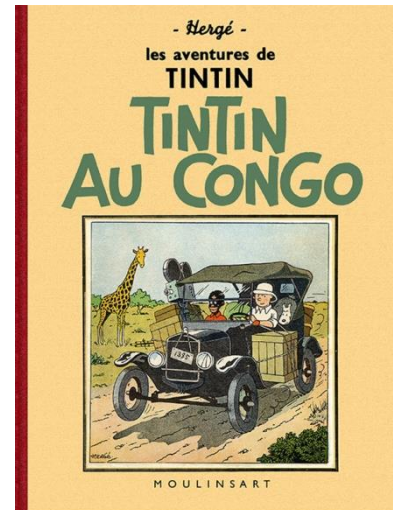


Fig. 4.10 Hergé, *Les Aventures de Tintin au Congo*, 1931. Capa.

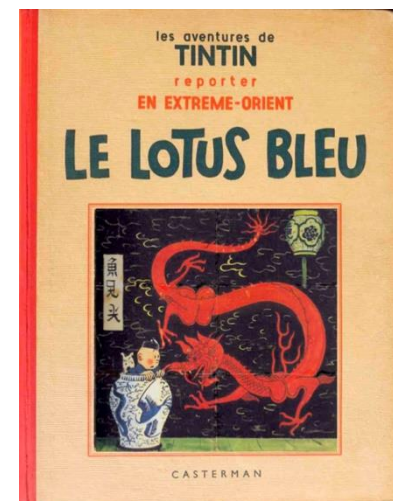


Fig. 4.11 Hergé, *Les Aventures de Tintin, reporter en extreme-orient, Le Lotus Bleu*, 1935. Capa.

<sup>205</sup> *Le Petit Vingtième* era o suplemento infantil semanal do jornal *Vingtième Siècle*, que teve a sua existência entre 1928 e 1940. As aventuras de Tintin foram aí publicadas entre 1929 e 1940.

tempo que, ao preparar as minhas histórias, fico espantado com a quantidade de falsas ideias que tinha e que os leitores me fizeram rever<sup>206</sup>. Durante este tempo, desenvolve ainda algumas amizades com estudantes chineses, das quais a mais conhecida é com Tchang Tchong Jen, um bolsheiro que estudava na Academia Real de Belas-Artes em Bruxelas. Acerca dos encontros que tiveram, Peeters refere que “Tchang não se limita a trazer-lhe documentação, verificar a autenticidade dos pormenores ou traçar ideogramas. (...) O jovem chinês quer que Hergé se imbua de uma espécie de responsabilidade, iniciando-o em determinadas preocupações éticas que até aí lhe eram completamente estranhas” (Peeters, 2007, p. 98). Grande parte dos caracteres chineses presentes em “Lótus Azul” foram desenhados pelo próprio Tchang e que, através deles, conta uma outra história paralela à de Tintin – pois que, quando traduzidos, aí pode ler-se “abolição dos acordos desiguais”, ou “abaixo o imperialismo”, contando assim a história da situação internacional da China na época. A representação desses elementos secundários – neste caso os diversos cartazes, a paisagem urbana, o vestuário dos transeuntes – são as evidências de acções passadas que confluem no presente representado e perfazem o palco da acção principal. Representá-los de memória poderia conduzir à representação de estereótipos, algo que o capelão que enviou a carta a Hergé quis evitar.

Numa entrevista com Art Spiegelman, enquanto este discutia algumas contradições da personalidade do seu pai em *Maus* (1991), o autor refere que representou o pai como “mais multifacetado do que teria acontecido se tivesse criado uma ficção com a minha escassa imaginação<sup>207</sup>” (Spiegelman, 2011, p. 36). Esta afirmação surge quando Spiegelman discute o facto de ter incluído em *Maus* o racismo do pai. Embora tivesse sido um sobrevivente de Auschwitz, o autor refere que o pai chamava irreflectidamente “*shvartsers*”<sup>208</sup> aos negros, assumindo que lhe roubariam algo, e que esta era uma

---

<sup>206</sup> Citado por Peeters. Carta de Hergé a Édouard Neut, 11 de Maio de 1934.

<sup>207</sup> No original: “(...) finding Vladek as more multifaceted than would happen with my more meager imagination if I was creating fiction”.

<sup>208</sup> Termo em iídiche.

atitude partilhada pelos seus amigos sobreviventes (fig. 4.12). Para Spiegelman “a vantagem de usar coisas da vida real é que acabamos com personagens bem mais interessantes do que aquelas que poderíamos inventar”<sup>209</sup> (Spiegelman, 2011, p. 36). Reconstituir a imagem de um sobrevivente de Auschwitz sem toda a pesquisa e observação activa que Spiegelman fez para a criação de *Maus* talvez pudesse levar um autor a poupar o sobrevivente à acusação de racismo. Por outro lado, a pesquisa e tomada de consciência das contradições da personalidade do pai levou Spiegelman a optar por uma outra via. Como diz o autor, ao representar brevemente o racismo do pai não pretendia condená-lo, mas mostrar a sua natureza impossível, e refere “esta é a altura onde se devia assinalar ‘repara, o sofrimento não te torna melhor, o sofrimento apenas te faz sofrer’”<sup>210</sup> (Spiegelman, 2011, p. 36).



Fig. 4.12 Art Spiegelman, *Maus*, 1991.

Um outro autor que parece ver na pesquisa do comportamento dos outros uma fuga aos limites da imaginação é Stan Mack. De 1974 a 1995 Mack publicou *Stan Mack's Real Life Funnies: guarantee, all dialogue is reported verbatim* (fig. 4.13), no *Village Voice*, uma revista nova iorquina. Os *Real Life Funnies* são uma mistura entre *cartoon* e reportagem, que assumiam um tom de documentário que se ocupava com a vida dos habitantes de Nova Iorque. Como refere Mack:



Fig. 4.13 Stan Mack, *Stan Mack's Real Life Funnies: guarantee, all dialogue is reported verbatim*, *Village Voice*, 21 de Julho de 1992.

<sup>209</sup> No original: “The advantage to using the stuff of real life is that one really is left with people who are far more interesting than what one could ever make up”.

<sup>210</sup> No original: “This is a place where it should be noted, ‘Look, suffering doesn’t make you better, it just makes you suffer!’”.

Eu agia como um repórter, deambulando pela cidade à procura de histórias que pudesse contar nas minhas tiras. Ia a festas, colocava-me nas filas, ia a manifestações – a todo o lado onde os nova-iorquinos se congregavam. Anotava o que as pessoas diziam e desenhava o modo como se pareciam.<sup>211</sup> (Dooley & Heller, 2005, p. 36)

São *cartoons* feitos em Nova-Iorque para os nova-iorquinos, que representam fragmentos da vida quotidiana. Mack continua:

Tudo o que me deleitasse, chocasse ou me divertisse era a minha matéria-prima. Intrmetia-me onde não pertencia e tentava perceber o que estava a acontecer. Demorava-me, ia à paisana, falava com as pessoas, absorvia as situações. Ouvia conversas em bares de solteiros, saía com anarquistas em Tomphson Square Park, entrevistava criadores de pombos nas suas convenções. Passei algum tempo com um indivíduo que se embrulhou num tapete no passeio junto ao Village Voice, à espera de que as pessoas o pisassem involuntariamente.<sup>212</sup> (Dooley & Heller, 2005, p. 37)

A espontaneidade das acções observadas e fragmentos de discurso anotados congregam em si a complexidade do carácter dos seus intervenientes. Os *Real Life Funnies* de Stan Mack parecem ecoar a insinuação de Spiegelman, que a realidade oferece a sua riqueza aos desígnios da imaginação.

#### **4.4.1 Entrevistas e transcrições**

Como referido anteriormente, quando comecei a pensar nos conteúdos para o argumento de *A Pesca da Lula*, não só não me sentia à vontade para criar um argumento apenas com o auxílio da imaginação como, por outro lado, reconhecia a vantagem de utilizar

<sup>211</sup> No original: “I acted like a reporter, wandering the city looking for stories I could tell in my strip. I planted myself at cocktail parties, on movie lines, at demonstrations - anywhere New Yorkers congregated. I wrote down what people said and drew what they looked like”.

<sup>212</sup> No original: “Anything that titillated, shocked, or amused me was my raw material. I butted in where I didn’t belong and tried to dope out what was happening. I’d loiter, go undercover, engage people, soak up the scene. I overheard conversations at singles’ bars; hung out with anarchists in Tompkins Square Park; interviewed pigeon breeders at their convention. I spent time with a guy who rolled himself in a rug on the sidewalks of the Village, waiting for people to unwittingly step on him”.

o real e a experiência alheia como base de trabalho. A ideia de fazer entrevistas ao meu avô baseava-se, assim, na ideia de recolher narrativas e todo o tipo de informação acerca da sua experiência e sobre o tempo em que viveu, mas também na vontade de ser surpreendido no processo e de me aproximar mais de paisagens já por si familiares.

As entrevistas foram feitas ao longo de 6 sessões, entre 28 de Agosto de 2013 e 26 de Outubro de 2014, e perfazem um total de 6h37m39s. Foram sempre feitas no mesmo lugar, à mesa da sala de jantar. Por vezes, estavam presentes o meu avô e a minha avó; em outras vezes, estávamos apenas ele e eu. Inicialmente, pedi-lhe que começasse por contar o que quisesse sobre a sua vida, ou sobre episódios já contados anteriormente e à medida que algum assunto me interessava, pedia-lhe para desenvolver. As últimas sessões resultaram de questões mais focadas, ou de alguma curiosidade que surgia a partir de conversas tidas em família. Infelizmente, quando dei início ao planeamento gráfico e comecei a tomar decisões sobre a narrativa final (no Verão de 2015), o meu avô já se encontrava bastante debilitado e as entrevistas eram impossíveis de fazer, tendo vindo a falecer em 28 de Fevereiro de 2016.

A maneira que arranjei para organizar as entrevistas e ter os seus conteúdos rapidamente disponíveis – sem ter de voltar a ouvir tudo novamente sempre que procurasse novas ideias – foi elaborar um índice de transcrições. Como se pode ver nos documentos anexados a este estudo, os “índices de conversas” referenciam os tópicos de que o meu avô fala e associam-nos ao momento do cronómetro dos ficheiros áudio – por exemplo, no índice de conversas relativo ao dia 16 de Fevereiro de 2014 (parte 2), pode ler-se “(4:40 – 8:30 ) Com cinco anos já andava a pastar dois carneiros no pinhal. Dois carneiros: o Menino e o Ligeiro. Sobre quando o Menino morreu e um guarda da GNR achou que uma criança tinha morrido”. Somente em alguns casos (três), quando me interessou absorver os detalhes da narração, é que procedi à transcrição de trechos inteiros das conversas – como são o caso da transcrição

sobre um mendigo chamado Miranda<sup>213</sup> (“Fogo nas barbas do Miranda”), assim como da transcrição sobre uma situação de violência doméstica (“Na volta de Porto Novo com um burro, vi uma grafonola pela primeira vez”) e ainda o depoimento sobre como funcionava uma armação de pesca (“Descrição da armação de Porto Novo”), onde me baseei para a introdução de *A Pesca da Lula*.

A relação da *Pesca da Lula* com as entrevistas ao meu avô, contudo, está longe de ser a mesma que teria um trabalho documental com as suas fontes. Desde logo, porque *A Pesca da Lula* não pretende ser uma biografia no sentido mais corrente do termo, com o dever de rigor histórico que usualmente lhe é associado, mas antes um trabalho de ficção que reflecte aspectos do real. Uma descrição do primeiro capítulo poderá ajudar a ilustrar melhor essa característica.

*A Pesca da Lula* começa com um texto que descreve a espera da pequena multidão que aguarda à noite, na praia, pelo sinal da armação de pesca. Tanto esta situação como a descrição da armação de pesca, são fortemente baseadas nas descrições fornecidas pelo meu avô. No entanto, o episódio que se segue – a viagem do pequeno José Silvestre com o burro a transportar o peixe de cento e cinquenta quilos – nunca sucedeu de facto, não ao meu avô. Logo na primeira entrevista que fiz, a 28 de Agosto de 2013, o meu avô disse a dada altura que antigamente “havia fartura de peixe”. A minha avó estava presente e referiu brevemente que um dia um tio dela tinha comprado um cherne muito grande, como forma de comemorar a adiafa de uma obra de construção de um depósito de vinho. Depois de comprar o peixe, o tio tinha-o transportado em cima de um burro e foi esse detalhe que sugeriu a representação dessa viagem. Por outro lado, por exemplo, o sonho que o pequeno José Silvestre teve quando ficou doente depois da viagem à chuva, o sonho com o vale em forma de pirâmide invertida com um peixe que sorvia sangue, foi sonhado por mim próprio, tal qual como é descrito, muito antes da existência deste

---

<sup>213</sup> Ver Anexos / 02 - Entrevistas, Transcrições e Índices de Conversas / 02 - Transcrições e Índices de Conversas / 01.1 - Fogo nas Barbas do Miranda.

projecto. A afinidade entre a primeira história e o meu sonho, no entanto, pareceu-me de tal forma evidente que decidi incluir o sonho.

#### 4.4.2 Imagens de referência

No âmbito da construção de uma narrativa que envolve texto e desenhos, a recolha de imagens de referência pode ter maior ou menor importância. Em projectos com uma componente documental, como as autobiografias ou os trabalhos de fôlego histórico, a documentação visual é muitas vezes um factor essencial para a construção do projecto. Joe Sacco, por exemplo, é um autor particularmente activo nos processos de documentação para o seu trabalho – a produção de livros como *Palestine* (2001), *The Fixer: A Story from Sarajevo* (2003) e *Footnotes in Gaza* (2009) acolheram o epíteto de *comics journalism*. A propósito da publicação de *Footnotes in Gaza*, Sacco revelou parte deste processo:

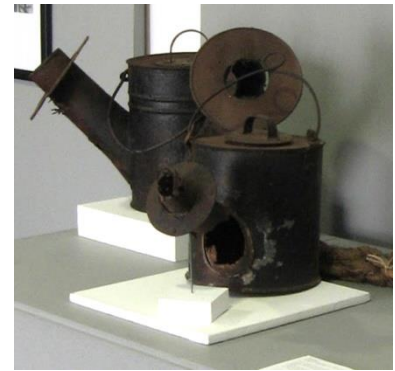
Há muita pesquisa visual que tens de fazer também. Nesse caso particular, fui aos arquivos da ONU na cidade de Gaza e eles deram-me cópias de todas as fotografias que eles tinham dos campos (de refugiados) desde os anos 50. Essas coisas são mesmo vitais. Há muitas questões visuais que tens de perguntar às pessoas que não são as questões mais normais para um escritor de prosa, porque na verdade não sabes como é que as coisas se pareciam. Eles explicavam que havia muito mais cactos na rua, o que não é uma coisa que me tivesse ocorrido, ou eu perguntava se ainda existiam algumas casas como as que costumavam existir, e um tipo mais velho levava-me e mostrava-me e eu tirava fotografias.<sup>214</sup> (Skidmore, 2015)

---

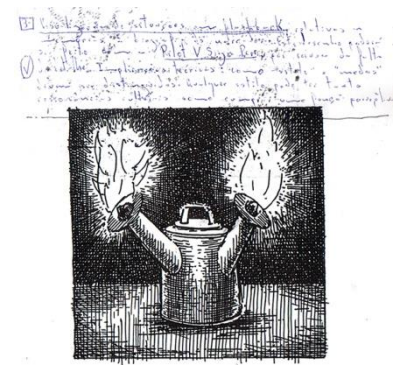
<sup>214</sup> No original: “There’s a lot of visual research you have to do too. So in that particular case, I went to the UN archives in Gaza City and they gave me copies of every photograph they had of the camps from the 1950s. That stuff is really vital. There are many visual questions that you have to ask people that aren’t your standard prose writer questions, because you don’t really know what certain things looked like. They would explain that there was a lot more cactus in the street, which is not something that I would have thought about, or I’d ask if there were any houses like those that used to exist, and an older guy would take me and show me and I’d take photographs”.

As “questões visuais” de que fala Sacco implicam a obtenção de informação relativa à configuração dos objectos, do vestuário, a aparência das ruas, da paisagem e da arquitectura. Como o próprio refere, questões desta natureza não são as questões mais normais para um escritor de prosa, porque a informação que procura é específica do desenhador e poderia apenas ser convertida em prosa através de descrições complexas – tal como o seria explicar todos os aspectos de uma escada em caracol ou de um Ford T a quem nunca o tivesse visto. Neste sentido, sobretudo no caso de objectos desconhecidos, embora as descrições possam começar por ser uma boa aproximação aos objectos, usualmente é necessário um contacto mais directo com fontes de documentação visual.

No decorrer das entrevistas com o meu avô, quando este me contou sobre o funcionamento da armação de pesca, intrigou-me que tivesse chamado “facho” a um archote, também chamado fogacho – na minha própria percepção e contextos onde me movo, esta parecia-me uma palavra pouco utilizada fora do âmbito político. É claro que o objectivo das entrevistas era também o de sondar outros níveis de leitura para além do simples relato da história da vida do meu avô. Neste sentido, quando me disse que na traineira da armação tinham um facho que içavam à noite quando havia peixe na rede, eu perguntei-lhe como era esse facho. As descrições que me fez assemelhavam este objecto a uma lamparina do tamanho de um balde com um pavio da espessura de uma corda para barcos. Durante algum tempo procurei fotografias no motor de busca por imagens do *Google* e acabei por encontrá-lo no *blog*<sup>215</sup> do Museu Dr. Joaquim Manso, na Nazaré. Entre os dois objectos que se podem ver na fig. 4.14 – o da direita tem apenas um pavio e o da esquerda tem dois – acabei por optar pelo segundo (fig. 4.15) que, devido à sua simetria, me pareceu que tinha algum poder de sugestão para ser transformado na mente do observador numa máscara com olhos flamejantes, e acabou por se tornar no separador que abre o primeiro capítulo (fig. 4.16).



**Fig. 4.14** Fogachos ou archotes, Museu Dr. Joaquim Manso, Nazaré. Ver Anexos / 03 - Imagens de Referência / objeto mês novembro\_2012\_blog.



**Fig. 4.15** Desenho do “facho”. Ver Anexos / 01 - Cadernos Digitalizados / 025.



**Fig. 4.16** A Pesca da Lula, p. 5.

<sup>215</sup> <http://mdjm-nazare-objectodomes.blogspot.com/2012/11/sinal-barca.html>

Além deste caso particular, a pesquisa por imagens de referência foi, por vezes, análoga à referida por Joe Sacco. Por exemplo, no primeiro capítulo de *A Pesca da Lula*, quando o jovem José Silvestre chega com o burro ao mercado municipal para entregar o peixe à sua mãe (fig. 4.17), tive naturalmente a necessidade de perceber que aparência tinha o mercado nessa época, e se era já o mesmo edifício que o actual. Descobri que o mercado tinha começado a ser construído em 1929<sup>216</sup> e que entre o final dos anos 30 e o início de 40, já teria a aparência que apresenta na fig. 4.18, quando o meu avô era um jovem rapaz. Como referido acima, a pesquisa por imagens da época serviu-me para ter uma noção sobre os modos de vestir, transportes da época, como também apontamentos arquitectónicos ocasionais. Outras vezes, as imagens de referência serviram funções bastante mais genéricas como, por exemplo, a de obter imagens de pessoas e animais a partir de determinados pontos de vista.

Por outro lado, num caso pontual, perguntei ao meu avô qual era a configuração da casa do seu pai. Perguntei porque ele me contou com muita naturalidade, sem se dar conta do anacronismo, que na taberna do pai conviviam homens e animais – isto é, a taberna era simultaneamente taberna e curral – e isso suscitou-me curiosidade. Por isso, fizemos os dois alguns desenhos (figs. 4.19 e 4.20) de modo a eu ter alguma noção sobre como se organizavam as divisões da casa, como também sobre a relação da casa com a estrada e a sua envolvência. Embora não tenha seguido rigorosamente todas as suas indicações, essa informação revelou-se bastante útil quando desenhiei a casa de forma mais detalhada no segundo capítulo (fig. 4.21).

Tal como Eco, tive necessidade de desenhar primeiro a planta da casa e, na verdade, por motivos muito semelhantes – fornecer um espaço coerente à acção (fig. 4.22). Todavia, se Umberto Eco utilizava a planta para perceber a duração dos diálogos e para ter uma sucessão de cenários coerente, eu necessitei da planta também por esta segunda razão, como também para conseguir



Fig. 4.17 *A Pesca da Lula*, p. 21.



Fig. 4.18 Mercado Municipal de Torres Vedras, autor e ano desconhecidos. Ver Anexos / 03 - Imagens de Referência / Praça.

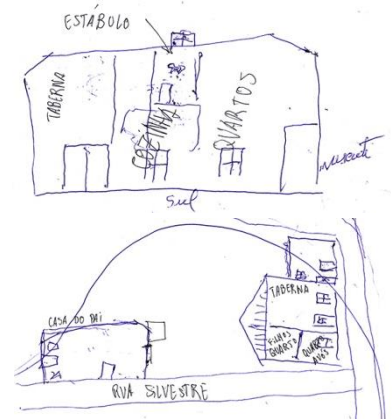


Fig. 4.19 Desenhos conjuntos. Ver Anexos 02 – Entrevistas em Audio e Desenhos Conjuntos / 02 – Desenhos Conjuntos (11 de Julho de 2014) / 3 e 4.

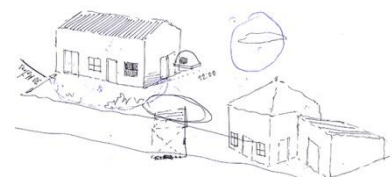


Fig. 4.20 Desenho conjunto. Ver Anexos / 02 – Entrevistas em Audio e Desenhos Conjuntos / 02 – Desenhos Conjuntos (11 de Julho de 2014) / 2.

<sup>216</sup> <http://patrimoniodeortorresvedras.blogspot.com/2014/12/o-peso-dos-anos.html>

estabelecer uma coerência espacial entre todos os pontos de vista (fig. 4.23).

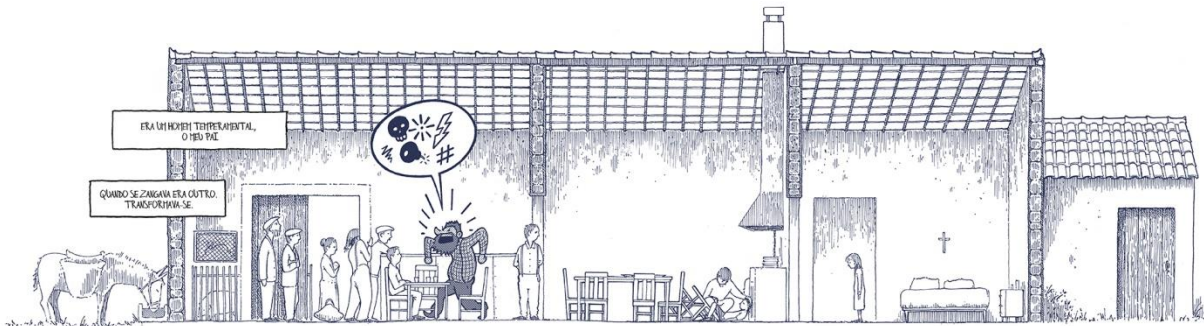


Fig. 4.21 *A Pesca da Lula*, pp. 46-47 (vista parcial).

Por último, as imagens de referência foram essenciais para a introdução (Noite) como também para as aberturas de capítulo. Como irei explicar adiante, estas imagens foram usualmente desenhadas a partir de referências fotográficas retiradas de fotografias e filmes documentais sobre a actividade pesqueira durante o Estado Novo bem como um pouco antes (figs. 4.24 e 4.25). Em suma, as imagens de referência serviram tanto para apurar informação detalhada sobre diferentes tipos de objectos, como também serviram de modelo para uma determinada forma de os representar.

CADA BARCO LEVA UNS DOZE HOMENS. SEIS DE CADA LADO A REMAR.



Fig. 4.24 *A Pesca da Lula*, p. 10.



Fig. 4.25 Leitão de Barros, imagem retirada do filme *Nazaré, Praia de Pescadores*, 1929. Ver Anexos / 03 – Imagens de Referência / Leitão de Barros – *Nazaré, Praia de Pescadores* / 36.

#### 4.4.3 Desenhos exploratórios

Ao longo do processo de exploração de ideias para *A Pesca da Lula*, era muito comum operar em duas frentes. Fazendo-me

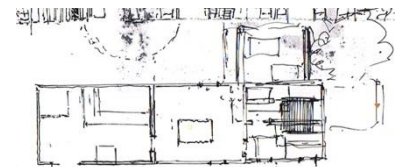


Fig. 4.22 Fixação das divisões da casa. Ver Anexos / 01 - Cadernos Digitalizados / 177.



Fig. 4.23 *A Pesca da Lula*, p. 42.

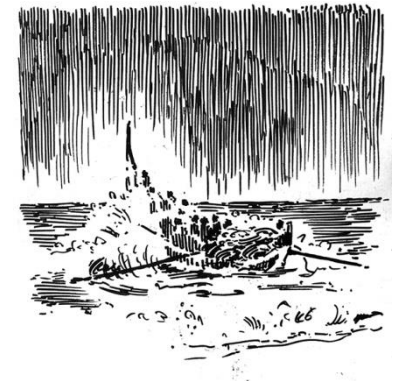
sempre acompanhar de um caderno<sup>217</sup>, por um lado, apontava ideias ou desenvolvia pequenas linhas narrativas, por escrito; e, por outro, comecei a experimentar algumas imagens, sem me comprometer demasiado. Neste sentido, numa outra forma de aproveitar as imagens de referência acima descritas, por vezes fazia desenhos a partir de fotografias de contextos pesqueiros. Estes exercícios, feitos essencialmente no início do projecto, serviam-me como actividade preparatória, como momentos introdutórios de abertura a um imaginário.

O desenho é uma actividade mnemónica. Ao contrário da velocidade da fotografia, a partir do momento em que nos detemos a analisar e representar os vários aspectos materiais dos objectos que desenhamos, há uma grande facilidade em retermos mentalmente as suas configurações e atributos. Assim, quando represento uma embarcação sem a conhecer de perto e sem qualquer tipo de imagens de referência, é provável que no meu desenho fiquem visíveis apenas alguns dos seus atributos mais elementares. O meu desenho é, neste sentido, uma manifestação do modo como me lembro de uma embarcação. No entanto, a partir do momento em que represento uma embarcação a partir do natural, ou a partir de imagens de referência detalhadas, os atributos do que observo tendem a persistir na memória. Isto quer dizer que após desenhar duas ou três vezes uma embarcação, começo a ter uma ideia mais sólida sobre a sua organização real, e mais facilmente me lembro que para além do casco e dos mastros, uma embarcação tem redes, bóias, caixas, cordas, mastros, escotilhas, etc. Por esta razão, o desenho de observação continuado funciona como uma fonte de alimentação iconográfica. A partir dele enriquecemos o nosso vocabulário de formas, como também ensaiamos diferentes formas de representar esse vocabulário.

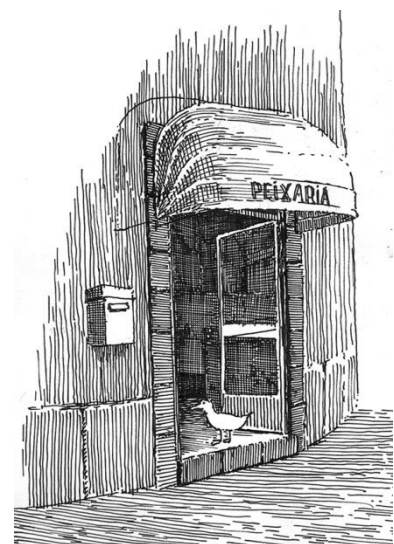
Foi com esta ideia em mente que na fase inicial do projecto elaborei alguns desenhos como os que se apresentam nas figuras 4.27 e 4.28. Ambos presentes no meu caderno de bordo, a figura



**Fig. 4.26** Amado Freitas, imagem retirada do filme *Povo da Beira-Mar – Furadouro*, 1975. Ver Anexos / 03 – Imagens de Referência / Page 16.



**Fig. 4.27** Desenho a partir da fig. 4.20. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 018.



**Fig. 4.28** Desenho a partir de situação observada. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 005.

<sup>217</sup> Ao longo do projecto, utilizei pelo menos três cadernos que preenchi com desenhos e notas, que digitalizei e juntei aos anexos desta tese.

4.27 trata-se de um desenho rápido a partir de uma imagem no ecrã do computador (fig. 4.26), feito entre o fazer do jantar e o pôr da mesa, sem outra ambição para além de representar uma cena em que um barco fura a rebentação. O desenho da fig. 4.28 representa uma cena testemunhada ao vivo. Enquanto bebia café, do outro lado da rua estava uma gaivota parada à porta de uma peixaria. Achei a cena cómica, porque se tratava de um estabelecimento que vendia peixe congelado, e a gaivota parecia estar à espera do melhor momento para entrar, até que percebi que os donos da loja lhe mandavam ocasionalmente restos de peixe e devia, portanto, ser uma visita assídua. Tanto um desenho como o outro foram relativamente inconsequentes, mas expressam o desejo de sondar imagens, e a esperança de ir ao encontro de alguma ideia de interesse durante o processo.



**Fig. 4.29** Desenhos exploratórios. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 019.

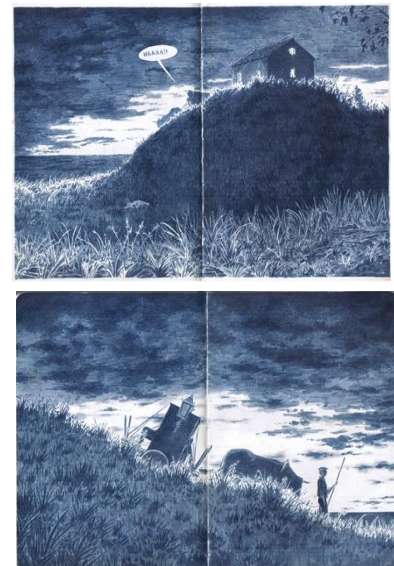
Em processos semelhantes, no entanto, por vezes ocorrem ideias duradouras. Alguns dos desenhos que se podem ver na figura 4.29 foram igualmente feitos a partir de imagens de referência. A partir do desenho que se encontra no canto superior esquerdo – uma vista tradicional de um barco a ser puxado por bois para dentro de água – ocorreu-me uma imagem que imediatamente decidi que viria a utilizar. Como referi no início, uma das possibilidades

narrativas para o projecto contava a história de um homem que, a dada altura da sua vida, teve de escolher entre uma carreira musical e a profissão familiar. Dentro desta ordem de acontecimentos, eu tinha pensado que o dia em que esse homem levasse o piano para o mar seria um momento catártico. Pouco depois de ter feito o desenho no canto superior esquerdo, do barco puxado por bois, ocorreu-me que esse momento em que leva o piano para o mar, podia ser auxiliado pela força dos bois, como mostra o desenho do canto superior direito.

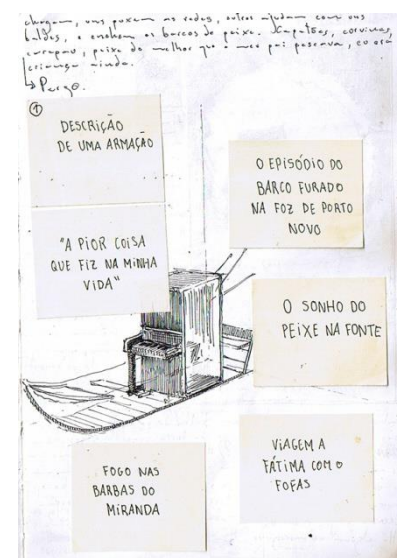
De alguma forma, esta imagem enuncia um contraste entre delicadeza e força bruta, justapõe dois elementos usualmente identificados com classes sociais distintas, e parece enunciar ainda um contraste entre utilitarismo e hedonismo. Por outro lado, apesar da carga simbólica, a utilização de bois no contexto narrativo pareceu-me bastante natural. Por esta razão, acabei por começar uma pequena sequência, onde José Silvestre é representado a levar o piano por uma encosta até ao mar, auxiliado por um carro de bois (fig. 4.30).

Esta forma de indagar sobre possíveis conteúdos da narrativa através do desenho foi, na verdade, uma prática que tive também em articulação com o conteúdo das entrevistas. Como referido anteriormente, após ter efectuado as entrevistas, voltei a ouvi-las de modo a ter um índice de conversas de todas as sessões, com descrições por tópicos. Como mostra a fig. 4.31, por vezes apontava alguns desses tópicos no meu caderno (neste caso, colando *stickers*) e, quando me sentava, escolhia algum deles para desenhar qualquer coisa. Como se vê pela própria posição do *sticker*, a descrição da armação de pesca foi, logo após as entrevistas, um forte candidato para abrir a narrativa – esta era, afinal de contas, uma narrativa sobre o trabalho. É por esta razão que, passando a vista pelos cadernos, se pode verificar que desde muito cedo comecei a ensaiar formas de desenhar as páginas relativas a essa parte inicial (fig. 4.32).

Em outros casos, utilizando os *stickers* para ter constantemente presentes os vários tópicos das entrevistas, procedia de forma a



**Fig. 4.30** Dois desenhos sequenciais a marcador-pincel representando o momento em que José Silvestre leva o piano até ao mar. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 083 e 085.



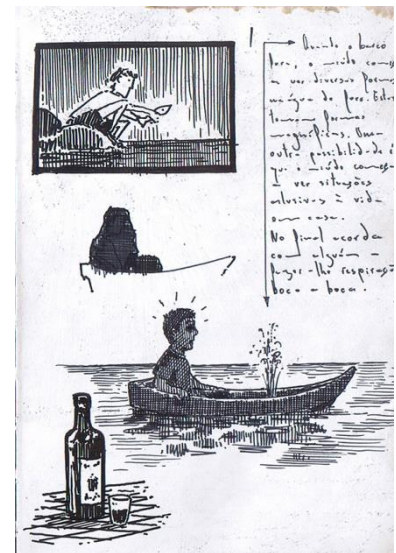
**Fig. 4.31** Página com *stickers*. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 006.



**Fig. 4.32** Estudos de página para a introdução de *A Pesca da Lula*. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 010.

aproximar-me do conteúdo desses episódios contados pelo meu avô. Por exemplo, em relação ao tópico “Episódio do barco furado na foz de Porto Novo”<sup>218</sup>, o meu avô contou-me que, quando era ainda um jovem, viu um dia dois rapazes que estavam a remar um pequeno barco na foz de um rio muito próximo da armação de pesca onde costumava ir o seu pai. Contou-me que ao vê-los, pediu-lhes que o deixassem remar também e, como os rapazes não queriam emprestar o barco, insistiu tanto que estes acabaram por remar até à margem para lho entregar. Todavia, nesse momento, o meu avô não reparou que o barco estava furado e, quando saltou para cima dele, os rapazes empurraram o barco para o meio da foz e aí começou o barco a alagar e ir ao fundo, pois que o meu avô não tinha reparado que enquanto um dos rapazes remava, o outro deitava a água borda fora. Ora, como o meu avô não sabia nadar nessa altura, acabou por ir ao fundo com o barco e só retomou os sentidos quando um adulto viu a situação, o foi buscar ao fundo e o reanimou. Este pequeno episódio chamou-me a atenção pela sua brutalidade; alguns dos acontecimentos que me contava estavam, como este, embebidos num misto de violência e ignorância. Quando peguei neste tópico, desenhei um *cliché* que já tinha visto muitas vezes em filmes de animação e banda desenhada (fig. 4.33), ou seja, desenhei o jovem José Silvestre dentro de um barquinho com um repuxo de água a surgir na vertical. Não é necessário ter passado por uma situação destas para saber que quando os barcos estão furados não fazem repuxos, porque a água não tem pressão suficiente. Todavia, no momento em que desenhava o repuxo, sucedeu-me ter imaginado um desenvolvimento sequencial para a situação.

É muito comum que, por via da natureza do que se está a representar, o desenhador com alguma experiência sinta um certo automatismo no uso dos materiais. No meu caso particular, a experiência que tenho a desenhar com caneta, e a fazer escolhas sobre a orientação das linhas, já acumulou automatismo suficiente



**Fig. 4.33** O jovem José Silvestre dentro do barco furado. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 022.

<sup>218</sup> Trata-se de um acontecimento contado a 11 de Julho de 2014. Gravação e índice de conversas 07, nos anexos.

para que, quando estou a desenhar, as soluções se sugeriram a si mesmas em determinadas circunstâncias, por vezes, várias em simultâneo. Quando estava a desenhar o repuxo (fig. 4.34) – na circunstância de estar a representar água, bolhas, feixes – a sugestão da forma como usualmente resolvo estes elementos é muito semelhante à forma como também resolvo nuvens, raios e luz. Esta pequena partida pregada pela minha imaginação gráfica, a analogia entre as diferentes escalas, sugeriu-me que o repuxo do barco se poderia tornar de tal maneira colossal que se transformaria na abstracção visualizada pelo meu avô naquele momento em que perdeu os sentidos debaixo de água. Para marcar esta ideia, desenhei no meu caderno, na página imediatamente a seguir, uma paisagem de feixes e nuvens (fig. 4.35). A analogia sugeriu-me, ainda, que após a perda dos sentidos do jovem José Silvestre, e de todas estas marcas gráficas tomarem conta do campo visual, o leitor voltaria ainda a visualizar o repuxo de água, mas, desta vez, o repuxo que sai da boca dele quando o adulto que estava por perto o salvou. Esta sequência é um exemplo de como a imaginação gráfica e a prática do desenho como método exploratório pode ajudar no desenvolvimento de linhas narrativas.

Apesar do resultado deste próximo exemplo não ter sido ainda implementado no projecto final, discuto-o aqui a título de fornecer mais um exemplo sobre como uma analogia visual pode desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento de uma linha narrativa. Neste caso, trata-se de uma ideia que foi sugerida por um desenho e por algo que me tinham dito pouco tempo antes. Uma das intenções para a estrutura da narração de *A Pesca da Lula*, começou a ser, a dada altura, a de utilizar a figura do narrador visual, ou *monstreur*, para nos mostrar algo além do que viam José Silvestre e eu próprio dentro do barco. Num movimento semelhante ao que me levou a desenhar a mim mesmo de chinelos (que, como referido anteriormente, reflecte a vontade de me colocar em simultâneo dentro do barco e na sala de jantar onde eu e o meu avô nos costumávamos sentar para as entrevistas), a dada altura comecei a fantasiar sobre a possibilidade de, enquanto nos



Fig. 4.34 Detalhe da figura 4.28.

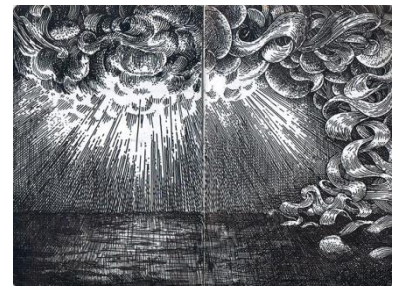


Fig. 4.35 Paisagem marítima. Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 023.

encontramos dentro do barco em alto mar, abrir a possibilidade de sermos vistos pelo leitor como estando sobre um palco de teatro (fig. 4.36). Neste sentido, a ideia é dar ao leitor um momento privilegiado em que é o único (ele e os espectadores desenhados) que tem consciência desse palco, porque eu e José Silvestre continuamos a conversar, alheados, como se estivéssemos a flutuar sobre as águas.

No seguimento desta fantasia, por vezes desenhei várias cabeças juntas nos cadernos como forma de começar a abordar o problema de representar esta turba de gente. No desenho que se pode ver na fig. 4.37, o casal na página à direita começou por ser mais uma destas representações de um público, mas como o desenho estava a ficar francamente débil, acabei por desistir e ficar-me apenas pelo casal. Todavia, enquanto desenhava a gravata do homem, lembrei-me que o ilustrador científico Fernando Correia<sup>219</sup> me tinha contado sobre a especificidade do olhar da cultura ibérica sobre o bacalhau. Como Correia refere num artigo (acerca do qual me contava):

Para os iberos, a simples pronúncia do termo (bacalhau) evoca de imediato e mentalmente numa silhueta que se pode traduzir geometricamente numa conjugação poligonal de dois triângulos geométricos (o da cauda em si e o de um corpo fusiforme escalado, do qual se subtraiu a cabeça). (Correia, 2015, p. 123)

A semelhança da gravata com um bacalhau sugeriu-me um breve trecho narrativo: enquanto eu e o meu avô aguardamos que as lulas piquem o anzol, um bacalhau morde o isco. Todavia, quando o tiramos para fora, enquanto eu e o meu avô vemos um bacalhau, o leitor vê um dos elementos do público pendurado no anzol (fig. 4.38).



**Fig. 4.36** O barco sobre um palco, rodeado de espectadores. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 090.



**Fig. 4.37** Analogia entre uma gravata e um bacalhau. Ver Anexos / 01 - Cadernos Digitalizados / 058.

<sup>219</sup> Fernando Correia é ilustrador científico e director da pós-graduação em ilustração científica no Departamento de Biologia da Universidade de Aveiro, com quem tenho colaborado como formador, num módulo sobre ilustração editorial, desde 2013.



Fig. 4.38 Estudo para sequência. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 060.

Seguindo a sugestão do meu avô, de que o bacalhau se encontra assustado, acabamos por encandear-lo com a lanterna, penteamo-lo ainda, para de seguida o soltar. Este, trata-se de um trecho cómico que surgiu de uma analogia visual entre o desenho de uma gravata e a forma do bacalhau, e que ilustra igualmente a possibilidade que tem o narrador visual de fazer divergir a percepção do leitor com a dos personagens.

#### 4.5 Planeamento gráfico (*storyboard*)

Se a fase da investigação contextual, ou simplesmente “desenvolvimento” (Highsmith, 1990, p. 37), trata de construir um mundo, uma “cosmologia” (Eco, 1991, p. 23) com todos os seus personagens, espaços, eventos e sequências de acções, o momento do planeamento gráfico identifica-se com o problema de *como* narrar a ligação entre todos estes elementos.

Existe uma oposição introduzida pelos formalistas russos para o estudo de narrativas que dá conta desta distinção, e que se revela muito útil do ponto de vista de quem quer narrar um conjunto de acontecimentos. Os termos *fabula* e *sjuzet*, ou fábula e intriga<sup>220</sup>, distinguem duas fases distintas da produção literária. De acordo

<sup>220</sup> O Dicionário de Narratologia de Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes traduzem *fabula* e *sjuzet* como fábula e intriga (Reis & Lopes, 2000, p. 157).

com o Dicionário de Narratologia de Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes, “a fábula corresponde ao material pré-literário que vai ser elaborado e transformado em intriga, estrutura compositiva já especificamente literária” (Reis & Lopes, 2000, p. 157). Numa descrição mais elaborada, e utilizando antes os termos “*fabula*” e “enredo”, Umberto Eco refere que:

A *fabula* é o esquema fundamental da narração, a lógica das acções e a sintaxe dos personagens, o curso dos acontecimentos ordenado temporalmente. Pode mesmo não ser uma sequência de acções humanas e dizer respeito a uma série de acontecimentos que se referem a objectos inanimados, ou mesmo ideias. O enredo é, pelo contrário, a história como de facto é contada, tal como aparece em superfície, com as suas deslocações temporais, saltos para a frente e para trás (ou seja, antecipações e flash-back), descrições, digressões, reflexões parentéticas. Num texto narrativo, o enredo identifica-se com as estruturas discursivas. (Eco, 1993, p. 109)

A distinção entre estes dois domínios assinala essencialmente a diferença na organização cronológica dos acontecimentos, onde a fábula se identifica com a cronologia ficcional dos acontecimentos e a intriga (ou enredo, segundo Eco) se identifica com a ordem da leitura. Como refere Paul Copley, “(...) a fábula refere-se à sequência cronológica dos acontecimentos, que fazem a matéria prima de uma história; *sjuzet* é o modo como a história está organizada”<sup>221</sup> (Copley, 2014, p. 13). Ora, no contexto da produção de uma narrativa desenhada, a intriga – tal como aparece em superfície, no modo como está organizada – deve muito ao próprio *medium* visual em que é contada, porque é a partir da leitura de imagens e texto enquadradas em páginas (com todo o potencial comunicativo da sua combinação), que o leitor toma contacto com a narrativa. Neste sentido, o planeamento gráfico, ou *storyboard*, lida com as decisões que dizem respeito à ordem com que a narrativa vai ser lida.

---

<sup>221</sup> No original: “(...) *fabula* refers to the chronological sequence of events which make up the raw materials of a story; *sjuzet* is the way the story is organized”.

#### **4.5.1 A estrutura narrativa de *A Pesca da Lula*: uma estrutura episódica aberta**

Desde que, pela primeira vez, me lembrei que queria colocar um piano dentro de um barco de pesca, dizia-me a mim mesmo que, a ser desenvolvida, esta era uma narrativa sobre a relação humana com o trabalho. Em parte, isto devia-se ao facto de, como referido anteriormente, o piano dentro do barco ser uma solução onírica que conciliava as dificuldades do trabalho físico com os prazeres e educação do espírito. Por outro lado, ter elegido o piano dentro do barco como motivo central da narrativa também teve que ver com o facto de esta ser uma combinação improvável.

Em termos literários, as situações improváveis podem ter bastante potencial narrativo porque, de alguma forma, exigem uma explicação. Ora suscitam no leitor a vontade de saber o que ocorreu anteriormente para se ter chegado à presente situação, ora constroem algum tipo de tensão que tem de ser resolvida no futuro.

No caso de *A Pesca da Lula*, a centralidade deste aparelho de pesca fantasioso levou-me a, desde que escrevi os primeiros rascunhos, querer resolver o porquê de o piano estar dentro do barco. Desde o início, motivou-me a ideia de que a decisão de levar o piano para o mar era o culminar de uma decisão e de todo um leque de experiências tidas pelo protagonista José Silvestre. Uma decisão que teria marcado a sua vida, por se tratar de uma mudança radical na sua forma de encarar o trabalho, de um modelo tradicional para um outro adaptado às suas necessidades.

Neste sentido, em termos estritamente funcionais, quando comecei a registar conversas com o meu avô tinha como objectivo encontrar toda uma série de eventos ligados à vida no mar como forma de preencher a vida do meu protagonista com diferentes narrativas e detalhes genuínos. Em termos simbólicos, os conteúdos de uma vida ligada ao mar, bem como a representação da vida familiar e social de José Silvestre começaram a formar um contraste fundamental entre uma perspectiva realista e outra onírica. Se, por um lado, o projecto tinha sido desencadeado por uma imagem que se oferecia a desenvolvimentos na ordem do fantástico, por outro,

começava agora a conter elementos bastante agrestes, começando com a descrição da infância difícil, as descrições de violência doméstica e a pobreza. Este contraste fundamental entre o onírico e o realismo em *A Pesca da Lula* foi talvez a razão mais forte para que o piano dentro do barco continuasse a ter um papel central na narrativa e, sobretudo, para que a explicação sobre como o piano lá foi parar se tornasse para mim no grande arco narrativo deste projecto. Isto significa que os dados que foram recolhidos junto do meu avô teriam de ser transformados e adaptados de forma a chegar finalmente ao momento em que constrói um barco para albergar o piano. Significa que teria de fazer um aproveitamento das suas experiências e torná-las no caminho que leva a esse momento redentor.

Esta opção de identificar o grande arco narrativo com a decisão de levar o piano para o mar, em conjunto com a estrutura episódica dos relatos do meu avô acabariam por sugerir a estrutura narrativa de todo o projecto. Talvez um escritor com mais experiência conseguisse transformar todos aqueles episódios que me foram contados em uma narrativa fluida e contínua mas, logo que comecei a escrever e a desenhar, apercebi-me de que eu próprio teria de adoptar essa estrutura episódica numa soma de partes separadas que completam um todo. Pela sua própria natureza fragmentada, pareceu-me que uma estrutura episódica seria mais flexível para os meus desígnios, mas também mais adaptada às minhas próprias capacidades de escrita.

Por um lado, a ideia de utilizar uma estrutura de narração episódica tem a vantagem de tornar a concepção da narrativa um pouco mais manejável. A tarefa de conceber um romance gráfico num só fôlego exigiria uma articulação de todas as acções, descrições e diálogos com um grau de premeditação para o qual não me sentia preparado. A adopção de uma estrutura episódica tinha a vantagem de lidar com uma menor quantidade de informação de cada vez e produzir este projecto através da sua divisão em objectivos mais pequenos. Por outro lado, uma estrutura episódica permite tanto ordenar cronologicamente a narrativa de

modo a acompanhar as diversas fases da vida de José Silvestre, como também permite salvaguardar a liberdade de contrariar a ordem cronológica ou de me debruçar sobre algum assunto ou personagem secundário ao longo de um capítulo e logo poder voltar ao assunto principal.

A concepção desta narrativa tem para mim diferentes pontos de interesse que nem sempre usufruem de uma relação directa entre si. Interessa-me, como referido, produzir uma narrativa dedicada ao tema do trabalho, utilizando para isso relatos da experiência do meu avô; interessa-me explorar diferentes narrativas que me foram contadas colateralmente e que julgo fornecerem bons retratos do período e geografia em que viveu; interessa-me, por conseguinte, intercalar a narração da sua vida com diferentes momentos da história portuguesa e internacional; mas interessam-me também outros aspectos mais técnicos da narração em banda desenhada, tais como a utilização de diferentes abordagens à representação visual, que constitui o tema central desta tese, bem como explorar dispositivos meta-narrativos, como o que aludi acima, que me colocam a mim e José Silvestre ora dentro do barco sobre o mar, ora sobre o barco num palco de teatro. Neste sentido, de modo a conferir algum tipo de unidade a esta variedade de interesses, a maior dificuldade encontrada na escrita da narrativa foi a concepção da introdução e do primeiro capítulo. Tendo em mente a adopção de uma estrutura episódica bem como a ideia de ter o transporte do piano para o barco como o fecho do grande arco narrativo, a introdução e o primeiro capítulo deveriam, a meu ver, conter elementos que desde o início apresentassem o cenário e simultaneamente conferissem traços coesivos à narrativa.

Esta preocupação por estabelecer pontes com o resto da narrativa logo no início do livro trata-se, para ser um pouco mais específico, de uma preocupação por pensar formas de sobrepor a narração linear – onde se apreende a narrativa na sua sequência de causas e efeitos – com outras formas não lineares de produzir sentido. Desta forma, a escrita da introdução e do primeiro capítulo reflectem o esforço de, por um lado, introduzir o leitor ao contexto e

circunstâncias que permitem o desenrolar da narrativa, como também, por outro lado, reflecte a vontade de adicionar níveis de leitura através da produção de associações e repetições que não estão propriamente ligadas por sequências de causa e efeito. Um desses elementos passíveis de serem associados entre diferentes partes da narrativa é, como referi, o uso da força animal ao longo do primeiro capítulo como forma de associação àquilo que prevejo como o fim do grande arco narrativo. Um outro desses elementos, é a transição da introdução para o primeiro capítulo, onde se vê o próprio campo visual de José Silvestre, enquanto prepara uma fateixa (fig. 4.39). Este ponto de vista veio a ser adoptado mais tarde, ainda no primeiro capítulo (fig. 4.40), quando José Silvestre finalmente prende o fio de pesca à fateixa que tinha feito logo no início do capítulo; surge também nas primeiras páginas do segundo capítulo (fig. 4.41), quando o jovem José Silvestre representou toda a família com batatas e pauzinhos; e é novamente utilizado nas últimas páginas do segundo capítulo (fig. 4.42), quando o mesmo decide fazer um capacete semelhante ao de D. Manuel II com o auxílio de materiais encontrados no momento em que levou os dois carneiros a pastar.

Ao escrever, ainda sem saber como se desenrolariam os restantes capítulos, tanto a introdução como o primeiro capítulo fazem, assim, uma ponte com aquilo que eu visionava sobre o resto do livro. A intenção de vir a jogar com alusões ao teatro está reflectida no texto de abertura<sup>222</sup>, onde é feita uma descrição sumária do momento em que diferentes intervenientes ligados à armação de pesca aguardam pelo sinal para irem buscar o peixe nas redes. Como o tema de fundo desta narrativa seria o trabalho, pareceu-me apropriado abrir o livro com uma descrição do local, ambiente e procedimentos do trabalho no mar que José Silvestre conheceu, isto é, a descrição da armação de pesca. Por outro lado, como cedo decidi que o grande arco narrativo iria ser fechado com o meu avô a transportar o piano para o mar com a força de animais, pareceu-me adequado iniciar o primeiro capítulo com uma dessas viagens por si



Fig. 4.39 A Pesca da Lula, p. 7.



Fig. 4.40 A Pesca da Lula, p. 25.

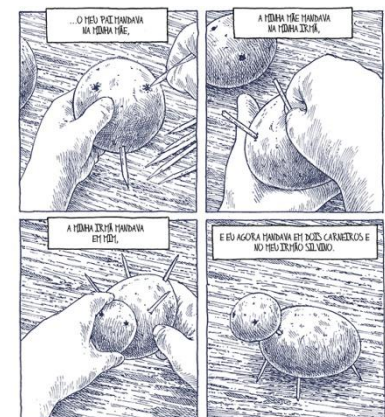


Fig. 4.41 A Pesca da Lula, p. 44.

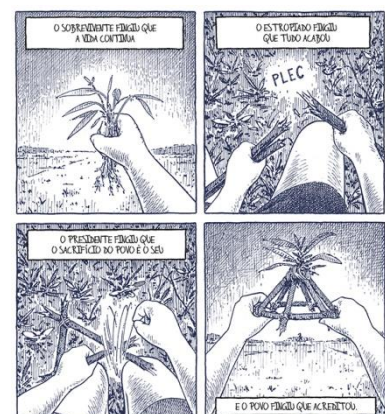


Fig. 4.42 A Pesca da Lula, p. 60.

<sup>222</sup> "NOITE na praia com horizonte marítimo ao fundo. (...)", *A Pesca da Lula*, p.1.

realizadas fez vezes sem conta quando transportava peixe com um burro chamado Bonito. Os restantes capítulos, pareceu-me, não seriam tão exigentes porque poderiam ser pensados de forma a responderem a tópicos mais óbvios. Se a introdução e o primeiro capítulo se focam na apresentação do tema do trabalho ligado ao mar, na apresentação do personagem José Silvestre – bem como estabelecem a lógica da narração (tudo surge a partir da conversa entre mim e José Silvestre dentro do barco) – o segundo capítulo foca-se um pouco mais na descrição do ambiente familiar e na personagem do pai, o terceiro capítulo continuará a descrever o ambiente familiar e focar-se-á na personagem da mãe, e os seguintes focar-se-ão em acompanhar o crescimento de José Silvestre e na relação da família com a comunidade. A partir daqui, com o assunto da narrativa definido e com os principais personagens apresentados, tornar-se-á menos exigente introduzir trechos narrativos sobre personagens ou acontecimentos secundários. Um exemplo dessas narrativas que foram ponderadas para ser incluídas posteriormente é a do mendigo Miranda, (fig. 4.43), que trabalhou para o pai de José Silvestre a troco de comida e tecto e a quem o meu avô e a irmã atearam fogo às barbas enquanto dormia (ver Anexos / 02 - Transcrições e Índices de Conversas / 01.1 - Fogo nas Barbas do Miranda).

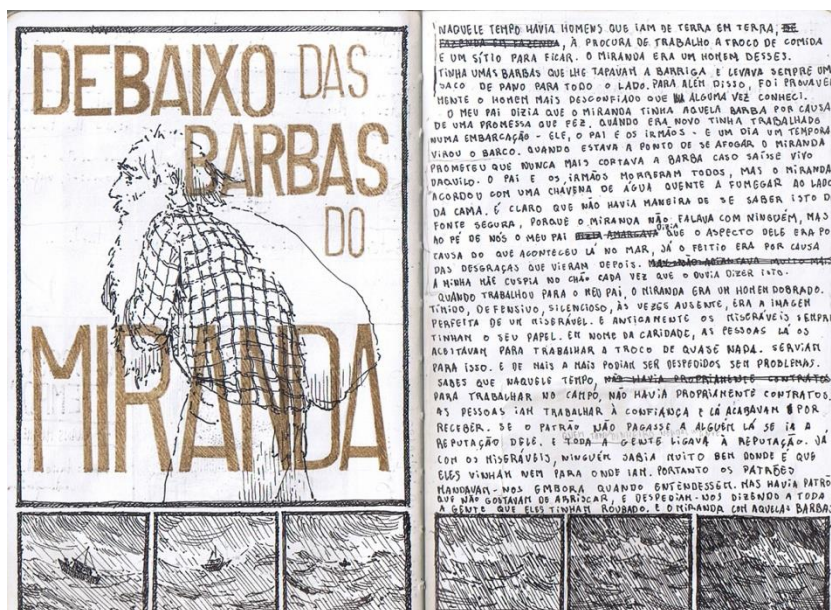


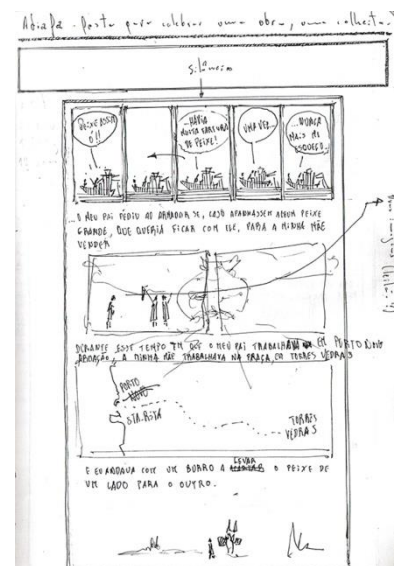
Fig. 4.43 Rascunho para narrativa sobre mendigo chamado Miranda. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 078.



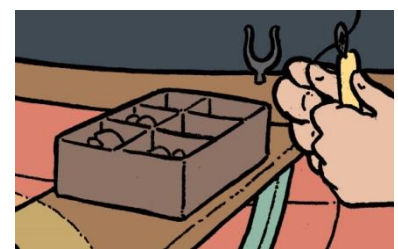
ser entregue novamente ao escritor para este preencher os balões de fala. Apesar das suas diferenças, todos estes métodos visam potenciar os efeitos estéticos no contexto da narrativa e a cadência da sua leitura.

Quando comecei efectivamente a planear visualmente *A Pesca da Lula*, já após ter algumas noções sobre o que queria contar e sobre algumas das imagens que queria incluir, a primeira decisão que tive de tomar foi sobre que estrutura de composição de vinhetas viria a utilizar, isto é, que tipo de matriz viria a adoptar. Este factor é bastante importante porque, tal como nos indica Thierry Groensteen, se a vinheta pode ser encarada como uma unidade mínima na estrutura da página, a página em si, bem como a dupla página, formam unidades maiores de significação que, quando comparamos com um texto, é comum serem comparadas a parágrafos. Nesses termos, o planeamento dá-se então de forma a aproveitar a página ou a dupla página como o espaço onde se desenrola e termina determinado segmento de um assunto ou acção. Isto significa que contar uma história com quatro vinhetas por página ou com doze vinhetas por página exige um esforço de edição da narrativa inteiramente diferentes. Como, na altura em que comecei o planeamento eu já tinha por certo que *A Pesca da Lula* viria a ter uma estrutura episódica, por vezes fragmentada, e com uma variedade estilística que poderia dificultar a percepção de unidade do livro, após algumas experiências (fig. 4.45), acabei por adoptar uma matriz de seis vinhetas por página de modo conferir ao livro alguma constância, com a possibilidade de vir a juntar vinhetas ou a subdividi-las. Foi com atenção a este factor da composição que acabei por (mais uma vez, cedendo ao gosto por meta-dispositivos) dividir em seis compartimentos a caixa de ferramentas que José Silvestre tem no barco (fig. 4.46).

A partir daqui, dentro das possibilidades oferecidas pela matriz, o planeamento da narrativa tornou-se num processo de ajuste entre o texto e as vinhetas. Comecei por escrever o texto por considerar que, neste projecto, o texto é o elo de ligação mais forte entre todas as partes. Os diversos recursos à analepse e regresso ao presente



**Fig. 4.45** Estudo de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 116.



**Fig. 4.46** *A Pesca da Lula*, p. 21. Detalhe.

narrativo (dentro do barco) poderiam provocar alguma confusão na leitura e, o facto de ao longo de todo o livro, a voz do narrador ser predominantemente a voz de José Silvestre (ou, em casos pontuais, a minha), penso que ajuda o leitor a passar por todas as transições sem dificuldades maiores. De seguida, planeava a divisão do texto ao longo das vinhetas, sempre com o intuito de chegar ao fim da página com um segmento de acção resolvido, ou com a intenção de fazer algum tipo de viragem. Depois disso, aconteceu voltar a remodelar o texto, a fazer pequenos acertos. Por vezes isso aconteceu já na fase de pós-produção das imagens, isto é, enquanto tratava e coloria as imagens e inseria o texto no Photoshop.

A página em que vemos José Silvestre a preparar uma fateixa (fig.4.38), a partir do seu próprio ponto de vista, é exemplo de como a página é aqui encarada como uma unidade. Como referido anteriormente, a adopção do ponto de vista de José Silvestre é um elemento de coesão que se repete ao longo da narrativa; no entanto, tal como indica uma nota de rodapé registada no diário gráfico, “o pressuposto para esta página é que a vista do barco com o piano vai ser adiada, para ser usada como surpresa”, como veio a ocorrer nas últimas páginas do primeiro capítulo. Esta página serve de transição entre as primeiras páginas introdutórias e as seguintes, onde se explica como funciona uma armação. Nesta altura, eu já tinha definido há algum tempo o texto introdutório (“Noite na praia com horizonte marítimo ao fundo (...)”, terminando com “ólhóó faaacho!”) e também tinha decidido que a descrição da armação de pesca iria começar com “Uma armação é assim”, porque, salvo algumas alterações pontuais, gostei da forma como o meu avô a descreveu. Conforme se pode ler no planeamento da página, ainda no diário gráfico, o texto diz: “E ala que se faz tarde. / Era como se do ralenti a gente engrenasse a primeira num carro / Havia um momento de silêncio, que era quando se voltava tudo para ver / E naquele momento a noite fazia-se dia / (vinheta sem texto) / A armação entrava em marcha”. E como se pode ler na sua versão final: “E faziam-se ao mar... / Era como se do ponto morto a gente

engatasse a primeira num carro / Voltava-se tudo para ver o clarão do facho... / E naquele instante a noite fazia-se dia / ...que era quando a armação entrava em marcha / A armação? Sim, então...". As alterações ao texto reflectem as seguintes considerações: a) a expressão "ala que se faz tarde" pareceu-me mais tarde, por um lado, demasiado vulgar e, por outro, mais apropriada a um contexto onde haja uma fuga urgente, o que não é o caso; b) enquanto escrevia, procurei muitas vezes fazê-lo para ir ao encontro de formas orais e a forma escrita de "ralenti" soou-me um pouco estranha por estar habituado a ouvir a forma oral "relantim", aparentemente em desacordo com a sua forma escrita correcta; c) em vez de, na última vinheta, "a armação entrava em marcha", releguei essa expressão para a penúltima vinheta, optando por introduzir uma segunda voz, que sugere um diálogo, e torna a descrição que se segue, bem como a expressão "uma armação é assim...", um pouco mais natural. Para além das modificações no texto, há também uma alteração na ordem das imagens. A quarta vinheta no diário gráfico passou a ser a quinta no produto final. Isto ocorreu porque me pareceu mais eficaz que a imagem de um segundo personagem se encontrasse imediatamente antes da sua fala, e não a duas vinhetas de distância.

De modo a ilustrar um pouco melhor o papel da página como bloco de significação na narrativa em banda desenhada, logo após a descrição da armação de pesca, a página 12 serve a função de apresentar finalmente os personagens que estão a conversar; a página 13 faz uma introdução ao passado pessoal de José Silvestre, através da sua chegada à lota de pesca e anunciando a dificuldade da viagem de regresso que o espera; a página 14 ilustra a grande dimensão do peixe através da dificuldade em colocá-lo em cima do burro; a página 15 revela-nos a preocupação do pequeno José Silvestre com o burro e a ansiedade que a viagem lhe provoca; na página 16 relata-nos a personalidade do burro, o que amplia a sua ansiedade; a página 17 mostra a adversidade dos elementos para a viagem que se segue. Por outro lado, as duplas páginas também podem ser encaradas como blocos maiores de significação, ora por

via do tema que ilustram, ora por força da escolha de uma composição visual que abarca ambas as páginas. Embora nem sempre tenha tido em conta o bloco de significação da dupla página, podem destacar-se, no entanto, alguns grupos que exemplificam esta preocupação pontual. O caso das páginas 18 e 19 (em que a página 18 é uma grande ilustração que pretende actuar como uma surpresa após o virar de página) ilustram o dilúvio que se fez após a partida do jovem José Silvestre; as páginas 22 e 23 oferecem um movimento animado de submersão em direcção ao sonho tido por José Silvestre quando ficou mais tarde delirante de febre; as páginas 26 e 27 mostram e descrevem o espaço com que sonhou. No segundo capítulo, dedicado à apresentação da figura do pai, bem como a introduzir o leitor à dimensão doméstica, as páginas 10 e 11 mostram o espaço da casa em conjunto com o tema da violência do pai; e as páginas 20 e 21 expõem o episódio do pai com a figura de D. Manuel II.

#### **4.5.3 Dizer e mostrar**

Uma das maiores valências da planificação foi seguramente a de ter maior controlo sobre o resultado final, de conseguir ter uma percepção sobre o ritmo da leitura, mas também de poder prever melhor os efeitos criados pela justaposição da palavra e da imagem.

Logo que comecei a desenhar as cenas dentro do barco, deparei-me com uma dificuldade inerente à representação de qualquer conversa entre personagens – para além das coisas que se dizem (que fazem parte da narrativa escrita), o que estão fisicamente a fazer? Dentro do barco, dispostos frente a frente, os dois personagens corriam o risco de se tornarem um pouco estáticos, caso eu descursasse uma coreografia que acompanhasse a conversa. Baseando-me na evidência de que quando estamos a conversar podemos estar a fazer acções inteiramente desligadas do tema da nossa conversa, como também que o ritmo dos nossos gestos pode ser afectado pelo ritmo do que estamos a dizer (e vice-versa), decidi colocar José Silvestre, ao longo de todo o primeiro capítulo, a preparar uma fateixa e a proceder à preparação do barco. Como, no

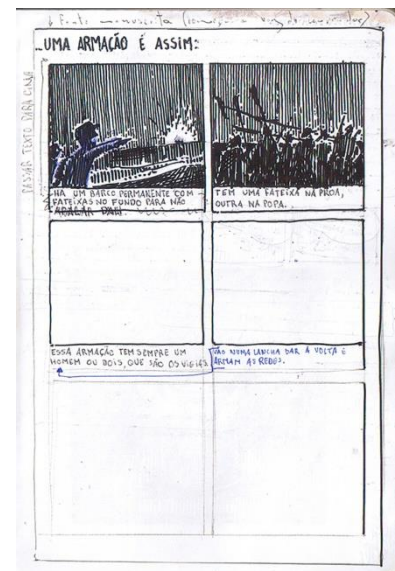
final do primeiro capítulo, José Silvestre me pede para inaugurar esta viagem tocando uma música ao piano, no segundo capítulo, as posições estão trocadas e eu acabo por ter um pouco mais protagonismo narrativo que no capítulo anterior.

A partir do momento em que os relatos destes dois personagens se articulam com as imagens e diálogos no passado, as relações que existem entre o que se lê e o que se vê são bastante variadas. Logo que José Silvestre explica como funciona uma armação de pesca, o discurso foca-se sobre a descrição do equipamento e os processos que contribuem para o seu bom funcionamento. Por outro lado, as imagens que acompanham a descrição da armação começam por surgir em continuidade com o cenário descrito na introdução - onde vemos um grupo de homens que vai observar o sinal luminoso que foi anunciado, dirigindo-se à beira-mar para então puxar os barcos para o mar, passar a rebentação e remar em direcção às redes. É só na segunda página da descrição da armação que começamos a observar concordâncias entre o texto e as imagens. Quando o texto descreve a existência de dois barcos em terra, vemos dois barcos a passar a rebentação; quando se refere a quantidade de homens a remar, vemos uma imagem com dois homens a remar; quando se fala no archote da traineira ao fundo, a imagem mostra a traineira iluminada com os dois barcos a chegar; quando, no texto correspondente à última vinheta, se refere que “quando lá chegam, uns puxam as redes, outros ajudam com uns baldes de peixe”, percebemos que este excerto é ilustrado não só pela última vinheta, como também pela anterior.

Nestas duas páginas que descrevem a armação de pesca, a razão para este desfasamento entre texto e imagem não resulta simplesmente da intenção de obter algum efeito retórico, mas constituem-se antes como um resultado possível dentro das condições de partida que tinha à minha disposição. Em primeiro lugar, a partir do momento em que a introdução descreve a espera dos pescadores e respectivas famílias na praia, eu quis que a descrição da armação fosse o desencadear de uma acção – a ida para o mar. Em suma, começar o livro com uma quietude que

imediatamente passa a acção. É por essa razão que o conjunto de imagens que correspondem à descrição da armação são uma sequência cronológica que vai da praia, onde todos esperavam, até ao barco grande permanente, onde está a acção, o trabalho. Por outro lado, o excerto que descreve a armação (que corresponde à forma como o meu avô a descreveu), não obedece a esta sequência cronológica. O texto começa por descrever o equipamento, isto é, a traineira fundeada com fateixas, os homens que a supervisionam e operam a preparação das redes e ainda a forma como a rede apanha o peixe. É só após esta descrição do equipamento e da sua manutenção que a descrição refere as pessoas que esperam na praia. Deste modo, o desfaseamento entre texto e imagem que ocorre na primeira página da descrição da armação foi a solução encontrada para a conseguir relacionar à primeira página introdutória. As figuras 4.47 e 4.48 mostram algumas destas transformações em processo. Na figura 4.47, está visível, a azul, uma operação bastante característica do ajuste do texto à divisão da página em seis vinhetas, onde decidi juntar “vão numa lancha dar a volta e armam as redes” à terceira vinheta, em vez de a juntar à quarta vinheta. Na figura 4.48, pode ver-se que a descrição da armação de pesca chegou a ser, inicialmente, pensada para ser lida ao longo de 3 páginas e não ao longo de duas, como acabou por ficar. Todavia, como se pode ver em algumas notas a lápis na última página com vinhetas horizontais, os últimos excertos acabaram por ser puxados para a página anterior, uma vinheta silenciosa foi suprimida, e o excerto “capatões, corvinas, pargo, carapau (...)” foi passado para a página seguinte de forma a ficar isolado na página 11.

As relações entre palavra e imagem ao longo de *A Pesca da Lula* resultam muitas vezes de ajustes desta natureza. Embora fosse possível analisar individualmente as relações entre o texto e as imagens vinheta a vinheta, do ponto de vista da concepção é mais produtivo explicar a gestão da junção de segmentos de texto com sequências de vinhetas. A principal razão pela qual isto acontece prende-se com o próprio processo de concepção da narrativa



**Fig. 4.47** Estudo de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 024.



**Fig. 4.48** Estudos de página. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 049 e 050.

desenhada. Tal como descrevi no ponto anterior, sempre que queria desenvolver a narrativa, primeiro procedia à escrita de um segmento de texto, para depois dividir o texto no planeamento de cada página. Mais tarde, fazia pequenos ajustes, vinheta a vinheta, entre o que é dito e o que é mostrado, seja ajustando o conteúdo das imagens a determinada fala, seja ajustando o conteúdo do texto a determinada imagem. A concepção desta narrativa tende, assim, a ser um processo que vai do planeamento geral para os acertos particulares. Em primeiro lugar, foram decididos os assuntos de cada capítulo, depois foram criadas as linhas narrativas que respondem ao assunto que rege cada capítulo, de acordo com o processo que acabei de descrever, e, no final, foram feitos acertos para obter determinados efeitos ou para adicionar informações úteis à compreensão do contexto.

Após a descrição da armação de pesca, eu precisava de, pelo menos, uma página para apresentar quem estava a narrar e em que circunstâncias o estava a fazer. Por essa razão, a página 12 mostra José Silvestre a mostrar ao meu personagem a fateixa que fez na página 7 e serve ainda de ligação para a viagem que se segue. Deste modo, a página 13 começa por resumir as circunstâncias familiares em que vivia José Silvestre quando era criança, para logo anunciar a viagem com o peixe grande. Como o assunto do capítulo é essa viagem que faz sozinho com um burro, enquanto se fala das circunstâncias familiares, vemos o jovem a chegar sozinho à lota.

Na página 14, por outro lado, as relações entre o que é dito e o que é mostrado são relativamente redundantes. Começamos por ler que “foram precisos três ou quatro homens para o pôr em cima do burro”, e ver três homens a colocar o peixe em cima do burro (o desfazamento criado pela imprecisão “três ou quatro” tem o objectivo de tornar coerente tratar-se de um relato de uma memória distante). O que é mostrado nas vinhetas seguintes é redundante com o que aí é dito e o julgamento “devia ter à vontade uns cento e cinquenta quilos” funciona como uma conclusão da página, expressando a razão pela qual foi tão difícil colocar o peixe em cima do burro.

A página 15 complexifica as regras da narração, porque enquanto José Silvestre fala do sentimento de culpa que sentiu então, as imagens mostram-nos, logo nas primeiras três vinhetas, três momentos cronológicos distintos – o momento em que está na lota sentado em cima da caixa; o presente narrativo comigo dentro do barco; e ainda um outro momento algures no passado, quando foi com a sua mãe à igreja. Para além disso, a página introduz os balões de fala com discurso directo, bem como continua o discurso directo, entre aspas, dentro das caixas usualmente designadas para o discurso indirecto, para a voz do narrador. A forma como se podem intercalar todos estes momentos diferentes num todo coerente só é possível devido ao discorrer da voz do narrador, que unifica todos os momentos.

A inclusão de momentos exteriores àquele que é narrado, como é o caso da terceira vinheta com José Silvestre e a mãe na igreja, é bastante útil para iluminar certos aspectos da narrativa. No caso desta vinheta, serve para oferecer uma pista sobre a educação de José Silvestre e, por conseguinte, explicar porque se lembrou de comparar o peixe às costas do burro com a cruz às costas de Cristo. Na página 16, onde se recorre mais uma vez a um momento exterior à narrativa principal, este artifício serve para explicar a teimosia do burro Bonito, através de um hipotético episódio onde o burro estacou no meio da estrada e só de lá saiu quando lhe foi oferecida uma cenoura. Dizer, a este propósito, que o burro “só seguia caminho quando os astros estavam alinhados lá com a ideia dele”, tinha por objectivo obter um efeito cómico, por colocar a inteligência do burro num plano celeste e por fazê-lo em circunstâncias em que o leitor pode adivinhar que é a guloseima e não os astros que move o burro da estrada.

Por vezes, para além de representar visualmente momentos exteriores à acção principal (neste caso, a viagem), acabei por incluir ainda momentos que começam por parecer claramente inverosímeis e que depois se revelam como representações visuais do plano mental de José Silvestre. Isto ocorre pela primeira vez na página 19, quando José Silvestre refere que “choveu de tal maneira,

que me passou pela cabeça que eu levava ali o rei dos peixes”, isto é, que a chuva era tanta que o mar tinha subido ao céu para ir buscar o peixe. É neste momento que, além da comparação do burro Bonito com Jesus Cristo, a imaginação do pequeno José Silvestre começa a levantar voo e fica em sintonia com as alucinações que tem mais adiante como resultado da febre provocada pela viagem. Para ilustrar esse momento, decidi representar o burro com o peixe às costas, subitamente seguidos por uma procissão de gente, tal como ocorre em cortejos religiosos que celebram diversas entidades do imaginário cristão. Na página seguinte, consolida-se o receio de a água da chuva ter descido à terra para levar o peixe e toda a prancha ilustra essa hipótese criada pela imaginação do rapaz. Se na página 19 a representação da procissão surge como um movimento retórico para mostrar o “rei dos peixes”, na página 20, como o discurso é hipotético (“e se isso acontecesse”), as imagens são redundantes com o texto, ou seja, tanto o texto como as imagens tornam visível o medo de José Silvestre de que o peixe voltasse a respirar e fugisse.

A partir da página 22, foi utilizado novamente este tipo de recurso. Após as duas primeiras vinhetas da família à mesa do jantar, a justaposição entre o que é dito e o que é mostrado começa por se apresentar como discurso retórico para depois percebermos que aquilo que estamos a ver fazia parte do sonho tido por José Silvestre, quando ficou febril. Enquanto o texto refere que “antigamente as coisas eram diferentes. Toda a gente precisava de trabalhar. Grandes e pequenos... então havia uns dias melhores que os outros”, as imagens mostram o jovem José Silvestre a submergir por baixo da água da chuva até fechar o chapéu. Enquanto escrevia esta narrativa, devido às diferenças abissais entre a minha própria experiência de vida e a que teve o meu avô, tive de refrear algumas vezes a tentação de expressar comiseração ou de exaltar demasiado as dificuldades pelas quais passou. Apesar da admiração que sinto pela resiliência de ambos os meus avós, e por todas as dificuldades por que passaram, o trabalho infantil e as dinâmicas familiares da época fazem parte da experiência de uma boa parte da população

da sua geração. Deste modo, como forma de evitar colocar José Silvestre a avaliar as próprias dificuldades por que passara, pois que poderia soar a um acto de auto-comiseração, decidi antes fazer com que avaliasse com alguma naturalidade essas dificuldades no seguimento da referência ao modo de vida dos pais – “para eles era uma maneira de ganhar mais alguns tostões” – da qual ele fazia parte. Representá-lo a submergir na água foi uma forma de, simultaneamente, poder dizer que essas dificuldades que encara com naturalidade são, na verdade, tão difíceis como viver ou respirar debaixo de água, como também uma forma de abrir a sequência seguinte, que leva o leitor a saber da febre causada pela viagem e do sonho que teve nessas circunstâncias.

O segundo capítulo de *A Pesca da Lula*, construído de modo a dar a conhecer a figura do pai e da vida em casa, tem como fundo uma acção relativamente simples, enquanto apresenta toda uma série de informações sobre a biografia do pai. Neste capítulo, José Silvestre começa a falar para o gravador e evoca a sua primeira memória – a de estar a pastar dois carneiros, chamados Menino e Ligeiro. Quando se visualiza o passado, o capítulo desenrola-se entre um dia em que guarda os dois carneiros e o pai o chama para regressar a casa e, ainda outro, a partir da página 58, em que a mãe o chama novamente para ir cuidar deles.

O capítulo começa com a justaposição de um depoimento biográfico com imagens, que começam por mostrar um horizonte que balança com o movimento do barco, até vermos o seu interior, os seus ocupantes e o gravador que testemunha a conversa. Devido à presença do gravador, referido pela primeira vez no final do primeiro capítulo, pareceu-me adequado que o depoimento de José Silvestre começasse por ser algo protocolar, onde se identifica, referindo a origem do seu nome, o ano de nascimento, a primeira memória e uma breve descrição da composição familiar. Após estas primeiras quatro páginas introdutórias, que mostram o presente narrativo, passamos a ver o pequeno José Silvestre a pastar dois carneiros num terreno em frente à casa da família. O movimento de camera que se segue – que começa afastado da casa da família, se

vai aproximando, passa pela taberna e vai até à cozinha, onde encontramos o pequeno José Silvestre a esculpir figurinhas com batatas – foi uma forma de poder começar a descrever as circunstâncias da economia familiar num movimento sequencial contínuo. Se, por um lado, o texto esclarece o leitor sobre a sazonalidade do trabalho, a divisão de tarefas e a organização do dia, as imagens têm, por outro lado, a tarefa de mostrar a morfologia da casa, os seus objectos e as pessoas que ali se juntam na taberna. A fúria do pai é despoletada por ter visto o filho a furar as batatas (que dão conta das relações de poder em casa) e serve de ponto de viragem para narrar a sua passagem no teatro de operações da Primeira Guerra Mundial.

A partir da composição dupla das páginas 46 e 47, enquanto o texto começa por descrever percepções familiares sobre a ida do pai à guerra, começamos a encontrar pequenas sequências de imagens que dão conta da destruição provocada por este acontecimento histórico. Nesta composição de página dupla, as imagens em baixo ainda apresentam uma sequência disconexa (*non sequitur*) que responde ao tópico da destruição de vidas, pois que ainda se fala da guerra como algo abstrato, como aquele sítio longínquo onde o pai foi “exposto ao ‘gás da mostarda’ ou lá o que era”. Todavia, a partir do momento em que a minha personagem começa a relatar as pesquisas que fez, estas sequências começam a responder a uma certa ordem, e depois a mostrar sequências de acções.

Na página 49 (fig. 4.49), onde se fala das circunstâncias que levaram à participação de Portugal na Grande Guerra, podem ver-se duas imagens, também estas não sequenciais, que respondem ao tema da partida dos soldados portugueses para Brest e que foram baseadas em fotografias publicadas na imprensa portuguesa em 1917 (figs. 4.50 e 4.51).

Na página 50, onde se refere o grande número de baixas sofridas nos campos de batalha durante este conflito, há uma sequência com três vinhetas que encenam três momentos em que um batalhão é dizimado quando avança para fora das trincheiras. Nesta



Fig. 4.49 A Pesca da Lula, p. 49.



Fig. 4.50 Artilharia portuguesa em manobras no campo de instrução em Tancos, Portugal na Guerra: revista quinzenal ilustrada, 1917.



Fig. 4.51 Lisboa. Mulheres transportando as granadas para bordo do paquete que as levará para França, Ilustração Portuguesa, 1917.

página começa-se a evidenciar uma analogia transversal ao capítulo, nomeadamente a comparação que as vozes anti-guerristas faziam entre carneiros e os soldados que foram destacados para a Grande Guerra<sup>223</sup>. O pequeno episódio descrito na página 51, onde se vêem dois soldados portugueses nas trincheiras a comunicar com o lado alemão, foi baseado num depoimento que li no blogue Operacional<sup>224</sup>, dedicado a temas militares, onde o neto de um soldado chamado António Augusto deixou algumas breves narrativas sobre a ida do seu avô à guerra.

Aproveitando o humor da página 51, a aventura formal da página seguinte – incluir uma página com título a meio da narrativa – foi uma forma de mudar a voz do narrador. Até aqui, sempre que houve uma mudança na fala entre mim e José Silvestre, optei sempre por voltar a visualizar o presente narrativo dentro do barco, para que o leitor não tivesse dúvidas sobre quem estava a falar. No entanto, quando escrevi o texto desta passagem e comecei a desenhar uma breve volta ao presente narrativo, pareceu-me que voltar a mostrar os dois personagens dentro do barco não tinha nenhuma outra função senão evitar confundir o leitor. Desse modo, como o humor da página anterior me sugeriu que poderia fazer algo subordinado ao tema da *slapstick comedy*, tão comum na banda desenhada e cinema deste período, optei por montar uma pequena rábula onde o soldado José Silvestre (ou qualquer outro, “ele e outros”) se manda para o chão por ouvir o cantar de um pássaro. Dessa maneira, confiei que a competência interpretativa do leitor pudesse identificar essa mudança de voz ao colocar a fala de José Silvestre como o título da página (“Ha! Ha! Essa tá boa...”), bem

---

<sup>223</sup> Veja-se, a este propósito, dois panfletos distribuídos durante este período. Em <https://ephemerajpp.com/2019/02/07/um-grupo-dos-que-partem-portugueses-janeiro-1917/> pode ler-se “Mas antes de partir para o campo da honra, antes de deixar o solo patrio, antes de dar o ultimo beijo aos entes queridos, aqueles que nos venderam como carneiros, aqueles que por vaidade senil e parva, aquele que por criminosos interesses tão de rastos solicitaram a nossa carnificina, terão que pagar com a vida, com a retaliação das suas carnes e a de todos os seus, o maior crime que a historia de Portugal poderá jamais registar”. E em <https://ephemerajpp.com/2019/02/07/grupo-porvir-setubal/> pode ler-se “Protestai de todas a formas que tendes á mão e que vós bem sabeis... mostrando aos SENHORES desta, que este povo não é nenhum rebanho de ovelhas que como inconscientes, vão para onde o pastor os guia”.

<sup>224</sup> Ver <http://www.operacional.pt/antonio-augusto-um-portugues-na-grande-guerra/>

como ao continuar a fala com “...quando o meu pai voltou da guerra andou praí desnordeado”.

Nas páginas 53 e 54, o tema da comédia é contraposto ao da tragédia e do desespero. A página 53 (fig. 4.52) começa por mostrar um indivíduo com uma máscara semelhante às que foram feitas pela escultora norte-americana Anna Coleman Ladd (fig. 4.53) para mitigar o sofrimento causado pela rejeição social aos estropiados da guerra. Nestas duas páginas, mostra-se então um ex-soldado e um outro homem que entende os sons feitos pelo primeiro, que supostamente os traduz e comunica à plateia na taberna. No seguimento desta circunstância, como são os relatos do tradutor que empolgam a plateia, esta acaba por levá-lo em braços e deixar para trás o verdadeiro herói. Inicialmente, quando pensei este pequeno episódio, encarei estes dois personagens como alguém que efectivamente tivesse estado na taberna do pai. Todavia, quando desenhei a sequência seguinte, com o plano da casa familiar à noite e o pai de José Silvestre a gritar durante um pesadelo, apercebi-me de que a sequência com o ex-soldado e o seu tradutor na taberna também poderia ser encarada como o pesadelo tido pelo pai, como o pesadelo que acordou a casa toda. Essa ambiguidade entre uma interpretação e outra agradou-me.

O último trecho deste capítulo trata do encontro do pai de José Silvestre com o último rei de Portugal, Dom Manuel II. Para além do tópico dos carneiros, que atravessa tematicamente o segundo capítulo, um outro tema aqui recorrente é o do faz-de-conta e, a forma como acabei por aproveitar este encontro e desenvolver o final do capítulo, baseia-se fortemente nessa lógica do fazer lúdico, no modo como as crianças ensaiam a sua relação com a realidade de um modo ficcional. Começando logo na página 7, o faz-de-conta com as batatas e os palitos é o que leva o pai de José Silvestre a desferir a sua fúria sobre o pequeno, despoletando a narração sobre a sua ida à Grande Guerra. Tanto a página 52 (“Ha,ha! Essa tá boa...”), que relata comicamente o regresso do pai, como o relato do estropiado e do seu narrador na taberna, estão revestidos com um exagero questionável que podem ser vistos como variações de um



Fig. 4.52 A Pesca da Lula, p. 53.



Fig. 4.53 Anna Coleman Ladd no seu estúdio, pintando uma máscara usada por um soldado francês desfigurado, 1918.

faz de conta. Depois do pai narrar o encontro em Inglaterra com Dom Manuel II e de esclarecer como veio a ficar na posse do seu retrato autografado, dei seguimento àquela que imaginei ser a forma mais natural de um tal acontecimento ser pensado por uma criança. O jovem José Silvestre é chamado pela mãe e vai novamente para o terreno, em frente da casa, para pastar os carneiros, aproveitando a companhia destes para se lhes dirigir como Dom Manuel II se dirigiu aos soldados.

Como forma de estabelecer este paralelo entre um discurso político e a brincadeira de uma criança, quando a mãe chama o pequeno José Silvestre, na página 58, há um desfasamento entre o que diz o narrador e o que vemos nas imagens. Este desfasamento foi, todavia, construído de forma a conseguir ainda identificar pontos de contacto entre o que é lido e o que é visto. Enquanto a voz do narrador explica o evento histórico e a razão pela qual nenhum soldado aceitou o convite de ficar em Inglaterra, as imagens mostram o pequeno José Silvestre a dirigir-se aos carneiros como soldados. Quando o narrador afirma, da página 59 para a 60, que o regresso da guerra e toda a destruição por ela causada tornou necessário o fingimento de emoções, as imagens mostram o pequeno José a construir um capacete parecido com o de Dom Manuel II. Na exploração destes paralelismos, existem depois alguns pontos de contacto entre texto e imagem que foram criados pontalmente, vinheta a vinheta. Na terceira vinheta da página 23, por exemplo, quando o narrador refere “...como um mal-estar que se espalha e só desaparece com a morte da célula”, vemos a planta que irá servir ao pequeno José para fazer as penas do capacete – neste contexto, a coincidência entre a palavra “célula” e a visão da planta serve para fortalecer a metáfora biológica que é aludida pelo narrador, que se refere aos soldados traumatizados como células e ao país como um corpo doente. Na vinheta seguinte, quando o narrador diz “quando chegaram a casa, com a morte ainda por detrás dos olhos”, vê-se o pequeno José com os olhos tapados pela caixa de texto. Na última vinheta desta página, quando o narrador diz “cada um fingiu o melhor que pôde de acordo com aquilo que

tinha:”, vemos a mão do pequeno José a apanhar a planta que acabou de avistar mesmo ali perto de si. Este excerto ainda chegou a ser terminado como “cada um fingiu o melhor que pôde de acordo com aquilo que tinha à mão:”, mas acabei por retirar o “à mão”, por me parecer demasiado redundante. Na página seguinte, no seguimento deste desfasamento entre o que diz o texto e o que mostram as imagens, as primeiras quatro vinhetas procuram ainda pontos de contacto. Na primeira vinheta, quando o narrador refere “o sobrevivente fingiu que a vida continua”, vemos agora desenraizada a planta que José acabou de apanhar, e o ponto de contacto na significação entre o que é lido e o que é visto é a “vida”, impossível de continuar quando a planta está desenraizada. Na segunda vinheta, o ponto de contacto entre o que é lido e o que é visto está na relação da palavra “estropiado” com o acto de quebrar, visto na imagem. Na terceira vinheta, procurei elaborar um ponto de contacto entre a palavra “presidente” e o acto de juntar, que é o que o pequeno José está a fazer ao atar os pauzinhos uns aos outros. Por fim, na quarta vinheta, vemos o pequeno José a levantar a imitação do capacete de Dom Manuel II, um falso símbolo de poder, enquanto o texto refere que “o povo fingiu que acreditou”.

A partir daqui até ao final do capítulo, a distância entre o que é dito e o que é visto deve-se ao desfasamento entre a imaginação do pequeno José Silvestre e o lugar onde verdadeiramente se encontra. O discurso aos carneiros é, assim, uma simulação do discurso que terá feito Dom Manuel II aos soldados, tal como lhe terá sido contado pelo seu pai. Por se tratar de uma criança a falar com carneiros, a exaltação épica da coragem e do sacrifício pessoal em favor de valores nacionalistas ficam, assim, colocadas em perspectiva, acabando por ser interrompido quando a mãe o chama, finalmente, para dentro.

#### **4.6 Produção**

Foi sobretudo por uma questão de organização que acabei por deixar para o presente ponto do relatório do projecto as reflexões relativas às escolhas sobre as diferentes abordagens à

representação visual empregues em *A Pesca da Lula*. Por outro lado, também é verdade que se não aproveitasse este último ponto para fazer uma reflexão crítica sobre as escolhas e processos do desenho final, ficaríamos com uma descrição pura e dura dos processos técnicos e materiais envolvidos na produção desta narrativa. Antes de prosseguir, contudo, convém sublinhar que estas escolhas respeitantes aos estilos gráficos empregues não foram tomadas apenas na fase de produção final. Pelo contrário, na ordem dos quatro pontos apresentados na metodologia projectual, algumas dessas escolhas começaram a ser tomadas ainda na fase da investigação contextual, em particular, enquanto recolhia imagens de referência e elaborava desenhos exploratórios nos cadernos; como também, naturalmente, na fase de planeamento gráfico, pois que cada linguagem visual tem o seu próprio raio de possibilidades e restrições. Isto significa que estas escolhas respeitantes à aparência das imagens estão imbricadas no modo como pensei a narrativa, desde o processo de concepção até à fase da sua produção final.

#### **4.6.1 Introdução e separadores: realismo fotográfico**

Como referi anteriormente, no ponto que descreve a recolha de entrevistas ao meu avô (4.4.1), uma das principais razões que me levou a fazer estas entrevistas foi o receio de não conseguir criar um argumento apenas com o auxílio da imaginação, como também a vontade de ser surpreendido no processo e de me aproximar mais dos temas que integram a narrativa. No entanto, à medida que fui trabalhando, ouvindo e transcrevendo os testemunhos do meu avô, fui também fazendo alguns esforços por tentar relacionar este testemunho particular com aquilo que eu sabia sobre a História do nosso país e da Europa, como também com o modo como a época se representava a si mesma na imprensa. Apesar de a consulta de publicações da época ter sido pouco sistemática e de ter tido o objectivo principal de encontrar exemplos de hibridação gráfica na

imprensa portuguesa<sup>225</sup>, acabou por servir também como acto de imersão no modo como se comentava a vida pública, como também na cultura visual portuguesa da primeira metade do século XX. Deste modo, apesar de *A Pesca da Lula* não pretender ser uma colecção de apropriações de tendências de época, a concepção desta narrativa visual acabou por ser muitas vezes informada por dados que me ia chegando por diversas vias.

O modo como pensei o aspecto da primeira página da introdução, da descrição da armação e dos separadores que abrem os capítulos, está directamente relacionado com esse tipo de imersão a que me sujeitei ao longo do processo de concepção da narrativa. Para além da consulta de publicações de época, como o tema principal desta narrativa é o trabalho no mar, muitas vezes procurei fotografias e filmes documentais sobre o tipo de pesca que o meu avô descrevia. Para ter ideias mais claras sobre o tipo de embarcação utilizada, como se vestiam as pessoas, como se organizavam especialmente nas tarefas, etc. No entanto, à medida que fui tomando contacto com algumas recolhas fotográficas e filmes sobre o assunto, fui-me habituando ao modo como estes registos da primeira metade do século XX tendem a ter um grande interesse em representar a figura do trabalhador como entidade abstracta e poética, sem, no entanto, nutrirem grande interesse por narrativas individuais. Esta invisibilidade da personalidade do homem médio foi algo que me interessou e pareceu adequado a utilizar como ponto de partida para esta narrativa. Por essa razão, decidi não só apropriar-me e manipular *frames* de filmes e fotografias, como *Nazaré, Praia de Pescadores* (1929) (figs 4.23 e 4.24), de Leitão de Barros, como também de filmagens feitas por Francisco Jesus Salvador em *Peniche à volta de 1940*<sup>226</sup> (figs. 4.54 e 4.55), ou ainda o espólio fotográfico de Artur Pastor<sup>227</sup> (fig. 4.56 e 4.57), como decidi também que o próprio estilo pictórico empregue nestas imagens deveria mimetizar a fotografia a preto e branco da época. Por outro lado, o

<sup>225</sup> A consulta de publicações portuguesas fez-se essencialmente no sítio da Hemeroteca Digital da Câmara Municipal de Lisboa. Ver <http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/>

<sup>226</sup> Encontrado em <http://amigos-de-peniche.blogspot.com/2012/05/peniche-do-antigamente-por-francisco-de.html>

<sup>227</sup> Encontrado em <http://arturpastor.tumblr.com/archive>



**Fig. 4.54** Francisco Jesus Salvador, 1940. Na web, os filmes de Francisco Salvador apresentam o título de *Peniche do Antigamente* (em 18 partes). Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=4HJZYaLCisk>

QUANDO A REDE ESTÁ ARHADA FAZ ALI UMA HEIRA VEDADA, MAS COM UMA BOCA.



**Fig. 4.55** *A Pesca da Lula*, p. 9. O *frame* original foi invertido como forma de estar alinhado com a direcção da leitura.



**Fig. 4.56** Artur Pastor, *Série Nazaré*, 1953/57.

MAL A REDE ESTÁ CHEIA, ELAS COMEÇAM A APER TAR A BOCA DA REDE E O PEIXE FICA NUM SACO.



**Fig. 4.57** *A Pesca da Lula*, p. 9.

facto de todas estas imagens serem azuladas deve-se, em primeiro lugar, à ligação desta narrativa aos temas marítimos, mas sobretudo ao modo como ter a capacidade para evocar a impressão *offset* com apenas uma cor que era utilizada em várias publicações dos anos 30 ou 40 (fig. 4.58). De modo a reforçar um pouco mais a referência ao universo impresso optei ainda, na primeira página da introdução (e na paginação do resto do livro), por escrever o texto com a fonte tipográfica *Futura*, que, para além de ser amplamente utilizada em publicações deste período (figs. 4.59 e 4.60), foi desenhada por Paul Renner em 1927 (o ano de nascimento do meu avô).

Dentro deste princípio de apropriação de imagens fotográficas, quando não foi possível encontrar imagens que satisfizessem as minhas exigências, optei por, primeiramente, fazer uma montagem, para depois então a copiar (figs. 4.61 e 4.62).

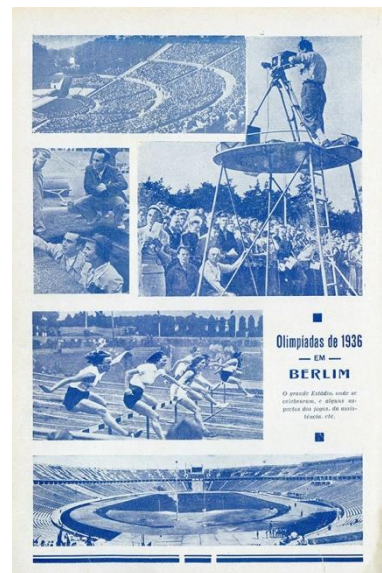


**Fig. 4.61** Montagem com fragmentos de fotografias de Artur Pastor.



**Fig. 4.62** *A Pesca da Lula*, p. 35. Separador que inaugura o segundo capítulo.

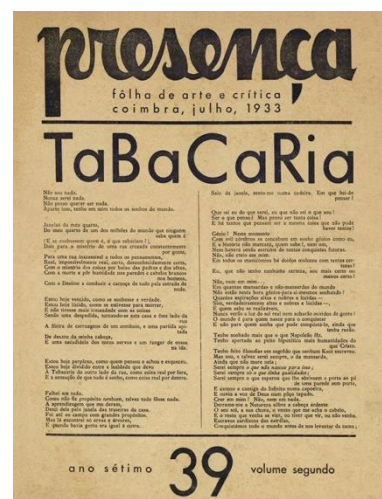
Depois de escolhidas as imagens de referência ou depois de preparar as montagens, estas ilustrações que entram na introdução, na descrição da armação de pesca e nos separadores de capítulo, começaram por ser traçadas a partir da imagem de referência numa mesa de luz, tendo sido depois desenhadas com um lápis negro de base de óleo (fig. 4.63). Como este material resulta numa imagem a



**Fig. 4.58** Olimpíadas de 1936 em Berlim. O grande Estádio onde se celebraram, e alguns aspectos dos jogos, da assistência, etc. Ilustração Portuguesa, 1936.



**Fig. 4.59** António Botta, *Não é Preciso Mentir*, Editora Educação Nacional, 1939.



**Fig. 4.60** Fernando Pessoa, *Tabacaria*, Revista Presença, 1933.

preto e branco (fig. 4.64), todas estas ilustrações foram depois digitalizadas e tratadas em *Photoshop*. Para chegar ao resultado final em tons de azul (tal como se pode observar na figura 4.62), o tratamento de todas estas imagens fez-se de acordo com os seguintes procedimentos (fig. 4.65):

- 1) adicionei um novo *layer* sobre a imagem original;
- 2) cobri esse *layer* com a cor azul (referência: # 5565aa);
- 3) atribuí ao novo *layer* a propriedade *screen*;
- 4) reduzi a opacidade desse *layer* para 40%.

Este mesmo processo foi repetido em todas as ilustrações que correspondem a esta categoria, ou seja, as ilustrações que se apresentam na introdução e na descrição da armação de pesca, bem como nos dois separadores de capítulo.

#### 4.6.2 Presente narrativo: a clareza da linha

Desde o início, ainda antes de definir o estilo gráfico que iria utilizar no presente narrativo, ou seja, nos segmentos em que o leitor pode acompanhar o diálogo entre a minha personagem e a de José Silvestre dentro do barco, tinha bem presente que, qualquer que viesse a ser o estilo gráfico empregue, este teria de ter cor. A principal razão para esta decisão veio da noção de que teria de ser no presente narrativo que o leitor teria de ter mais estímulos perceptivos. Esta decisão de separar tempos narrativos com policromia/monocromia é relativamente comum, tanto no domínio da banda desenhada como no domínio do cinema. Em *Unastoria* (fig. 4.66), por exemplo, Gipi utiliza precisamente a cor e o preto e branco para separar os momentos em que vemos o personagem Silvano Landi, um escritor, e os momentos em que vemos Mauro, um antepassado seu que participou na Primeira Guerra Mundial.

Seguindo este princípio, cheguei a experimentar como ficaria todo o presente narrativo desenhado com lápis de cor (fig. 4.67). O resultado agradou-me e a forma difusa do encontro de linhas permitia facilmente recriar os clarões de luz lançados pelos



Fig. 4.63 Faber-Castell, Pitt Oil Base.

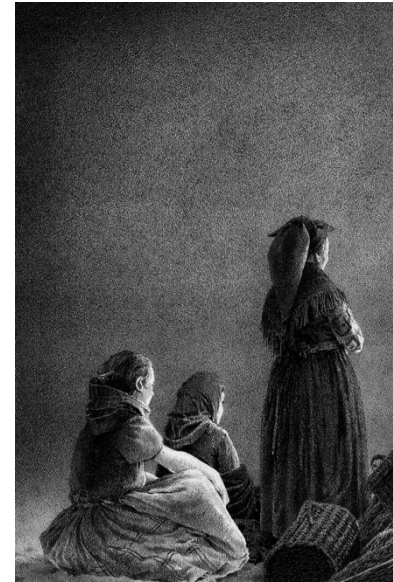


Fig. 4.64 Aspecto original do desenho com o lápis negro de base de óleo.

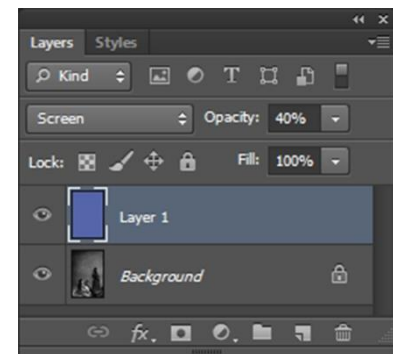


Fig. 4.65 Print Screen do separador dos *layers* no *Photoshop*.

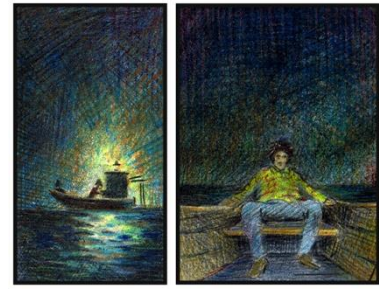


Fig. 4.66 Gipi, *Unastoria*, 2013, pp. 68-69.

candeeiros no barco. No entanto, este tipo de desenho implica cobrir toda a área da imagem com diferentes sobreposições de cor e trama, tornando-se num processo bastante moroso, e esse foi um forte argumento contra a utilização dos lápis de cor para estes segmentos narrativos. Por outro lado, a forma como utilizo os lápis de cor cria formas um pouco difusas e, de alguma forma, eu queria que a aparência do presente narrativo fosse bastante definida pela virtude da linha de contorno, em oposição aos relatos do passado pessoal (a desenvolver no ponto seguinte).

Neste sentido, utilizar um desenho próximo da tradição da linha clara acabou por se tornar numa forte possibilidade. A linha clara é uma expressão inventada pelo ilustrador Joost Swarte para se referir ao desenho de Hergé (Swarte, 2010), mas também, num sentido mais alargado, ao desenho de um conjunto de artistas influenciados por aquele. É um desenho caracterizado por uma espessura de contornos sempre igual, com aplicação de cores planas, sem sombras, onde os fundos são frequentemente aturados de informação. Tratava-se de um processo relativamente rápido e apto para a reprodução de imagens com as tecnologias de impressão utilizadas na época. De acordo com o testemunho do próprio Hergé, “tentamos eliminar o que é graficamente acessório, estilizar o mais possível e escolher a linha mais *esclarecedora*”<sup>228</sup>.

Quando optei por representar o presente narrativo com um desenho próximo do da linha clara, (para além de me permitir poupar tempo na execução) havia um objectivo simbólico de caracterizar o presente com clareza por oposição às representações visuais relativas ao passado pessoal, onde as memórias podem ser mais ou menos precisas. Por outro lado, como expliquei acima, a centralidade do barco-piano na narrativa, a invenção que permite a José Silvestre inaugurar um modelo de trabalho que conjuga o trabalho sobre a natureza e o trabalho sobre o espírito, acabou por tornar o trabalho de linha numa necessidade de natureza funcional. Os efeitos da linha na representação deste objecto permitem-me



**Fig. 4.67** Experiência a lápis de cor. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 079.

<sup>228</sup> No original: “ On essaie d’éliminer ce qui est graphiquement accessoire, de styliser le plus possible, de choisir la ligne qui est la plus *éclairante*”. Citado por Groensteen (2013b).

mostrar de modo mais claro a sua configuração mecânica e insinuar o seu funcionamento, tanto do barco piano como de todos os outros instrumentos utilizados por José Silvestre (como, por exemplo, a caixa de ferramentas, a disposição dos remos e das cestas). Se, por um lado, se pode dizer que também seria possível mostrar todos estes objectos recorrendo a trabalho de mancha com lápis de cor (fig. 4.67), sobretudo em planos aproximados, o trabalho de linha é mais eficiente na descrição (do limite) das formas que o lápis de cor, que é, por sua vez, mais eficiente na descrição dos jogos de luz e sombras.

Existem, porém, algumas diferenças entre o trabalho de linha e cor plana utilizados em *A Pesca da Lula*, e aquele que usualmente é empregue por seguidores da linha clara (o próprio Hergé, mas também os seus seguidores mais próximos, como Edgar Jacobs, Willy Vandersteen, Bob de Moor ou Roger LeLoup). Desde logo, como se pode ver na figura 4.68, apesar de os personagens serem desenhados com cores planas, o barco e as suas luzes produzem sombras e reflexos na água. O facto de a luz e a água desempenharem um papel essencial na narrativa, porque é com a luz que os personagens irão pescar lulas durante a noite, levou-me a não abrir mão dos reflexos e das sombras na água. Por outro lado, em *A Pesca da Lula* (fig. 4.68 e 4.69), a espessura da linha é variável e respeita uma hierarquia. A linha que delimita as vinhetas é sempre a mais espessa. Isto significa que, por ser a mais visível também, a forma da vinheta torna-se a mais perceptível na composição de página e, ao terem todas as vinhetas a mesma espessura, a sua importância na sequência narrativa é igual. De seguida, dentro das vinhetas, a linha mais espessa tende a ser a dos balões de fala bem como as que recortam os objectos contra os fundos. Este aspecto do desenho serve o propósito de sublinhar a importância conceptual dos personagens e dos balões de fala contra os fundos. Na figura 4.68, por exemplo, a linha mais espessa é a que envolve o barco com os personagens, e isto serve o propósito de agregar esse conjunto; no entanto, também os personagens têm uma linha espessa que ajuda o observador a distingui-los do barco. Nesse



Fig. 4.68 *A Pesca da Lula*, p. 30. Detalhe.



Fig. 4.69 *A Pesca da Lula*, p. 7. Detalhe.

sentido, a hierarquização da linha tem o objectivo de sublinhar e agregar determinadas formas em detrimento de outras. Se, por alguma razão, eu tivesse desenhado uma linha mais espessa em torno de uma camisola, ou de qualquer outra parte aleatória de um personagem, eu estaria a chamar a atenção para esse elemento, ou essa parte, em detrimento de outros no mesmo plano da imagem. Por fim, existem ainda linhas mais finas que tendem a descrever texturas, como a que descreve a madeira ou a que descreve os pêlos das mãos e as unhas na figura 4.69.

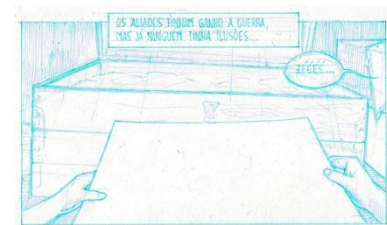
Tal como todas as outras páginas deste projecto, todas as partes do presente narrativo começaram por ser desenhadas a lápis. Inicialmente, o primeiro capítulo começou por ser desenhado com lápis de grafite (fig. 4.70), mas a partir do final desse mesmo capítulo comecei a esboçar as páginas com um lápis azul (fig. 4.71). Esta transição no material utilizado para os desenhos preparatórios deve-se a uma razão de ordem prática. Quando utilizei o lápis de grafite, depois de passar os desenhos a tinta tinha de apagar o lápis e isso fazia com que a tinta ficasse muitas vezes semi-apagada, obrigando-me a retocar algumas linhas. Dessa dificuldade, optei por utilizar este processo (fig. 4.72), utilizado por muitos autores de banda desenhada, e para o qual existem diversos tutoriais espalhados pela internet<sup>229</sup>. A utilização do lápis azul permite, assim, digitalizar a página com todas as marcas da tinta e do lápis azul, para depois, no Photoshop, eliminar os traços a azul sem que o negro da tinta desapareça ou sofra alterações significativas.

Para produzir as linhas a negro, recorri sempre a uma caneta com uma ponta de poliéster flexível, que é um produto que permite uma espessura de linha variada tal como o pincel (fig. 4.73). Para as linhas mais finas e pequenos acertos, utilizei uma caneta de ponta fina (Pilot G-Tec-C4).

Toda a cor foi aplicada digitalmente. Como as cores do presente narrativo deveriam ser concordantes ao longo da narrativa, a primeira página que efectivamente pintei foi a página 30 (fig. 4.68),



**Fig. 4.70** *A Pesca da Lula*, p. 21. Esboço a lápis de grafite antes de passar a tinta.



**Fig. 4.71** *A Pesca da Lula*, p. 58. Esboço a lápis azul antes de passar a tinta.



**Fig. 4.72** *A Pesca da Lula*, p. 58. Aspecto da tinta sobre o lápis azul.



**Fig. 4.73** Zig Kuretake: Bimoji Flexible tippen: Extra Fine.

<sup>229</sup> Eu próprio segui o seguinte tutorial: <https://graphicdesign.stackexchange.com/questions/18954/remove-blue-lines-in-photoshop>

por esta conter todos os elementos visuais que ocorrem neste plano narrativo. Deste modo, quando começava a pintar uma página nova, costumava sempre abrir no Photoshop a página 30, para que pudesse apanhar as cores exactas através do conta-gotas (*eyedropper tool*) e assim utilizá-las na nova página. Uma vez digitalizada a página e retirado o lápis azul, as cores foram aplicadas em *layers* separados com a propriedade *multiply*, de maneira a não influenciar as linhas a negro. Na aplicação da cor, as únicas excepções a este processo foram o reflexo no mar, as nuvens amarelas, as riscas das camisas e os círculos de luz, que foram produzidos em *layers* com a propriedade *lighter color* (e, por vezes, diferentes percentagens de opacidade) que tem a capacidade de transformar uma marca negra do pincel em qualquer outra cor.

#### 4.6.3 Passado pessoal: a memória orgânica

De todos os tipos de abordagem ao desenho utilizados em *A Pesca da Lula*, o mais instável de todos é aquele que é utilizado para representar o passado pessoal de José Silvestre, as suas memórias. Por outro lado, como se poderá observar nos desenhos que apresento ao longo dos cadernos digitalizados e anexados a este estudo, o desenho que aqui é utilizado para representar as memórias de José Silvestre é também aquele que me é mais natural.

Como se pode verificar nas figuras 4.5, 4.6, 4.7 e 4.9, a mistura da linha e da trama com caneta é um processo que me acompanha há alguns anos. Se, nesses primeiros desenhos, era mais comum utilizar tramas mais apertadas com maior atenção sobre as nuances do claro-escuro, nos últimos anos tenho vindo a utilizar processos análogos com algumas variações a essas primeiras abordagens. Ou, dito de outro modo, nos últimos anos tenho vindo a acumular diferentes soluções que podem ser obtidas com o mesmo material. O meu encanto pessoal com este tipo de linguagem gráfica começou pela admiração e vontade de emulação de algumas imagens que vi enquanto estudante de licenciatura. Neste contexto, algumas gravuras de Rembrandt (fig. 4.74) foram determinantes para começar a tentar reproduzir alguns dos seus efeitos. Nas suas



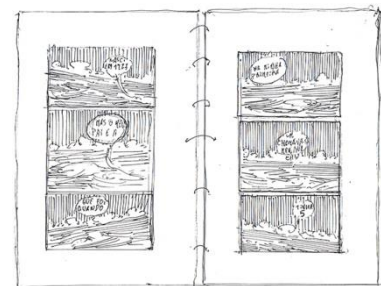
**Fig. 4.74** Rembrandt van Rijn, *As Três Árvores*, 1643.

gravuras, agradava-me o dramatismo do claro-escuro, a representação da profundidade atmosférica, a ilusão de modelação através da linha e a sua desenvoltura gestual. À medida que o tempo foi passando, acabei por me desligar das imagens do Rembrandt e aprendi a apreciar o contraste fundamental entre a simplicidade do instrumento riscador, que apenas produz linhas e pontos, e a grande variedade de efeitos que permite produzir. Deste modo, referindo apenas alguns aspectos, com a ajuda de uma caneta ou um aparo podemos fazer o mais ortodoxo desenho de contorno com linhas e pontos (fig. 4.75); como podemos também combinar linhas para produzir a ilusão de manchas (fig. 4.76); a ilusão da mancha através da trama pode apenas insinuar informação relativa ao claro-escuro (fig. 4.77), como pode também conter informação sobre a geometria dos objectos e insinuar a sua forma tridimensional (figs. 4.78 e 4.79). Para além destes aspectos, a combinação do desenho de linha com trama evoca ainda um longo período da gravura europeia, desde o tempo em que estes recursos eram utilizados para reproduzir as nuances tonais da pintura (fig. 2.4), até serem, mais tarde, utilizados na ilustração de jornais e de livros (fig. 2.52).

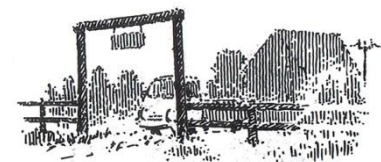
Quando comecei a ponderar sobre a aparência das imagens que iria utilizar para representar as memórias pessoais de José Silvestre, ocorreu-me que a longa relação que tenho com algumas das variações desta forma de representação poderia torná-la, precisamente por essa razão, elegível para o efeito. Como referi no ponto 4.4.1, *A Pesca da Lula* resulta das entrevistas que fiz ao meu avô, mas é, em última instância, uma edição bastante pessoal de alguns episódios por ele vividos; a título de exemplo, como aí se refere, o sonho do pequeno José Silvestre no primeiro capítulo foi sonhado por mim próprio. Para além do facto de grande parte dos desenhos preparatórios (nos cadernos) para esta narrativa já serem feitos recorrendo a este tipo de linguagem visual, pareceu-me que a convergência entre os relatos do meu avô e o aproveitamento pessoal que faço deles seriam justamente representados por um



**Fig. 4.75** Estudo de cabeça. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 158.



**Fig. 4.76** Planificação das primeiras páginas do segundo capítulo. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 153.



**Fig. 4.77** Desenho da entrada para uma quinta. Toda a mancha é produzida através de linhas paralelas verticais. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 033.

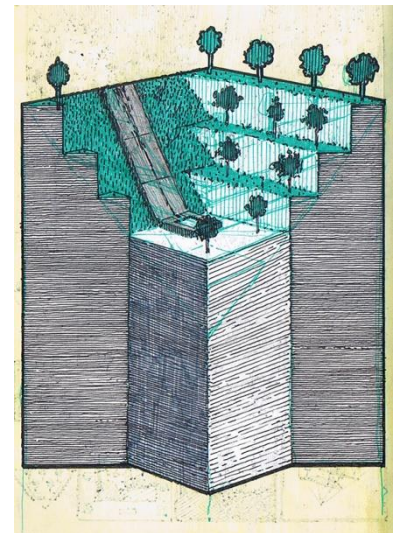


**Fig. 4.78** *A Pesca da Lula*, p. 60. Detalhe. Enquanto a tonalidade do fundo é produzida através de linhas verticais, as sobras do corpo são representadas com linhas de modelação.

registro gráfico especialmente ligado à minha própria biografia. O resultado seria, assim, uma espécie de pacto entre mim e ele.

Ao contrário dos registros gráficos anteriormente descritos – o realismo da introdução e separadores, bem como a aproximação à linha clara no presente narrativo – a combinação que faço da linha e da trama é uma forma de representação menos rígida, com regras menos claras. Por vezes os objectos são abertos, pouco descritivos, e a representação é algo impressionista (fig. 4.80), por outras, os objectos estão circunscritos e as formas detalhadas (fig. 4.81). Esta amplitude entre a sugestão e a descrição pareceu-me especialmente importante para representar o passado pessoal de José Silvestre, porque parecia conferir um paralelismo com as características da nossa memória vivida – por vezes as memórias resultam apenas de uma impressão incompleta e abstracta, por outras contêm informação bastante detalhada e vívida. Este paralelismo foi-me bastante útil, logo nas primeiras vinhetas em que José Silvestre começa a relatar o seu passado (fig. 4.81), na página 13, porque me permitiu começar esse segmento com imagens pouco detalhadas, apenas com os elementos essenciais à narração, para depois, progressivamente, as ir fechando e tornando mais detalhadas. Tal como ocorre quando nos lembramos de algo: no início recordamos o essencial e, progressivamente, à medida que nos vamos debruçando sobre essa memória, vamo-nos lembrando de mais detalhes. Estas flutuações, parece-me, têm a capacidade de conferir ao relato uma orgânica que é própria do modo como nos recordamos dos eventos, e que não seria possível se me tivesse proposto representar o passado vivido da mesma forma, por exemplo, que represento o presente narrativo dentro do barco.

Do ponto de vista do próprio processo gráfico, quando comparamos as abordagens anteriormente discutidas (pontos 4.6.1 e 4.6.2), os desenhos utilizados para representar o passado vivido conservam mais traços da espontaneidade e errância do movimento da mão. Por um lado, o realismo da introdução e separadores é produzido através da acumulação de gestos cuidados, num esforço de imitar as imagens fotográficas; e, nesse



**Fig. 4.79** Desenho ao corte do vale onde se encontra fonte com o peixe (relativo ao sonho tido por José Silvestre, no primeiro capítulo). Nas secções de corte, a inclinação das linhas paralelas descrevem a forma tridimensional dos planos. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 138.



**Fig. 4.80** A Pesca da Lula, p. 13.



**Fig. 4.81** A Pesca da Lula, p. 28.

processo cuidado, as marcas sobre o papel tendem a obliterar a percepção do gesto. Por outro lado, os desenhos a linha e cor plana do presente narrativo são também uma forma de desenhar relativamente precisa; as linhas são ajustadas com gestos repetidos de forma a atingir a espessura de linha indicada e a evitar gestos bruscos. Neste sentido, a escolha sobre um registo gráfico que evidenciasse uma maior presença da gestualidade nos segmentos que representam o passado vivido tem o objectivo de transferir essa presença para a leitura desses segmentos da narrativa. O tipo de valores que aqui se tenta importar para a leitura da narrativa são os da autografia, que deixa visível a acção da mão que desenha ou escreve, que deixa visíveis as suas variações no processo da representação.

Tal como os segmentos do presente narrativo (ponto 4.6.2), os segmentos que representam o passado pessoal começaram por ser esboçados primeiramente com lápis de grafite e posteriormente com lápis azul. De seguida, tanto as vinhetas, as caixas de texto, como os desenhos dentro das vinhetas foram produzidos com aparo e tinta-da-china. À semelhança dos desenhos da introdução e separadores (ponto 4.6.1), também estes desenhos foram digitalizados e tratados digitalmente para alterar a cor das linhas e tramas, utilizando exactamente o mesmo método descrito no ponto 4.6.1. A única excepção à coloração em azul são as caixas de texto do narrador, que se encontra no presente e, tal como a cor das vinhetas que representam o presente dentro do barco, foram deixadas a negro.

#### 4.6.4 Os *comics* e a representação da violência da guerra

No segundo capítulo, a partir da página 45 (fig. 4.82), dei início a uma outra forma de representação que pretendia resolver um problema com que me debati algumas vezes. Desde sempre, o meu avô contava episódios sobre a violência do seu pai e, tal como indica a narrativa, na família dizia-se que isso se devia ao facto de o meu bisavô ter sido exposto a gás mostarda durante a sua passagem pelo Corpo Expedicionário Português na Primeira Guerra

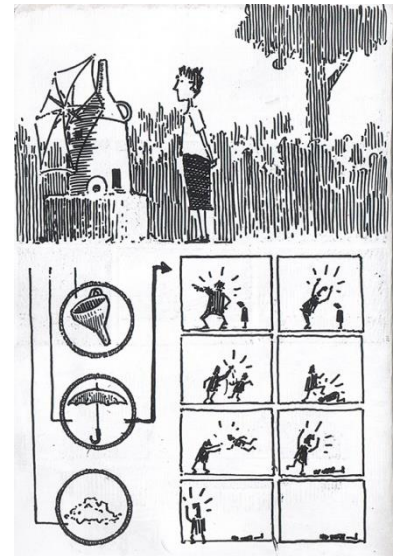


Fig. 4.82 A Pesca da Lula, p. 45.

Mundial. Quando entrevistei o meu avô no contexto deste projecto, alguns desses episódios foram novamente relatados e ficaram registados nas gravações. A sequência na figura 4.83, por exemplo, resulta de um desses relatos, que decidi ensaiar no caderno: um dia, o meu avô construiu uma miniatura de um moinho de vento, utilizando terra e lama para as paredes, um funil para o telhado e um guarda-chuva para as velas. Como o guarda-chuva ficou estragado, o meu avô foi violentamente castigado pelo pai.

Quando comecei, no entanto, a ensaiar trechos narrativos para o projecto, comecei a questionar-me se deveria incluir esses episódios de violência. Se, por um lado, eu estava interessado em representar algumas das dificuldades experienciadas pelo meu avô, pois que elas reflectem a sua educação e o tempo em que viveu, por outro lado, comecei a pensar que, se desse visibilidade aos vários episódios de violência que me contou, esta narrativa corria o risco de começar a explorar os seus traumas para obter efeitos dramáticos; e esse foi um caminho que eu quis evitar.

Quando estava a escrever o segundo capítulo, dedicado à figura do pai, ocorreu-me então que poderia enunciar essa violência sem, no entanto, a mostrar demasiado. Na cena da página 45 (fig. 4.82), ao ver o filho a furar as batatas para fazer bonequinhos, o pai do pequeno José Silvestre transforma-se numa figura caricatural. Este surge desenhado num regime gráfico que pretende evocar um tipo de visualidade característica da banda desenhada ou, dito de outra maneira, característica de um tipo de visualidade que eu julgo ser aquele que a maioria dos leitores mais facilmente associa à banda desenhada. Para esse efeito, apesar de não tentar imitar nenhum autor ou escola em particular, introduzi algumas alterações que me parecem paradigmáticas da banda desenhada como género, tais com a espessura do traço, o exagero da expressão facial, as dimensões desproporcionadas, a representação do fumo a sair pelas narinas e orelhas, a utilização da trama mecanográfica para produzir cinzas médios, a utilização de negros sólidos, a onomatopeia “PAF” e as estrelas que a acompanham e, ainda, o desenho do texto a negrito.



**Fig. 4.83** Ensaio sobre episódio do moinho. Ver Anexos / 01 – Cadernos Digitalizados / 022.

A associação irónica entre banda desenhada e violência é um binómio que, desde que a banda desenhada se tornou num fenómeno de massas logo na primeira metade do século XX, tem sido utilizado por alguns artistas visuais como forma de produzir contrastes desconcertantes. Frequentemente associada à infância, a banda desenhada foi muitas vezes o veículo de uma moralidade que excluía a sexualidade, que transformava a violência em comédia e era adversa a alguns temas considerados disruptivos. Alguns artistas visuais como, por exemplo, Paul McCarthy (fig. 4.84), Raymond Pettibon (fig. 4.85) e Gottfried Helnwein (fig. 4.86), apropriaram-se de alguns dos mais conhecidos personagens do entretenimento para as crianças e colocaram-nos em situações com violência explícita ou latente, como forma de obter um contraste expressivo entre o domínio inofensivo de que são provenientes e a situação degradante em que os colocam. Como vimos anteriormente, no segundo capítulo deste documento, alguns intervenientes associados à contra-cultura dos anos 60 também subverteram alguns atributos reconhecidamente associados à banda desenhada. Mais recentemente, em *Pappa in Afrika* (2010) (fig. 4.87), Anton Kannemeyer narrou uma história de racismo na África do Sul através da evocação directa de *Tintin no Congo* (1931), de Hergé.



Fig. 4.87 Anton Kannemeyer, *Pappa in Afrika* (versão portuguesa), 2010.

A utilização de um registo gráfico associado ao género da banda desenhada para representar as cenas de violência e guerra no segundo capítulo de *A Pesca da Lula* serve, assim, o propósito de obter um efeito irónico, mas também o de narrar e assinalar



Fig. 4.84 Paul McCarthy, imagem retirada do filme *Pinocchio Pipenose Household Dilemma*, 1994.



Fig. 4.85 Raymond Pettibon, *Sem Título (Walt's Worse)*, 1985.



Fig. 4.86 Gottfried Helnwein, *L.A. Confidential (Cops II)*, 2000.

situações violentas numa linguagem contaminada pela comédia, mitigando o efeito da violência. Logo a seguir à página 45, na dupla página 46 e 47, vemos o pai de José Silvestre desenhado no mesmo estilo gráfico das oito vinhetas em baixo, que representam cenas de guerra hipoteticamente testemunhadas por ele e que, de alguma forma, podem ser consideradas responsáveis pelos seus acessos de fúria. De forma a consolidar esta associação entre o estilo gráfico e a violência, as restantes situações relacionadas com a guerra são desenhadas deste modo e permitem, na página 52 (fig. 4.88), equacionar a justaposição de estilos gráficos com o desajuste entre a realidade de um soldado acabado de regressar e a paz que reina no território onde regressa. Enquanto o texto refere "...quando o meu pai voltou da guerra andou praí desnorteado. Ele e outros.", as vinhetas mostram a coreografia do soldado, que se manda para o chão por causa do cantar de um passarinho, para logo se levantar e fazer continência. Nesta página, tal como na parte superior da dupla página 46 e 47 (fig. 4.89), a distinção entre a figura e o resto da imagem através do estilo gráfico assinala a diferença de estados psicológicos entre a figura e os demais.



Fig. 4.88 A Pesca da Lula, p.52.

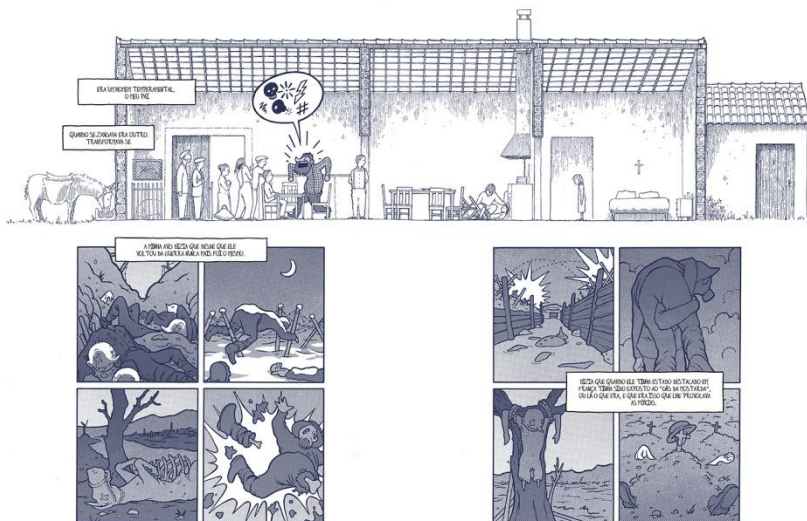
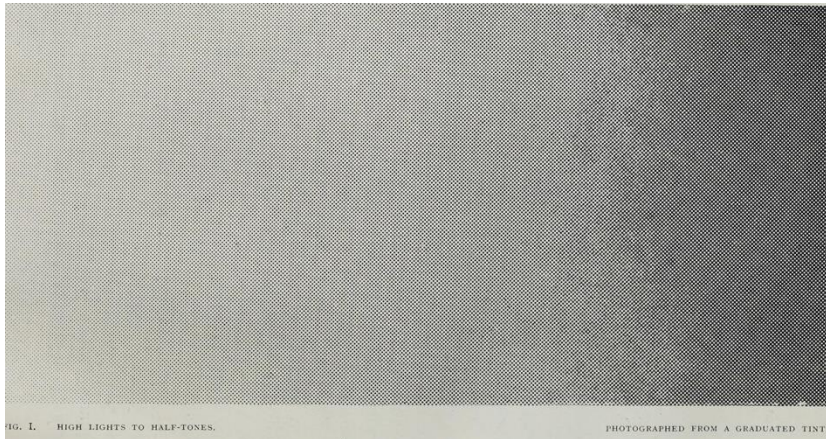


Fig. 4.89 A Pesca da Lula, pp. 46-47.

Estes segmentos narrativos que representam a violência relacionada com a guerra, tal como grande parte do projecto, começaram por ser desenhados com lápis azul e foram posteriormente desenhados a tinta (fig. 4.90) com a caneta-pincel

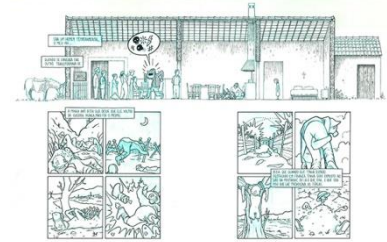
que mostro na figura 4.73. De seguida, os desenhos foram digitalizados e trabalhados digitalmente. Neste processo, comecei por pintá-los com manchas planas de cor cinza (fig. 4.91), depois apliquei uma textura de trama mecanográfica em todas as zonas excepto nos brancos (fig. 4.92). Apesar de existir *software* específico para simular tramas mecanográficas na pintura digital, procurei uma digitalização de um documento impresso em alta resolução e utilizei sempre a mesma imagem (fig. 4.93 e 4.94) ao longo do processo. No final, tal como fiz na introdução, separadores e segmentos do passado vivido, apliquei a cor azul sobre todo o conjunto para transformar os negros e cinzas em tonalidades de azul (fig. 4.69).



**Fig. 4.93** Imagem utilizada como textura para aplicação de trama mecanográfica.

#### 4.7 Considerações sumárias

O romance gráfico *A Pesca da Lula* constitui-se como um lugar onde se cruzam diversas gerações através da memória. A minha geração, representada na personagem do rapaz, neto do protagonista; a geração do protagonista José Silvestre enquanto criança e adolescente; e a geração dos seus pais. De um ponto de vista histórico, social e cultural, trata-se de três gerações muito distintas, desde logo por terem nascido em momentos políticos muito diferentes na história do nosso país. Os pais de José Silvestre nasceram ainda nos últimos anos da Monarquia Portuguesa e passaram pelos anos tumultuosos que se seguiram à queda daquele



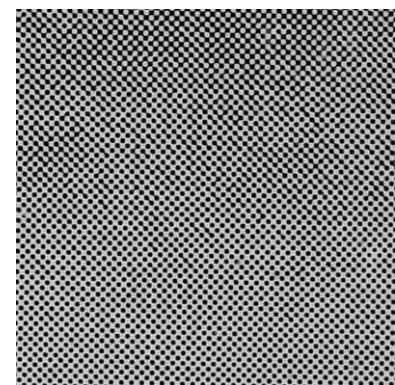
**Fig. 4.90** *A Pesca da Lula*, pp. 46-47. Desenho de linha, antes da pintura digital.



**Fig. 4.91** *A Pesca da Lula*, p. 46. Detalhe . Fase de aplicação de tons cinza.



**Fig. 4.92** *A Pesca da Lula*, p. 46. Detalhe . Fase de aplicação da textura da trama mecanográfica.



**Fig. 4.94** Imagem utilizada como textura para aplicação de trama mecanográfica. Detalhe.

regime; José Silvestre nasceu um ano depois do golpe que pôs termo à Primeira República Portuguesa e veio a possibilitar a formação do Estado Novo; e o rapaz, neto de José Silvestre, nasceu cinco anos após a Revolução de 25 de Abril de 1974, que acabou com a ditadura em Portugal. Com estes contextos históricos como fundo, esta é uma narrativa sobre a vida privada, com incidência especial sobre a relação com o trabalho.

Partindo da recolha de uma série de entrevistas a José Silvestre, o meu avô materno, os dividendos devolvidos pelo processo de pesquisa e criação deste projecto não se resumem apenas ao resultado final. Se, do lado da recepção, o trabalho de recolha devolveu material com autenticidade histórica, social e cultural, propondo um enriquecimento das percepções sobre o período representado, do meu próprio lado, o do criador, este projecto foi um mediador para uma aprendizagem em várias frentes.

Em primeiro lugar, a partir das entrevistas, tomei conhecimento sobre diversos aspectos da história da minha própria família. Ao fazer um trabalho desta natureza, apesar das entrevistas serem feitas ao meu avô (e algumas delas com a presença da minha avó), os temas da história da família extravasaram muitas vezes o tempo das entrevistas, e as discussões sobre o assunto tiveram frequentemente a participação de outros familiares. Se o resultado mais visível deste processo foi a minha própria aproximação aos meus avós, é importante sublinhar que o processo de levantamento e discussão da memória conjunta funcionou como elemento coesivo no seio da própria família.

Em segundo lugar, as histórias privadas nas entrevistas levaram-me a aprofundar conhecimentos sobre a nossa história colectiva. Para além de os relatos oferecerem muitos detalhes sobre a percepção da experiência vivida, sobre os costumes, sobre a organização do trabalho, relações sociais, etc., algumas das situações relatadas exigiram pesquisas posteriores que me ajudassem a enquadrá-las historicamente, ou simplesmente a completá-las. A título de exemplo, a partir do relato sobre a ida do meu bisavô à Primeira Guerra Mundial, ou, ainda, sobre as

condições materiais de uma armação de pesca, tornou-se necessário ler mais sobre o assunto, de modo a não cair em representações erróneas. Por outro lado, como os relatos apenas fornecem informação verbal, tornou-se muitas vezes necessário completá-los com informação visual, de modo a conseguir representar nesta narrativa objectos que até então me eram desconhecidos. Neste sentido, dentro do material visual que existe disponível sobre a época representada, talvez a maior lacuna que encontrei foram as representações em contexto doméstico. Quando percorremos espólios fotográficos dos anos 30, 40 ou 50 é relativamente comum encontrar-se imagens sobre a vida pública, sobre as regiões ou sobre as profissões. Todavia, ao longo deste processo, não consegui encontrar fotografias sobre o aspecto que poderia ter a casa de uma família de pescadores/agricultores da Estremadura, e tive de recorrer a algumas descrições para conseguir imaginar como era uma cozinha na sua disposição circunstancial, por exemplo. Quando pesquisamos por informação desta natureza, apercebemo-nos que o conjunto de temas elegíveis a terem visibilidade eram, na verdade, relativamente restritos.

Com a banda desenhada como género mediador para contar esta história, de um ponto de vista oficial, uma das maiores aprendizagens identificou-se com a capacidade crescente de narrar nos moldes impostos pelo *medium*. O exercício continuado de adaptação de um texto ou representação de uma acção no sistema da banda desenhada, tal como qualquer outra prática, torna-se cada vez mais intuitivo com a experiência. Do mesmo modo que o desenhador com experiência olha para determinado objecto já com um conjunto de processos em mente para o representar, também o narrador visual tende a acumular soluções para organizar a leitura de uma acção.

De forma a explicar de modo inteligível a complexidade do projecto *A Pesca da Lula*, tornou-se necessário adoptar um ponto de vista que, na medida do possível, reflectisse a estrutura do pensamento criativo, nomeadamente a estrutura em quatro pontos apresentada na metodologia projectual deste capítulo. Organizar a

produção nos termos destes quatro pontos equivale a tentar simplificar o processo criativo em quatro níveis de acção distintos, numa estrutura de progressão hierárquica. Deste modo, as operações e decisões descritas no ponto que diz respeito ao desenvolvimento do conceito, o ponto 4.3, tendem a ser a causa e produzir efeitos sobre os pontos seguintes, mas não o contrário. Trata-se de uma forma de organizar o processo criativo, onde primeiramente são tomadas as decisões mais amplas, as premissas gerais que definem o projecto, para, posteriormente, operar no domínio do particular e do detalhe.

Devido ao grande número de operações que envolveu a criação de *A Pesca da Lula*, a explicação das decisões e processos apenas pôde contemplar exemplarmente alguns dos seus momentos mais marcantes. Por outro lado, o facto de uma qualquer obra poder ser discutida a partir de diferentes pontos de vista – sejam estes do ponto de vista de representações culturais, do ponto de vista do formato utilizado, do desenho, da cor, da composição, etc. – levou a que a descrição dos processos e decisões aqui envolvidos pudessem culminar nas reflexões sobre o recurso à hibridação gráfica, o tema de partida para este trabalho. Isto significa que as escolhas respeitantes à utilização dos diferentes estilos pictóricos fundamentam-se nas próprias premissas e contexto narrativo do mesmo. Como se pode verificar no ponto 4.6.1, o realismo fotográfico monocromático azul, utilizado na introdução e separadores, foi feito de forma a simular práticas de tratamento da imagem na imprensa da primeira metade do século XX; o desenho linear com manchas de cor plana, descrito no ponto 4.6.2, serviu para conferir ao presente narrativo definição e clareza perceptiva constantes; o ponto 4.6.3, pelo contrário, serviu para conferir à representação das memórias do passado uma plasticidade que oscila entre a definição e a ambiguidade, onde as características do desenho são relativamente mutáveis; o desenho com características cómicas, associado à banda desenhada infantil, tal como se descreve no ponto 2.6.4, foi empregue para suprimir

expressivamente a representação descritiva de actos de violência relacionados com a ida do pai de José Silvestre à Grande Guerra.

Do ponto de vista das funções do desenho, tanto o realismo monocromático empregue na introdução e separadores, como também o desenho cómico empregue para representar a violência, foram ambos feitos com vista a lembrar, aludir, de alguma forma, mimetizar práticas visuais reconhecíveis. Trata-se de exemplos onde verdadeiramente tentei evocar o aspecto de formas de representar. No primeiro caso, tentei evocar o aspecto das fotografias que se podia ver na capa e miolo de revistas como a *Ilustração Portuguesa* (1903-1993), a *Alma Nova* (1892-1970) ou *O Ilustrado* (1933-1934), e, no segundo caso, tentei evocar o aspecto do desenho cómico utilizado em muita banda desenhada para crianças, onde os actos de violência são representados como comédia, e muitas vezes seguidos do aparecimento de um penso rápido em vez de sangue. Por outro lado, tanto o desenho empregue no presente narrativo como aquele que é empregue para representar as memórias são utilizados sobretudo devido às suas características formais, não tanto pelos contextos de uso que são capazes de evocar, mas sobretudo pelas características perceptivas das suas linguagens e pela forma como mostram aquilo que representam.

# CONCLUSÃO

Como referido no capítulo 1, actualmente há muitos ilustradores que recorrem a diferentes linguagens gráficas no decurso dos seus trabalhos – recurso que denominei de hibridação gráfica – fenómeno que se revela transversal aos processos do desenho, cuja temática seria necessário abordar de um ponto de vista que abrangesse várias áreas e géneros do desenho de ilustração, e não apenas do ponto de vista da narratologia, como tem sido tratado na área da banda desenhada.

Neste contexto, a presente tese foi desenvolvida tendo como ponto de partida um propósito de pesquisa inscrita num modelo teórico-prático, assumindo que o trabalho se iria desenvolver com a assistência de duas atitudes epistemológicas distintas: por um lado, a da recolha de informação, análise e reflexão e, por outro, a da criação artística. A dinâmica entre estas duas dimensões propunha conferir uma maior consciência histórica e formal no uso da hibridação gráfica em *A Pesca da Lula*, como também devolver à pesquisa noções técnicas mais objectivas sobre o que significa empregar diferentes linguagens gráficas no contexto de um projecto.

Para entender a diversidade das circunstâncias em que os ilustradores recorrem a diferentes linguagens gráficas, foi formulada a pergunta “o que é a hibridação gráfica?”, com o objectivo de identificar, organizar, descrever e explicar este fenómeno nos processos do desenho de ilustração. Por esta mesma ordem, o primeiro capítulo identifica a hibridação gráfica como um recurso que consiste em utilizar diferentes abordagens à representação no acto de desenhar, procurando reconhecer este recurso como uma opção viva para o artista, em vez de o encarar somente como uma característica do objecto artístico em si. Esta definição foi pensada de maneira a poder desenhar um mapa das diferentes instâncias em que os ilustradores produzem variações na linguagem gráfica nos

seus projectos, para depois poder restringir este estudo a uma área mais específica.

A definição permitiu, assim, organizar as várias ocorrências da hibridação gráfica de acordo com diferentes unidades de medida na produção dos ilustradores. Começou por contemplar ilustradores como Lorenzo Mattotti, Bernard Hislaire ou Tiago Manuel, que, embora produzam objectos artísticos homogéneos na sua abordagem à representação, alteram as características da representação gráfica de obra para obra. Contemplou aqueles casos em que a hibridação gráfica se torna mais visível porque os ilustradores utilizam diferentes linguagens gráficas dentro da mesma obra. E contemplou também os casos em que os ilustradores produzem variações gráficas dentro da mesma imagem.

A descrição do uso da hibridação gráfica no contexto de cada um dos projectos apresentados neste mapeamento devolveu alguns indícios sobre as diferentes razões que levam os ilustradores a alterarem o seu estilo pictórico. Os exemplos que são descritos na primeira categoria tendem a reportar-se ao que referiam Alberto Breccia e Art Spiegelman – que a forma como procuram o estilo gráfico está alinhado com a natureza conceptual do próprio projecto e que os instrumentos utilizados são escolhidos na medida em que produzem efeitos que se justificam na identidade do texto. É neste sentido que Breccia afirma que não pode ilustrar “Rulfo como se fora Onetti” – esta abordagem ao texto implica que, para além das escolhas sobre *o que* se pretende mostrar, o ilustrador faz escolhas sobre *como* se pretende mostrar.

Na descrição dos projectos incluídos nesta categoria, desenha-se uma percepção que viria a ser determinante para o enfoque desta pesquisa, e que se consolida no terceiro capítulo. É, por conseguinte, possível constatar que se, por um lado, ilustradores como Mattotti ou Bernard Hislaire alteram os processo gráficos sem imprimirem alusões claras a linguagens pré-existentes com uma identidade definida, existem outros, como Tiago Manuel, Dinis Conefrey ou Gradimir Smudja, que desenharam as suas ilustrações

com base, respectivamente, na identidade nacional dos seus heterónimos, na imagens dos povos nativos do México e nas pinturas de artistas como Van Gogh ou Toulouse Lautrec. Neste sentido, este último grupo figura já a utilização do estilo gráfico como um dispositivo reflexivo.

A descrição dos projectos incluídos na segunda categoria, sobre a variação do estilo gráfico dentro da mesma obra, revelou-se importante para perceber que há uma diferença fundamental entre a utilização da abordagem gráfica para assinalar uma quebra retórica e a sua utilização para produzir uma alusão visual. Por vezes, contudo, estas duas funções podem estar sobrepostas, como acontece no caso de *Saga de Xam* (1967), de Jean Rollin e Nicholas Devil, onde o desenho sofre transformações com afinidade aos períodos históricos visitados por Xam, e em *In the Shadow of No Towers* (2004), de Art Spiegelman, onde existem alusões óbvias à história da banda desenhada norte-americana. A distinção entre estas duas funções tornou-se clara porque, apesar de a variação do estilo gráfico dentro de uma obra assinalar sempre uma quebra de alguma natureza, em casos como *Sebastião* (2004), de Manuela Bacelar, ou em *Dança* (2015), de João Fazenda, não existem alusões claras a linguagens visuais conhecidas. A distinção destas duas funções é importante. A quebra na continuidade estilística, dentro de uma obra sequencial, assinala sempre uma quebra de alguma natureza: uma quebra na percepção do narrador, uma transformação no estado emocional de algum personagem, uma mudança do tempo narrativo, uma quebra entre representação e representação dentro da representação; nesse sentido, em obras onde se pode ler tempo narrativo a quebra é uma função separadora de um antes e um depois. Por outro lado, a modelação do estilo gráfico para promover uma alusão tem o objectivo de evocar outras imagens, tem uma função reflexiva e é uma das formas possíveis de as imagens dialogarem umas com as outras.

Nos casos onde existem variações no estilo gráfico, dentro da mesma imagem, esta separação continua a fazer sentido. No caso da Figura 0.1, de Saul Steinberg, que serve de imagem de abertura

para este estudo, percebemos que a quebra serve para distinguir cada figura das demais que se encontram dentro da mesma imagem, ao passo que apenas algumas parecem aludir a formas de representação específicas e reconhecíveis. As variações no estilo gráfico dentro da mesma imagem produzem alguns dos casos mais paradigmáticos de uma estética híbrida, equivalentes gráficos ao processo da colagem. O facto de podermos encontrar variações na linguagem gráfica nas diferentes unidades de medida que acabámos de referir foi um forte indicador da transversalidade das possibilidades da hibridação gráfica na prática do desenho, e sugeriu também a possibilidade de estudar o fenómeno, independentemente de o encontrarmos em séries sequenciais ou em imagens isoladas.

Como prática colectiva, o desenho tende a ser aprendido de acordo com os modelos vigentes de cada época e é inerentemente permeável ao imaginário que o rodeia. Neste contexto, a utilização de diferentes linguagens gráficas reflecte sempre a diversidade de linguagens que rodeiam o artista que nela incorre. Deste modo, construir uma perspectiva histórica sobre a utilização da hibridação gráfica significou procurar entender a forma como os artistas dialogam com o imaginário à sua volta. Nesse sentido, o segundo capítulo aponta contextualizar o uso da hibridação gráfica numa perspectiva socio-histórica e enquadrá-la como um recurso apto a convocar e dialogar com o imaginário colectivo. Para esse efeito, este capítulo dá resposta às perguntas (i) em que período e circunstâncias históricas a hibridação gráfica começa a ser utilizada com maior frequência pelos artistas?, e ainda, através da análise dos exemplos, (ii) como é usada a hibridação gráfica enquanto instrumento reflexivo?

Para responder à primeira pergunta, e retomando o que se diz no ponto 2.10, Considerações Sumárias, a hibridação gráfica parece ter começado a ser utilizada com maior frequência num período em que a cultura de imprensa era já uma realidade consolidada, ou seja, a partir do momento em que a comunidade de subscritores estava familiarizada com diferentes tipos de visualidade e os seus

contextos, e os ilustradores de imprensa podiam confiar nesse conhecimento por parte do público para que os seus jogos gráficos fossem entendidos. Os exemplos observados sugerem que as primeiras linguagens visuais a serem mais frequentemente alvo de apropriação para promover algum tipo de mensagem foram a heráldica e os maus desenhos (grafitis de rua e desenhos de crianças), que simbolizavam, respectivamente, a linguagem do poder e a da incompetência artística – duas categorias da representação visual que poderiam ter sido rapidamente reconhecíveis ainda antes da formação de uma cultura de imprensa. A partir do momento em que, no século XIX, a imprensa beneficia de desenvolvimentos tecnológicos e começa a publicar cada vez mais imagens de origem e propósito diverso, aumenta também a variedade de linguagens visuais que se tornam alvo de apropriação gráfica.

Ainda no contexto do segundo capítulo, a resposta à segunda pergunta – como é usada a hibridação gráfica enquanto instrumento reflexivo? – pode ser dividida em duas partes: como é usada conceptualmente e como é usada formalmente. Em parte, a pergunta sobre como é utilizada conceptualmente já foi respondida: nos casos em que a variação do estilo gráfico é utilizado como quebra em obras sequenciais, a quebra estilística assinala mudanças de estado ao longo do tempo (quebra na percepção do narrador, uma transformação no estado emocional de algum personagem, uma mudança do tempo narrativo, uma quebra entre representação e representação dentro da representação); nos casos de imagens individuais, a variação do estilo gráfico tende a assinalar diferenças de natureza intrínseca, não afectadas pelo passar do tempo, tais como diferenças de carácter (1.0 e 1.22) ou, tal como encontramos nas figuras 2.11, 2.21 e 2.38, para assinalar a diferença entre representação e representação dentro da representação. Quando a variação no estilo gráfico é utilizada enquanto alusão a determinada linguagem visual, o desenhador tende a resgatar alguns dos valores associados à linguagem visual de que se apropria para produzir a sua mensagem. Nesse sentido, torna-se

possível produzir comparações e ver conjunturas políticas à luz da imprevisível violência geológica (fig. 2.31), ou das narrativas sórdidas do teatro de sombras (fig. 2.26), ou ainda, por exemplo, ver os modos de vida da modernidade à luz dos valores do passado (fig. 2.41, 2.42) ou através dos olhos de outros povos (fig. 2.44 e 2.45).

Por outro lado, de um ponto de vista formal, aproveitando o facto de um desenho ser sempre o resultado de um agente que acumula marcas, alguns ilustradores simulam o modo de desenhar de outros (fig. 2.44 e 2.50), ou simulam ficcionalmente as circunstâncias em que as marcas foram feitas (fig. 2.39 e 2.40). A este respeito, a propósito do modo como a hibridação gráfica é utilizada reflexivamente em termos formais, foi possível perceber que o raio de possibilidades à disposição de um ilustrador para aludir a outras imagens ou classes de imagens, identifica-se com o mesmo raio de possibilidades que tem disponível para desenhar qualquer outra situação: do mesmo modo que a representação de uma cena pode oscilar entre a mimese escrupulosa e a sugestão minimal, também a simulação de imagens e dos seus processos pode oscilar entre a mimese que simula o original (fig. 2.60 e 2.61) e a sugestão que apenas evoca o essencial (fig. 2.58 e 2.59). Para enunciar dois exemplos sobre esta oscilação, podemos recordar a *Britannia à la Beardsley* de Edward Tennyson Reed (fig. 2.53) como um exemplo onde a simulação das ilustrações de Aubrey Beardsley se dá de forma escrupulosa, e contrapô-la, por exemplo, a *The Rude Descending a Staircase (Rush Hour at the Subway)*, de J. F. Grishold (fig. 2.58), onde apenas se preserva o aspecto geral da composição e da sugestão de movimentos presentes na pintura original de Marcel Duchamp.

A partir do momento em que se percebe que, no acto de produção de marcas podemos evocar imagens específicas, podemos tornar presente todo um modo de fazer de um autor ou de uma cultura, podemos simular ironicamente linguagens visuais conhecidas ou mesmo atrair a atenção do observador para as circunstâncias de produção da imagem, temos de admitir a hipótese de que existem formas através das quais as imagens têm a

capacidade de levar a atenção do observador a dialogar com o imaginário colectivo e com a própria prática de produzir imagens. Como se pode ver em muitos exemplos discutidos no segundo capítulo, uma dessas formas de evocar outras imagens dá-se através da simulação de algumas das características das imagens evocadas. Isto pode passar pela utilização dos mesmos instrumentos, pela apropriação do vocabulário formal, pela imitação, até certo ponto, do modo como agente desenhador constrói as suas representações. No entanto, a modelação do estilo pictórico ou a simulação de linguagens visuais não são a única maneira de estabelecer diálogos com outras imagens ou de atrair a atenção para questões relacionadas com a representação.

Por esta razão, o terceiro capítulo explica a hibridação gráfica enquanto representação de segunda ordem e inscreve-a dentro de um conjunto coerente de dispositivos historicamente utilizados na mediação da reflexividade. Para atingir este objectivo, procurou-se, em primeiro lugar, apurar quais os dispositivos usados para a produção de reflexividade no contexto da representação visual, para, num segundo momento, enquadrar a simulação de estilos pictóricos e a apropriação de linguagens visuais como um desses dispositivos reflexivos, como uma actividade capaz de produzir representações de segunda ordem, isto é, capaz de representar representações. Em suma, o terceiro capítulo propõe um esboço para uma iconografia da reflexividade no contexto da representação gráfica.

Nesse sentido, o trabalho de John Willats foi fundamental para fornecer um quadro conceptual que permitisse alinhar a nossa proposta dentro de uma teoria geral da representação gráfica. De acordo com Willats, a primeira condição para a existência de uma imagem é a própria área que esta ocupa e, dentro desta, a representação gráfica é governada pela sobreposição de um sistema denotativo e de um sistema de desenho. Quando os artistas experimentam desvios e subvertem as funções de algum destes elementos, passam a incorrer em actividades metalinguísticas, que têm a capacidade de atrair a atenção do observador para as

condições de produção da representação. O trabalho de Victor Stoichita foi importante para fornecer um lastro histórico à prática da reflexividade no contexto da representação, mas também para identificar alguns dos principais dispositivos usados por pintores no princípio da história moderna, quando a noção e a função social do quadro estavam em transformação. As categorias de W. J. T. Mitchell foram, por fim, fundamentais para distinguir o raio de acção da reflexividade e propôr a ideia de, para além de as imagens representarem o mundo e os seus conceitos, serem também capazes de mostrar uma consciência de si e se representarem a si mesmas, de representarem outras imagens, bem como mostrar e dialogar com os próprios princípios da representação.

Dentro desta ordem de ideias, o terceiro capítulo enumera os dispositivos que Stoichita descreve como capazes de interromper a ilusão e atrair a atenção para o quadro como objecto – quadros dentro de quadros, aberturas, espelhos, olhares de figuras representadas em direcção ao observador, assinaturas e inscrições. A estes dispositivos, o capítulo adiciona também a manipulação dos elementos gramaticais da representação gráfica para fins reflexivos, discutidos por Willats, bem como a apropriação de linguagens visuais promovidas pela hibridação gráfica, como dispositivos capazes de colocar as imagens a mostrarem consciência de si, de outras imagens, ou dos próprios princípios da representação. Neste sentido, através da discussão de alguns desenhos de Saul Steinberg – um praticante fervoroso da reflexividade e um artista que dedicou toda a sua vida a inquirir diversos temas relacionados com a representação – o capítulo apresenta a reflexividade como o resultado da enunciação das condições de produção da imagem: o quadro, a gramática da representação gráfica e o próprio agente que a enuncia; e explica a hibridação gráfica como um dispositivo que tem a capacidade de remeter para o próprio agente ou subvertê-lo, tornando-a num dispositivo capaz de evocar formas de representar.

Retomando as categorias iniciais apuradas no primeiro capítulo, *A Pesca da Lula* enquadra-se claramente nos objectos artísticos que

apresentam várias abordagens à representação dentro da mesma obra, como também contém algumas imagens e vinhetas que misturam, em si, diferentes formas de desenhar. Este aspecto coloca-a dentro de um espectro estético que a faz dialogar com várias linguagens à sua volta, tanto no contexto mais alargado da história da banda desenhada como no contexto específico dos temas da narrativa. No entanto, nem todas as linguagens empregues funcionam do mesmo modo.

Como se refere no relatório do projecto, o realismo fotográfico monocromático em azul está relacionado com o processo de imersão a que me submeti na fase da pesquisa para o projecto. O facto de muitas destas imagens resultarem de montagens com fotografias ou *frames*, imagens que representavam o trabalho no mar com condições semelhantes àsquelas que o meu avô viveu, significa que eu queria que narrativa partisse desse ponto do qual partiu o personagem José Silvestre – o Portugal da primeira metade do século XX, que louvava os seus trabalhadores enquanto classe, mas com pouco interesse em representar os indivíduos. Como resultam de montagens, algumas destas imagens ainda preservam a representação da acção e composição característica dessas imagens de origem. Juntamente com a simulação da linguagem da fotografia através do desenho, bem como com o facto de serem imagens monocromáticas análogas à impressão de fotografia em publicações impressas durante os anos 30 e 40, faz deste segmento de imagens um desses casos em que o desenho pretende funcionar como alusão a formas de representação existentes – a fotografia e o cinema neo-realistas.

Apesar de o desenho aplicado ao presente narrativo, quando vemos os dois personagens dentro do barco, ser baseado num derivado da linha clara, não se espera que esta forma de desenhar, com a sua hierarquia da espessura de linha e as cores planas, funcionem como alusão à linha clara europeia. A utilização da linha uniforme e de cores planas é um fenómeno de época que começou por surgir da aproximação do ocidente ao oriente e acabou, mais tarde, por se tornar sinónimo da própria banda desenhada europeia

durante muito tempo. Ora, do mesmo modo que ocorreu com a apropriação da linha oriental por parte do ocidente, a distância dos acontecimentos e das modas acabou por naturalizar esta forma de expressão, não se podendo, portanto, esperar que a utilização da linha clara num projecto de banda desenhada evoque a linguagem da banda desenhada como género. Se, num caso como *Pappa in Afrika* (2010) (fig. 4.87), Anton Kannemeyer utiliza a linha clara dentro de um contexto que representa uma paródia a *Tintin no Congo*, no caso de *A Pesca da Lula*, onde não existem elementos contextuais que se relacionem com o tema da banda desenhada europeia, seria inapropriado assumir que a proximidade com a linha clara se apresenta aí como alusão. Pelo contrário, como se refere no ponto 4.6.2, a principal razão para a ter adoptado tem que ver unicamente com as suas potencialidades formais, de poder representar o mundo do presente narrativo dentro dos limites dos seus contornos bem definidos, com uma continuidade inalterada ao longo do tempo.

Em oposição ao presente narrativo, o desenho utilizado para representar o passado pessoal de José Silvestre é inconstante e as suas características flutuam ao longo da narrativa. Dentro deste segmento de imagens, se compararmos vinhetas pertencentes a diferentes pontos da narrativa poderíamos dizer que, em si, se trata de um tipo de desenho heterogéneo – por vezes mais detalhado, e outras vezes mais sintético. A maneira como as próprias figuras são desenhadas tende a alterar-se ao longo da leitura e, tal como foi sublinhado no ponto 4.6.3, esta inconstância do desenho visava ser um aspecto que se relacionava com as flutuações da memória, mas também com a minha própria inclinação para desenhar desta forma. Apesar de algumas manifestações gráficas dentro deste segmento terem a capacidade de evocar uma longa tradição da gravura europeia, estes desenhos não foram criados com a intenção de evocar directamente esse tipo de imagem. Tal como ocorreu com a linha clara do presente narrativo, a escolha sobre este tipo de desenho para representar a memória incidiu principalmente, como referido, sobre o seu potencial e características formais.

Por fim, é dentro deste mesmo segmento de imagens, que representam momentos do passado pessoal de José Silvestre, que surgem os desenhos cómicos que representam situações violentas relacionadas com a guerra. Como se refere no ponto 4.6.4, os desenhos que representam a violência do pai foram feitos de forma a sintetizarem alguns dos aspectos mais característicos da banda desenhada feita para os mais novos – a comédia das posturas e das coreografias, a espessura da linha, os exageros caricaturais das expressões faciais, etc. Neste sentido, estamos perante desenhos que pretendem aludir ao tempo em que a banda desenhada era consumida quase exclusivamente pelos mais novos. Representar agora a violência do pai com este tipo de representação que associamos a mundos idílicos foi uma forma de obter um contraste expressivo entre forma e conteúdo, enquanto evitava mostrar a violência sofrida por José Silvestre.

Do ponto de vista da execução, o uso de diferentes abordagens à representação implica que as consigamos efectivamente conceber. Quando um ilustrador se aventura pela primeira vez numa nova forma de representação, é provável que os primeiros resultados não estejam à altura do que pretendia inicialmente. Foi por esta razão que Thomas Woodruff referiu, tal como citado na introdução, que as viagens no estilo são tanto libertadoras como interessantes. Libertadoras, porque a vida profissional de um ilustrador pode ser bastante repetitiva no exercício de soluções e uso de materiais, sobretudo quando é conhecido e contratado devido a um estilo pictórico particular. Apesar de a repetição ter a vantagem e a oportunidade de especialização, as mudanças de regime gráfico obrigam-no a encontrar novas soluções e contribuem para um conhecimento mais alargado sobre formas de representar, e é isso que tornam as viagens no estilo também interessantes. Aprende-se a utilizar melhor um novo material, exercitam-se outras formas de composição visual, aprende-se a representar de forma diferente figuras, poses, narizes, olhos, etc.

A aprendizagem de formas de representação que nos são alheias dá-se de forma semelhante àquela com que aprendemos a

desenhar – através do entendimento das suas premissas, da experimentação e do recurso a imagens exemplo. É também dessa forma que procedemos quando nos queremos apropriar de determinada linguagem, mas não estamos familiarizados com ela. No contexto do projecto *A Pesca da Lula*, cada uma das abordagens empregues para desenhar esta narrativa teve dificuldades distintas de adaptação. As representações que simulam a fotografia, utilizadas na introdução e separadores, não constituíram uma dificuldade maior, dado que a maioria destas eram baseadas em fotografias, e por se tratar de uma prática familiarizada e exercitada em outros lugares. Trata-se de um tipo de desenho que implica, sobretudo, algum zelo e paciência para conseguir produzir as gradações suaves da fotografia. O desenho de linha e cor plana usado no presente narrativo foi uma experiência relativamente nova, mas trata-se de um tipo de representação rígida, com regras estáveis, assentes na hierarquia da espessura da linha. Deste modo, no presente narrativo dentro do barco, as proporções dos objectos e figuras são bastante próximas das da realidade observada; não existem aí distorções consideráveis na anatomia, nem a tentativa de caricaturizar expressões faciais para a obtenção de efeitos expressivos. O desenho utilizado para representar as memórias de José Silvestre é, como referido anteriormente, muito próximo da minha própria forma mais circunstancial de desenhar, e não constituiu um esforço de adaptação a uma nova forma de representação. O desenho cómico empregue na representação da violência associada à guerra constituiu-se, pelo contrário, como o maior desafio em termos de adaptação à linguagem usada. Trata-se de um tipo de figuração que nunca tinha utilizado anteriormente e que exigiu, inicialmente, a consulta de algumas imagens de referência, de modo a conseguir construir figuras que se assemelhassem aos meus propósitos.

Neste processo de adaptação a diferentes formas de visualidade, não deixa de ser curioso notar que ocorreu episodicamente um desfasamento considerável entre a intenção e o desenho acabado. Apesar deste desfasamento ser natural na actividade, ele parece

tornar-se maior quando se tenta fazer algo que nunca se tentou antes. Por exemplo, quando me preparava para conceber o estilo gráfico empregue nas representações da violência associada à guerra, uma das imagens mentais que tive como referência para esse segmento foi uma tira cómica que li enquanto criança: o Recruta Zero (no original, *Beetle Bailey*), de Mort Walker. Esta imagem poderá ter surgido por via da ligação ao tema, por se tratar de um personagem que também era militar. Quando, finalmente, no contexto deste projecto, voltei a procurar exemplos do Recruta Zero, apercebi-me que as características do desenho de Mort Walker eram distintas daquilo que pretendia. Por essa razão, muni-me de imagens de Asterix, Gaston Lagaffe, Spirou, Häger o Terrível e outros, ou seja, exemplos de personagens cujo desenho tem características cómicas próximas daquilo que tinha em mente. O resultado acabou por ser um híbrido surgido a partir destas referências. Todavia, a figura do Recruta Zero ainda sobreviveu, ao esconder os olhos dos soldados que lançam um ataque na frente de batalha, na página 50 do projecto, uma característica que é particular daquele personagem e que lhe confere um aspecto tolo. Na sua execução, o recurso à hibridação gráfica requer maior consciência sobre o regime gráfico usado, sobretudo quando o desenhador o faz pela primeira vez. Na prática, quando já estamos habituados a determinada forma de representar, existe uma parte da acção que é relativamente automática durante o processo de concepção da imagem. Por conseguinte, a assimilação de um novo regime de representação demora tempo, até que o vocabulário de formas e procedimentos se torne intuitivo e fluido. Quando o desenhador recorre a diferentes regimes visuais, a resistência que sabemos que encontra revela-nos, então, que quando o faz, fá-lo com uma atenção especial à linguagem que utiliza.

Acompanhar a criação da narrativa *A Pesca da Lula* com as diferentes frentes de pesquisa desenvolvidas nesta tese foi benéfico a vários níveis. O primeiro capítulo, que contextualiza e lança as condições de partida desta pesquisa, foi importante para, ao longo da concepção e produção da narrativa, ter uma consciência mais

apurada sobre as diferentes manifestações e funções da hibridação gráfica. No início do estudo, as diferentes ocorrências da hibridação gráfica eram ainda uma massa informe e o número de exemplos ainda relativamente reduzido. Reunir um conjunto de exemplos, tal como referido anteriormente, foi simultaneamente a forma de começar a organizar as ocorrências do fenómeno, mas também o modo mais consistente para perceber os contextos em que a hibridação gráfica era usada. A própria leitura de obras e investigação sobre as mesmas, enquanto escrevia o primeiro capítulo, foi uma ajuda substantiva para começar a prever possibilidades para o projecto, sobre a forma como o contexto narrativo e as variações estilísticas poderiam vir a relacionar-se.

O segundo capítulo foi importante para desenvolver o projecto com uma consciência histórica, não só do fenómeno da hibridação gráfica, como também da cultura visual que analisa. A escolha metodológica, desde o início do trabalho, de contemplar exemplos provenientes da história da ilustração e da imagem impressa, bem como da banda desenhada propriamente dita, tornou este trabalho numa oportunidade especial para aprofundar uma visão mais estruturada destas áreas, bem como da relação que têm entre si. A exposição a esta cultura, bem como ao seu universo crítico, acabou por informar algumas decisões que dão forma ao projecto. Por exemplo, a decisão de me representar como personagem dentro do projecto, foi tomada para criar condições para o diálogo e tornar possível as viagens ao passado, mas foi fortemente influenciada por outros autores que se representaram a si mesmos, no processo de pesquisa, no contexto de bandas desenhadas autobiográficas. O contacto com a história da hibridação gráfica neste campo foi importante porque a análise de exemplos devolveu alguns dos tropos mais utilizados, ampliando a percepção do que poderia ser feito, e também permitiu um entendimento mais operacional do modo como funciona a hibridação gráfica em uso.

O terceiro capítulo, embora preocupado com a questão mais abstracta de enquadrar a hibridação gráfica como recurso reflexivo, foi decisivo para entender que ao criar uma narrativa gráfica que

utiliza diversas formas de abordagens à representação, *A Pesca da Lula* se tornou numa narrativa visual que permite ao observador ter em conta questões relacionadas com a própria representação visual, lembrando-o de que a forma das representações que veiculam a mensagem é ela própria provida de conotações e potencialidades específicas.

A melhor forma de se perceber a diferença que faz a utilização de diferentes regimes gráficos na leitura desta narrativa é imaginar como teria sido se o mesmo argumento tivesse sido desenhado recorrendo apenas a um regime gráfico, do início ao fim. Nestas circunstâncias, a partir do momento em que o argumento fosse ilustrado de forma homogénea, deixaria de haver quebras estilísticas. No caso de *A Pesca da Lula*, esta alteração não seria problemática para a leitura da narrativa. Nos casos em que as quebras do regime gráfico assinalam a diferença do tempo narrativo, como quando passamos do presente para o passado pessoal, o regime gráfico não é propriamente necessário para assinalar essa mudança, pois que a junção do texto e da informação contida na imagem é suficiente para se perceber que há uma analepse em curso. Neste contexto, a variação do regime gráfico apenas ajuda a comunicar essas transições, sublinham-nas. Nos casos em que a quebra ocorre dentro da mesma imagem, como por exemplo nas páginas 46 e 47 ou na página 52, onde a variação gráfica indica uma diferença de estado psicológico, se estas tivessem sido desenhadas de modo homogéneo continuaríamos também a perceber a narrativa, mas sem as distinções assinaladas pela quebra. Nas páginas 46 e 47, o momento em que o pai de José Silvestre tem um ataque de fúria, o regime gráfico distingue-o dos demais e associa-o, nesse momento, às imagens abaixo, que representam cenas de guerra. Se toda a dupla página fosse desenhada de uma só forma, a própria composição das imagens seria uma forte pista para relacionar a violência do momento com a violência da guerra. Neste caso, a quebra estilística sublinha a associação entre a violência do pai e as imagens da guerra, e o estilo, em si, confere à situação um certo sarcasmo. Convém, no

entanto, sublinhar que, neste projecto, o texto desempenha um papel unificador na leitura da narrativa. Em projectos em que não existe texto, por exemplo, é possível que a ausência de quebras para assinalar determinados aspectos dificultasse a leitura da narrativa.

Do ponto de vista dos regimes gráficos em si, se este argumento fosse ilustrado de forma homogénea, já o resultado seria um pouco diferente. Para imaginar tal caso, temos de ter em conta que qualquer que fosse o estilo pictórico adoptado, em princípio, este teria de respeitar as poses dos personagens, bem como os pontos de vista adoptados em cada uma das vinhetas. Pois que, a partir do momento em que se alteram essas configurações, está-se a alterar a narração em si, o que iria muito além de pensar alternativas no domínio do regime gráfico. Nesse sentido, dependendo do regime gráfico adoptado, teríamos de excluir da narração todos os segmentos onde se produzem alusões visuais através do desenho. Isso significa, desde logo, que tanto a introdução como os separadores não teriam a oportunidade de serem lidos com as alusões à fotografia documental e às práticas de impressão dos anos 30 e 40. Por outro lado, também seria espectável que ao adoptar um regime gráfico diferente, também se escolheriam imagens diferentes. Por exemplo, do ponto de vista da visualidade, o realismo empregue na introdução e separadores é particularmente sedutor para representar jogos de luz e sombra; se toda a narrativa fosse desenhada com o regime gráfico adoptado no presente narrativo, isto é, apenas com recurso a várias espessuras de linha e cor plana, algumas imagens perderiam interesse ou teriam sido reconfiguradas para as tornar mais apelativas. Em particular, quando o tema da imagem é a luz, como ocorre no separador da página 5, perder-se-ia a percepção de uma luz fria que ofusca e elimina os contornos; o halo de luz à volta do facho, ou deixaria de existir, ou teria implementado um ou dois círculos, tal como se fez para os halos de luz dos candeeiros dentro barco; devido ao uso de contornos e cor plana, a imagem iria afirmar-se pelo jogo compositivo entre as cordas, o mastro e a linha

do horizonte, minimizando o tema da luz. A adopção de um regime gráfico significa dar uso às suas condições de partida. Se este projecto tivesse sido desenhado recorrendo apenas a uma forma de representar, muitas das configurações das imagens teriam sido alteradas, senão mesmo substituídas por outras. A narrativa seria semelhante mas a forma em que é contada seria alterada, tanto no plano formal como no simbólico. Isto significa que um regime gráfico não é apenas a casca superficial de uma imagem, pois que a sua adopção implica, durante o processo criativo, potenciar a configuração de cada uma das imagens dentro dos parâmetros do regime gráfico utilizado.

Ao longo desta tese, o estudo da hibridação gráfica foi abordado a partir de diferentes perspectivas: a perspectiva histórica, que foi desenvolvida no segundo capítulo; uma perspectiva crítica, que foi desenvolvida no terceiro capítulo; e foi ainda abordado do ponto de vista da prática, com a produção de uma narrativa desenhada. Em cada uma destas áreas surgem caminhos para desenvolvimentos futuros deste trabalho.

Em primeiro lugar, o processo de investigação contextual para o projecto *A Pesca da Lula* devolveu um conjunto de narrativas e direcções que não chegaram a ser desenvolvidas. O episódio sobre o mendigo Miranda (fig. 4.43), a paródia sobre *O Velho e o Mar* (fig. 4.44), ou o episódio dentro do barco furado (fig. 4.33), são apenas algumas das narrativas que vão permitir desenvolvimentos do grande arco narrativo. O investimento junto deste projecto tornou-o numa plataforma que permite a aproximação a diferentes interesses pessoais: a pesquisa de narrativas sobre a vida privada como forma de aproximação a aspectos pouco conhecidos do passado da vida colectiva; a capacidade que a pesquisa sobre estas narrativas tem para a criação de um universo imagético; o desenvolvimento e experimentação com técnicas de narração visual; a experimentação com diferentes abordagens à representação como forma de entendimento de diferentes dimensões da representação gráfica. A conclusão deste projecto será, por conseguinte, uma prioridade durante os próximos tempos.

Em segundo lugar, o trabalho desenvolvido sobre as manifestações históricas da hibridação gráfica foi uma forma de contextualizar o funcionamento dos seus usos. Mas também foi importante para perceber que a alusão a diferentes linguagens visuais no exercício do desenho é uma ferramenta crítica que nos permite entender de modo mais claro como se relacionam os criadores de imagens com a cultura visual em seu redor. Nesse sentido, seria importante elaborar um panorama mais detalhado sobre a emergência desta ferramenta expressiva no contexto das publicações de humor europeias. Por outro lado, depois da consulta de algumas publicações portuguesas até à viragem do século, sobretudo as que foram dominadas por Raphael Bordallo Pinheiro e pelo seu filho Manuel Gustavo, apesar da utilização deste recurso nos parecer relativamente menos utilizada, esse estudo não foi exaustivo e merece ser prosseguido.

Por último, no enquadramento da utilização da hibridação gráfica enquanto recurso reflexivo, desenvolvido ao longo do terceiro capítulo, foi possível verificar um tipo de representação visual que importa conotações históricas associadas a elementos constitutivos do desenho. Exemplos como *Cube's Dream II* (fig. 3.33), de Saul Steinberg, *Asterios Polyp* (fig. 1.23) de David Mazzucchelli, e mesmo *A Dança* de João Fazenda (fig. 1.20), como forma de produzirem significado, ressuscitam velhas discussões entre os valores associados à linha e à mancha. Estes exemplos, apesar de incluídos nesta tese como manifestações de hibridação gráfica, pois que se constituem como exemplos de utilização de diferentes abordagens à representação, constituem uma categoria auto-reflexiva que, para a construção dos seus significados simbólicos específicos, coloca em jogo as velhas associações entre a linha recta e a racionalidade e entre a mancha (ou linhas imperfeitas) e a emocionalidade. Esta afinidade entre a prática do desenho e a exemplificação de conceitos sobre o desenho são também uma forma de reflexividade e são reveladoras do modo como os artistas se relacionam com categorias da representação visual.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albigès, L.-M. (2004). Armes du peuple, armes du juste milieu. *Histoire par l'image*. Disponível em <http://www.histoire-image.org/etudes/armes-peuple-armes-juste-milieu>

296

Alpers, S. (1983). *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*. Chicago: The University of Chicago Press.

Alpers, S. (1987). Style Is What You Make It: The Visual Arts Once Again. In B. Lang (Ed.), *The Concept of Style*. Ithaca: Cornell University Press.

Bakhtin, M. (1982 [1941]). Epic and Novel: Toward a Methodology for the Study of the Novel. In M. Holquist (Ed.), *The Dialogic Imagination: Four Essays by M. M. Bakhtin* (pp.3-40). Austin: University of Texas Press.

Barnard, T. (2006). Print Culture, 1700–1800. In R. Gillespie & A. Hadfield (Eds.), *The Oxford History of the Irish Book. Volume III: The Irish Book in English, 1550–1800* (pp. 34-58). Oxford: Oxford University Press.

Barnsteiner, C., & Garbers, S. (2004, 3 de Março). Museum of Mrugallas Art, Entrevista, *Die Welt*. Disponível em [http://www.welt.de/print-welt/article297339/Museum\\_of\\_Mrugallas\\_Art.html](http://www.welt.de/print-welt/article297339/Museum_of_Mrugallas_Art.html)

Baudelaire, C. (2009). *O pintor da vida moderna* (5ª ed.). Lisboa: Vega.

Beaty, B. (2007). *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*. Toronto: University of Toronto Press.

Beaty, B. (2012). *Comics versus Art*. Toronto: University of Toronto Press.

Belting, H. (2003). *Art History after Modernism*. Chicago: The University of Chicago Press.

Benjamin, W. (1985). *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism* (2ª ed.). London: Verso Editions.

Benjamin, W. (1992). *Rua de Sentido Único e Infância em Berlim por volta de 1900*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Bettelheim, B. (2011 [1976]). *Psicanálise dos contos de fadas* (14ª ed.). Lisboa: Bertrand Editora.

Breccia, A. (1992). *Ombres et Lumières: conversation avec Latino Imparato*. Paris: Vertige Graphic.

Breccia, A. (2003). *Alberto Breccia Sketchbook*. Buenos Aires: Ancares Editores.

Brookshire, J., Scharff, L. F. V., & Moses, L. E. (2002). The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension. *Reading Psychology*, 23(4), 323-339.

Bueno, D. O. (2007). *O desenho moderno de Saul Steinberg: obra e contexto*. Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Calligaro, R. (1986). Les Aventures de la forme. *Les Cahiers de la bande dessinée*, 71, 62-64.

Cantor, G., & Shuttleworth, S. (Eds.). (2004). *Science Serialized: Representations of the Sciences in Nineteenth-Century Periodicals*. Cambridge: The MIT Press.

Cennini, C. (1988 [1437]). *El libro del arte*. Madrid: Ediciones AKAL, S.A.

Chute, H. L. (2010). *Graphic Women: life narrative & contemporary comics*. New York: Columbia University Press.

Clark, K. (1978). *The Best of Aubrey Beardsley*. New York: Doubleday and Company, Inc.

Cobley, P. (2014). *Narrative* (2nd ed.). London: Routledge.

Comic Book Code (1954).

Correia, F. (2015). Bacalhau em código bidimensional - uma visão, para melhor conhecer. *Argos: Revista do Museu Marítimo de Ílhavo* (3), 123-127.

Davis, J. (2009). 'Auntie, can you do that?' or 'Ibsen in Brixton': Representing the Victorian Stage through Cartoon and Caricature. In A. Heinrich, K. Newey & J. Richards (Eds.), *Ruskin*,

*the Theatre and Victorian Visual Culture* (pp. 216-238). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Delannoy, P. A. (2007). L'instabilité stylistique d'Art Spiegelman. *MEI - Médiation et Information* (26), 207-219.

Deus, J. D. d. (1997). *Os Comics em Portugal: Uma História da Banda Desenhada*. Lisboa: Edições Cotovia e Bedeteca de Lisboa.

Dooley, M., & Heller, S. (2005). *The education of a comics artist: visual narrative in cartoons, graphic novels, and beyond*. New York: Allworth Press.

Dubois, J., & Dubois, R. (1964). *La Presse enfantine française*. Neuchâtel: Editions H. Messeiller.

Eco, U. (1991). *Porquê "O Nome da Rosa"?* (2ª ed.). Lisboa: Difel.

Eco, U. (1993). *Leitura do Texto Literário (Lector in Fabula)* (2ª ed.). Lisboa: Editorial Presença.

Farber, M. (2004). Comic Strips. In J. Heer & K. Worcester (Eds.), *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson: University Press of Mississippi.

Fischer, C., & Hatfield, C. (2011). Teeth, Sticks, and Bricks: Calligraphy, Graphic Focalization, and Narrative Braiding in Eddie Campbell's Alec. *SubStance*, 40(124), 70-93.

Flint, C. (2011). *The Appearance of Print in Eighteenth-Century Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Foster, H. (2001). Blinded Insights: On the Modernism Reception of the Art of the Mentally Ill. *October*, 97(Summer), 3-30.

Fresnault-Deruelle, P. (1990). Semiotic Approaches to Figurative Narration. In T. A. Sebeok, R. Posner & A. Rey (Eds.), *The Semiotic Web* (pp. 587-603). Berlin: Mouton de Gruyter.

Furniss, H. (1901). *The Confessions of a Caricaturist* (Vol. 1). London: Bradbury, Agnew, & Co. Ltd., Printers.

Garcia, S. (2010). *La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri.

- Gaudreault, A. (1988). *Du Littéraire au filmique: Système du récit*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Gil, J. (2003). *A Profundidade e a Superfície: ensaio sobre O Príncipezinho de Saint-Exupéry*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Gombrich, E. H. (1983). The Wit of Saul Steinberg. *Art Journal*, 43 (4), 377-380.
- Gombrich, E. H. (1991). *Art and illusion: a study in the psychology of pictorial representation* (5th ed.). New York: Pantheon Books.
- Gombrich, E. (1998). Style. In D. Preziosi (Ed.), *The Art of Art History: A Critical anthology* (pp.150-163). Nova Iorque: Oxford University Press.
- Gombrich, E. H. (1999). *The Use of Images: Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*. London: Phaidon Press Limited.
- Graves, C. L. (1922a). *Mr. Punch's History of Modern England: Vol. III (1874-1892)*. London: Cassel and Company, Ltd.
- Graves, C. L. (1922b). *Mr. Punch's History of Modern England: Vol. IV (1892-1914)*. London: Cassel and Company, Ltd.
- Greenberg, C. (1961). *Art and culture; critical essays*. Boston: Beacon Press.
- Groensteen, T. (1990). Au commencement était Töpffer. *Le Collectionneur de bandes dessinées*, n°64, 10-21.
- Groensteen, T. (1996), Prefácio para Töpffer, R. (1996), *Le Docteur Festus, Histoire de Monsieur Cryptogame*, Paris: Seuil, pp. 5–15.
- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Groensteen, T. (2009). Why Are Comics Still In Search of Cultural Legitimization? In J. Heer & K. Worcester (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 3-11). Jackson: University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2010). The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator. *European Comic Art*, 10(1), 1-21.

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi.

Groensteen, T. (2013b). ligne claire. Disponível em <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article690>

Groensteen, T. (2014). L'hybridation graphique, ou le patchwork des styles. In L. Gerbier (Ed.), *Hybridations: Les rencontres du texte et de l'image* (pp. 167-175). Tours: Presses universitaires François-Rabelais.

Groensteen, T. (2016). avant-garde. *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*. Disponível em <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1053>

Harrison, C., & Wood, P. (Eds.). (2003). *Art in Theory, 1900-2000: An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell Publishing.

Haslam, F. (1996). *From Hogarth to Rowlandson: Medicine in Art in Eighteenth-century Britain*. Liverpool: Liverpool University Press.

Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: an emerging literature*. Jackson: University Press of Mississippi.

Haverkamp-Begemann, E. (1988). *Creative Copies: Interpretive Drawings from Michelangelo to Picasso*. New York: The Drawing Center.

Helmus, L. M. (Ed.). (2002). *Pieter Saenredam, The Utrecht Work: Paintings and Drawings by the 17th-century Master on Perspective*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.

Highsmith, P. (1990). *Plotting and Writing Suspence Fiction*. New York: St. Martin's Griffin.

Ivins, W. M. (1953). *Prints and Visual Communication*. Cambridge: Harvard University Press.

Kaenel, P. (2005). *Le Métier d'Illustrateur, 1830-1880: Rodolphe Töpffer, J.-J. Grandville, Gustave Doré* (12<sup>a</sup> ed.). Genève: Librairie Droz.

Kaenel, P. (2015). les formes du spectacle dans les récits graphiques: autour de rodolphe töpffer. *Nouvième art 2.0*.

Disponível em

<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article935>

Keller, C. (2004). The Naked Truth or the Shadow of Doubt? X-Rays and the Problematic of Transparency. *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, (7). Disponível em [https://www.rochester.edu/in\\_visible\\_culture/Issue\\_7/Keller/keller.html](https://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_7/Keller/keller.html)

301

Kemp, M. (2010). Style and non-style in anatomical illustration: From Renaissance Humanism to Henry Gray. *Journal of Anatomy*, 216(2), 192-208.

Klee, P. (1964). *The diaries of Paul Klee, 1898-1918*. Berkeley: University of California Press.

Krassner, P. (2007). Disney, as never seen before. Disponível em <https://www.theguardian.com/commentisfree/2007/aug/07/disneyasneverseenbefore>

Krassner, P. (2018). A Case History of the Disneyland Memorial OrgyPoster. In M. Catron & B. Stewart (Eds.), *The Life and Legend of Wallace Wood: Vol. 2* (pp. 37-44). Seattle: Fantagraphics.

Krauss, R. (1999). *The Picasso Papers*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London: Routledge.

Kubler, G. (1967). Style and the Representation of Historical Time. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 138, 849-855.

Kuhlman, M. (2007). The Traumatic Temporality of Art Spiegelman's *In the Shadow of No Towers*. *The Journal of Popular Culture*, 40(5), 849-866.

Kunzle, D. (1973). *The History of the Comic Strip. Vol. 1, The Early Comic Strip*. Berkeley: University of California Press.

Kunzle, D. (1983). Gustave Dore's History of Holy Russia: Anti-Russian Propaganda from the Crimean War to the Cold War. *Russian Review*, 42(3), 271-299.

Kunzle, D. (1990). *The History of the Comic Strip. Vol. 2, The Nineteenth Century*. Berkeley: University of California Press.

Kurz, H. (1952). Italian Models of Hogarth's Picture Stories. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, XV(3-4), 136-168.

Lawler, J. M. (2003). Style stands Still. *Style*, 37(2), 220-237.

Lecigne, B., & Tamine, J.-P. (1983). *Fac-similé: Essai paratactique sur le Nouveau Réalisme de la bande dessinée*. Paris: Futuropolis.

Léger, C., & Duret, T. (1920). *Courbet selon les caricatures et les images*. Paris: Paul Rosenberg.

Mainardi, P. (2007). The Invention of Comics. *Nineteenth-century art worldwide: a journal of nineteenth-century visual culture*, 6(1), 1-39. Disponível em <http://www.19thc-artworldwide.org/spring07/46-spring07/spring07article/145-the-invention-of-comics>

Marion, P. (1993). *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Louvain-la-Neuve: Academia.

Marion, P. (2007). Nomadisme et identité graphique. Moebius, une poétique de l'errance. *MEI - Médiation et Information* (26), 89-108.

Marr, D. (1982). *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. San Francisco: W. H. Freeman.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: the invisible art*. New York: Harper Perennial.

McElligott, J., & Patten, E. (Eds.). (2014). *The perils of print culture: book, print and publishing history in theory and practice*. London: Palgrave Macmillan.

McGrath, M. B., & Lasner, M. S. (1995). The Yellow Book. *The Victorian Web*. Disponível em <http://www.victorianweb.org/decadence/yellowbook.html>

McLean, A. (1972). *Humanism and the rise of science in Tudor England*. New York: Neale Watson Academic Publications, Inc.

Meesters, G. (2010). Les significations du style graphique : Mon fiston d'Olivier Schrauwen et Faire semblant c'est mentir de Dominique Goblet. *Textyles, revue des Lettres belges de langue française*, 36-37 (La Bande dessinée contemporaine), 215-233.

Men, S. L. (1984). Calligraphie, calligramme, caricature. *Langages*, n°75 (Lettres et icônes), 83-101.

Miller, A. (2007). *Reading bande dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol: Intellect Books.

Mitchell, W. J. T. (1995). *Picture Theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mitchell, W. J. T. (2008). Visual Literacy or Literary Visualcy. In J. Elkins (Ed.), *Visual Literacy* (pp. 11-29). New York: Routledge - Taylor & Francis Group.

Moura, P. (2017). Nagual. Diniz Conefrey (Quarto de Jade). Disponível em <http://lerbd.blogspot.pt/2017/06/nagual-diniz-conefrey-quarto-de-jade.html>

Nicholas, B. (1962). *An Introduction to Roman Law*. Oxford: Clarendon Press.

Nofuentes, Á. (2011). *Le style graphique composite dans la bande dessinée: histoire, théorie et applications narratives*. Master, Université de Poitiers - École Européenne Supérieure de l'Image, Angoulême.

Nyberg, A. K. (1998). *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

Parrot, L. (1948). Picasso at Work. *Masses & Mainstream*, 1(1), 6-20.

Paine, A. B. (1904). *Th. Nast: His Period and His Pictures*. New York: The MacMillan Company.

Palmer, O. (2000). *Cómic alternativo de los '90: La Herancia del Underground*. Madrid: La Factoría de Ideas.

Pamboukian, S. (2001). 'Looking Radiant': Science, Photography and the X-ray Craze of 1896. *Victorian Review*, 27(2), 56-74.

- Paulson, R. (1971). *Hogarth: His Life, Art, and Times (vol.1)*. London: Yale University Press.
- Paulson, R. (1991). *Hogarth: The Modern Moral Subject, 1697-1732*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Paulson, R. (1996). *The Beautiful, Novel, and Strange: Aesthetics and Heterodoxy*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Pearson, R. (Ed.). (2006). *The Victorians and the Ancient World: Archaeology and Classicism in Nineteenth-Century Culture*. Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Peeters, B. (2007). *Hergé, Filho de Tintim*. Lisboa: Editorial Verbo.
- Pericolo, L. (2015). What is Metapainting? The Self-Aware Image Twenty Years Later. In V. Stoichita (Ed.), *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Metapainting. New, Improved and Updated Edition with an Introduction by Lorenzo Pericolo* (pp. 1-31). London: Harvey Miller.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara: Praeger.
- Pliny [Plinius] (1961). *Natural History (Vol. IX (Libri XXXIII-XXXV))*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pyle, D. M. (2017). Visions of Volcanoes. 19: *Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth Century*, 25, 1-30.
- Ramsey, I. L. (1989). An Investigation of Children's Verbal Responses to Selected Art Styles. *The Journal of Educational Research*, 83(1), 46-51.
- Refaie, E. E. (2010). Visual modality versus authenticity: the example of autobiographical comics. *Visual Studies*, 25(2), 162-174.
- Refaie, E. E. (2012). *Autobiographical comics: life writing in pictures*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Reis, C., & Lopes, A. C. M. (2000). *Dicionário de Narratologia (7ª ed.)*. Coimbra: Livraria Almedina.

Renonciat, A. (1997). *Les livres d'enfance et de jeunesse en France dans les années vingt (1919-1931): années-charnières, années pionnières*. Université Paris Diderot - Paris 7, Paris.

Rosenberg, H. (1978). Saul Steinberg. In W. M. o. A. Art. (Ed.). New York: Alfred A. Knopf.

Rosenkranz, P. (2011). The ABCs of Autobiography. Disponível em <http://www.tcj.com/the-abcs-of-auto-bio-comix-2/>

Schapiro, M. (1941). Courbet and Popular Imagery: An Essay on Realism and Naïveté. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 4(3/4), 164-191.

Schapiro, M. (1962). *Estilo*. Buenos Aires: Ediciones 3.

Schooling, J. H. (1900). *A Peep into Punch*. London: George Newnes Ltd.

Sheon, A. (1976). The Discovery of Graffiti. *Art Journal*, 36(1), 16-22.

Skidmore, M. (2015). Drawing War Through The Eyes Of Joe Sacco: The unorthodox illustrator tells us why was is better hand-drawn.

Disponível em <https://www.itsnicethat.com/features/drawing-war-through-the-eyes-of-joe-sacco-the-unorthodox-illustrator-tells-us-why-was-is-better-hand-drawn>

Smith, J. (2006). *Saul Steinberg: illuminations*. New Haven: Yale University Press.

Smolderen, T. (2012). Histoire de la bande dessinée: questions de méthodologie. In É. Maigret & M. Stefanelli (Eds.), *La Bande Dessinée: une médiaculture* (pp. 71-90). Paris: Armand Colin.

Smolderen, T. (2014a). *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi.

Smolderen, T. (2014b). *L'hybridation graphique, creuset de la bande dessinée*. Paper presented at the Hybridations: Les rencontres du texte et de l'image, Tours.

Souriau, E. t., Dufrenne, M., & d'Allonnes, O. R. (1978). *Collages: Revue d'esthétique*, n° 3-4. Paris: Union générale d'éditions.

Spiegelman, A. (1991). Art for Art's Sake: Spiegelman speaks on Raw's past, present and future. *The Comics Journal*, 145, 97-99.

Spiegelman, A. (2011). *MetaMaus* (1st ed.). New York: Pantheon Books.

Spiegelman, A. (2013). The Horror of the Blank Page: A Conversation with Art Spiegelman. Disponível em <http://www.vice.com/read/the-horror-of-the-blank-page-a-conversation-with-art-spiegelman>

Stanislavski, C. (1989). *An Actor Prepares*. New York: Routledge.

Stoichita, V. (1997). *The Self-Aware Image: An Insight into Early Modern Meta-Painting*. Cambridge: Cambridge University Press.

Stoichita, V. I. (2000). *La invención del cuadro: arte, artifices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

Swarte, J. (2010). "La ligne claire est une technique plus qu'un manifeste". Disponível em [https://www.lemonde.fr/culture/article/2010/10/19/la-ligne-claire-est-une-technique-plus-qu-un-manifeste\\_1428243\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2010/10/19/la-ligne-claire-est-une-technique-plus-qu-un-manifeste_1428243_3246.html)

Töpffer, R. (1836). Réflexions à propos d'un programme. *Bibliothèque Universelle de Genève*, 1, 42-61.

Töpffer, R. (1842). *Essais d'autographie*. Genebra: Schmid.

Töpffer, R. (1848). *Réflexions et Menu-Propos d'un Peintre Génevois*. Paris: J.J. Dubouchet.

Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge.

Vartanian, H. (2013). Vintage Comics React to Radical 1913 Armory. Disponível em <https://hyperallergic.com/79951/vintage-comics-react-to-radical-1913-armory-show/>

Vasari, G. (1998). *The Lives of the Artists*. New York: Oxford University Press.

Walkley, M. (1998). Rodolphe Topffer (1799-1846): A Swiss Satirist of French Society and Culture. *The Journal of the Sydney University Arts Association*, 20, 106-122.

Warner, J. H. (1982). 'Exploring the Inner Labyrinths of Creation': Popular Microscopy in Nineteenth-Century America. *Journal of the History of Medicine and Allied Sciences*, 37(1), 7-33.

Wertham, F. (1954). *Seduction of the innocent*. New York: Rinehart & Company.

Willats, J. (1997). *Art and representation: new principles in the analysis of pictures*. New Jersey: Princeton University Press.

Willats, J., & Durand, F. (2005). Defining Pictorial Style: Lessons from Linguistics and Computer Graphics. *Axiomathes*, 15(3), 319-351.

Willems, P. (2008). Form(ul)ation of a novel narrative form: Nineteenth-century pedagogues and the comics. *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*, 24(1), 1-14.

Willems, P. (2014). Perspective Games: Cham's Heritage and Legacy. *European Comic Art*, 7(1), 6-30.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Cambridge, MA: Da Capo Press.

Woodruff, T. (2000). Illustration's connection to the fine arts: an interview with Thomas Woodruff. In S. Heller & M. Arisman (Eds.), *The Education of an Illustrator* (pp. 58-63). New York: Allworth Press: School of Visual Arts.

Wulf, C. (2008). Mimetic Learning. *Designs for Learning*, 1(1), 56-67. Disponível em [http://www.designsforlearning.nu/08/no1/no1\\_08\\_wulf.pdf](http://www.designsforlearning.nu/08/no1/no1_08_wulf.pdf)

# ANEXOS

# ANEXO 1.

## ARGUMENTO DO PROJECTO –

### A PESCA DA LULA

#### CAPÍTULO I

(p. 1)

NOITE na praia com horizonte marítimo ao fundo. Uma multidão de vultos agita-se no areal – trabalhando, ajudando, empurrando, exigindo que surpresa alguma apanhe alguém de sobressalto. Dentro de instantes, a alvorada surge atrás do monte, e aí os homens têm que estar prontos e os barcos à beira-mar, porque se houver peixe na rede e a luz for quanto baste para alumiar a rebentação, na traineira ao longe, propriedade do armador, o vigia dá o sinal.

Em terra, a espera dá-se como no palco de uma peça prestes a começar. As sombras que se movem, a agitação no escuro, são o vento nas folhas que antecipa a debandada. Por ali, os actores entregam-se a breves rondas rituais para distrair a ansiedade e reforçar o pacto com o hábito. Um grupo de mulheres cozinha à volta de uma panela negra. Algumas crianças dormem. Há homens que remendam redes junto dos barcos estacionados. Um homem que afia a navalha no escuro grita: “Ólhóó Faaacho!”.

(p. 7)-----

Avô – E faziam-se ao mar. Era como se do ponto-morto a gente engatasse a primeira num carro. Voltava-se tudo para ver o clarão do facho... e naquele instante a noite fazia-se dia. Que era quando a armação entrava em marcha.

Rapaz – A armação?...

Avô – Sim, então...

(pp. 8 – 9)-----

Uma armação é assim...

(p. 9)

Há um barco grande permanente com fateixas no fundo para não abalar dali. Tem uma fateixa na proa, outra na popa. Essa armação tem sempre um homem ou dois, que são os vigias. Vão numa lancha dar a volta e armam as redes. A rede tem chumbadas no fundo e tem cortiça por cima. Quando a rede está armada faz ali uma eira vedada, mas com uma boca. Mal a rede está cheia, eles começam a apertar a boca da rede e o peixe fica num saco.

(pp. 10 – 11) -----

E depois em terra tem mais dois barcos. Cada barco leva uns doze homens, seis de cada lado a remar. Quando há peixe na rede, os vigias armam um facho no alto do mastro. De dia o facho é uma bandeira ao vento. À noite metem lá um archote. E os da terra quando vêem que o facho está armado, arrancam logo a buscar o peixe. Quando lá chegam, uns puxam as redes, outros ajudam com uns baldes e enchem os barcos de peixe.

(p. 11)

Era capatões, era corvinas, pargo, carapau, peixe do melhor que o meu pai pescava, era eu criança ainda.

(pp. 12 – 13) -----

Avô – Peixe assim, ó! Grandes.... Olha, estás a ver?

Rapaz – Uau!...

Avô – A vida girava ali à volta.

(p. 13)

O meu pai trabalhava na armação, a minha mãe vendia peixe na praça e eu andava com um burro a levar o peixe de um lado para o outro.

Avô – Um dia o meu pai pediu ao armador se, caso apanhasse algum peixe grande... que queria ficar com ele para a minha mãe vender. Eu nunca tinha visto um peixe daquele tamanho.

(pp. 14 – 15) -----

Foram precisos três ou quatro homens para o pôr em cima do burro. Quando empurravam de um lado, o peixe escorregava do outro. Devia ter à vontade uns cento e cinquenta quilos.

(p. 15)

Quando acabaram de os amarrar um ao outro, eu tive pena do burro. Chamava-se Bonito. Lembrei-me do Cristo com a cruz. O Bonito era o Cristo, o peixe era a cruz... e eu era o romano de serviço, cheio de remorsos, a levá-los à minha mãe.

“Zé, presta atenção no que te vou dizer...”

“Não deixes o burro parar para beber água. Se baixa a cabeça, com o peso do peixe cai e depois nunca mais se levanta”.

(pp. 16 – 17) -----

“Mas pai, o peixe é muito pesado!... O Bonito vai querer parar para descansar.”

É que o Bonito parava sempre. Quando queria, e onde queria. E só seguia caminho quando os astros estavam alinhados lá com a ideia dele.

(p. 17)

“Anda. Aproveita enquanto não está a chover”, disse-me ele.

Qual quê.... Pouco depois de termos saído de pé do meu pai, começou a chover tanto, mas tanto...

(pp. 18 – 19) -----

...que naquele dia é como se o mar tivesse chovido sobre a terra. Como no dilúvio.

(p. 19)

Choveu de tal maneira e com tanta fúria, que me passou pela cabeça que eu levava ali o rei dos peixes. E que o mar tinha subido ao céu para o vir buscar.

(pp. 20 – 21) -----

Durante muito tempo, caminhei a olhar para ele. Com os olhos fixos nas guelras.

Afito que com tanta abundância de chuva o peixe voltasse a respirar outra vez. E que se lhe desse para começar aos solavancos, com o tamanho que tinha, virava tudo do avesso. E aí eu ia ver um peixe com um burro às costas a nadar até ao mar. E o que é que eu ia contar à minha mãe e ao meu pai?

(p. 21)

Rapaz – Então e o Bonito? Não quis parar para beber água?

Avô – O Bonito não parou. Deve ter ido a sorver água dos bigodes enquanto andava. Assim que sentiu o peso em cima dele percebeu que a única solução para acabar com aquilo era seguir caminho. Como sempre.

Quando cheguei ao pé da minha mãe, ela levantou os olhos e disse: “Tá aí um peixe que parece um porco em cima de um burro.”

“Ó Zélia, queres vir aqui ver isto?”

(pp. 22 – 23) -----

Nem o meu pai nem a minha mãe deram muita importância ao caso.

“O Zé hoje levou-te o cherne?”

“Levou”.

Para eles foi uma maneira de ganhar mais alguns tostões.

“E vendeu?”

“Apareceu lá o Manel da Hilária, pediu para cortar e levou-o todo. Um batizado, ou o que é...”

Antigamente as coisas eram diferentes. Toda a gente precisava de trabalhar. Grandes e pequenos... ..então, havia uns dias melhores que os outros.

(p. 23)

Mas para mim, aquele dia foi diferente. Aquela viagem mexeu muito comigo.

(pp. 24 – 25) -----

No dia a seguir acordei a delirar. Cheio de febre.

“Mmmmm..” Mmmm”.

“Zé, toma.”

Tive alturas que achei que a minha cama era um barco.

“Bonito.. Bonito...”, chamava eu, “ó Bonito”.

(p. 25)

Estava muito transtornado. Passei assim dois ou três dias.

E depois tive um sonho que nunca mais esqueci.

Sonhei que o peixe estava dentro de uma fonte de pedra.

Enorme, mal cabia lá dentro.

(pp.26 – 27) -----

A fonte ficava assim num vale de forma quadrada,

como uma pirâmide ao contrário, com socalcos monte abaixo, e filas de laranjeiras em todas as encostas.

Menos numa.

(p. 27)

Aí, havia um plano inclinado, por onde escorria um fio de sangue que descia a direito até à fonte.

E o peixe estava ali.

Lento, moribundo para a eternidade, a sorver o sangue.

(pp.28 – 29) -----

Eu não dou muita importância aos sonhos. Mas este parecia mesmo verdade.

Os barulhos, os cheiros. Eu parecia que estava lá.

Sentei-me na berma da fonte e vi-o ali, a sobreviver como um mártir.

(p. 29)

Rapaz – Achas que o sonho quis dizer alguma coisa?

Avô – Eu sei lá...

Um cherne com aquele peso era capaz de ter para cima de oitenta anos.

Era seguramente do tempo dos reis!

Andou pelo mar esse tempo todo, para acabar assim...

Às costas de um burro conduzido por um garoto. Acho que foi isso que o sonho quis dizer.

(pp. 30 – 31) -----

Click

Avô – Bom...

(p. 31)

Estás pronto?

Rapaz – Sim, já tenho estado a gravar desde o início.

Avô – Anda, tens de avisar que chegaste.

Rapaz – O quê?! Ó avô! Eu tenho andado longe do piano...

Avô – Vá, sai daí...

Avô – O mar vai perceber.

(pp. 32 – 33) -----

Julgas que ele se esqueceu de ti?

(p. 33)

O mar não esquece ninguém.

---

## Capítulo II

(p. 37) -----

Chamo-me José Silvestre,  
o meu pai chamava-se José Silvestre,  
o pai dele chamava-se José Silvestre  
e já o avô dele também.

(pp. 38 – 39) -----

Nasci em 1927, no mês de Maio,  
mas o meu pai e a minha mãe só me levaram ao registo no fim de Julho,  
que foi quando tiveram vagar.

(p. 39)

Na primeira memória que tenho, estou a pastar dois carneirinhos ao pé de casa.  
Um chamava-se Menino, e o outro chamava-se Ligeiro.  
Tinha cinco anos, quando o meu pai os pôs ao meu cuidado.

(pp. 40 – 41) -----

Foi também por essa altura que nasceu o meu irmão Silvino e eu deixei de ser o  
mais novo da família. A minha irmã Leonor era quatro anos mais velha que eu.  
O que quer dizer que em muito pouco tempo deixei de ser o çaçula e passei a ter  
uma profissão também.  
Acordava, ia buscá-los ao estábulo, galgava as redondezas... quase que era dono de  
mim próprio!  
(rapaz) – Ahah!

(p. 41)

Como as armações de pesca só funcionavam entre Abril e Outubro, porque nos meses de inverno era arriscado pôr barcos no mar, durante o resto do ano aquele era o nosso reino:

– Ó Zéééé! Zéééé!

– Paaaai!! Estou aqui!!!!

– Ó Zé, anda cááá!

uma fazenda pequena, com uns terrenos para semear e criação de animais, e ainda uma taberna que o meu pai lá fez.

– Ó Zezinho, bebe um copo de vinho tinto que pago eu!!

– Ó Zezinho, se conseguires subir àquela árvore dou-te dois tostões.

– Ó Zezinho, não deixes que eles gozem contigo. Anda cá que eu vou ensinar-te a apanhar gambuzinos.

(pp. 42 – 43) -----

A nossa casa dava para um cruzamento, ficava junto à estrada. Havia ali sempre muita gente. (homens a jogar à malha. Vistas do interior, com os animais junto dos clientes)

Nos meses de inverno, era o meu pai quem lá passava a maior parte do tempo e nós ficávamos com ele. Quando o meu pai ia para o mar, era a minha mãe que abria o tasco.

De manhã, ela ia sempre vender para a praça, e à tarde regressava. Ainda me lembro de a ver a aproximar-se em cima do Bonito com o meu irmão ao colo.

(vinheta maior. Menino na mesa da cozinha. Mais quatro vinhetas pequenas, com ponto de vista do observador. Mãos de criança fazem um carneiro com duas batatas e palitos)

(p.43)

Da maneira como eu então via as coisas...

– Ó Zé! Traz aí mais um copito para a gente!

– Quantos são?

– Três.

... o meu pai mandava na minha mãe, a minha mãe mandava na minha irmã, a minha irmã mandava em mim e eu agora mandava em dois carneiros e no meu irmão Silvino. (menino está na mesa da cozinha a brincar com batatas. A espetar-lhes palitos para fazer uma ovelha. Ponto de vista do observador, tal como no início do primeiro capítulo.)

(pp. 44 – 45) -----

(Prancha: Mesma vista da primeira vinheta da página anterior.

– Ó Zé!! mas que raio é que tu estás a fazer?!

– Olhe pai, este é o pai. Esta é a mãe, a Leonor, eu e o Silvino. E estes são o Menino e o Ligeiro.

(p. 45)

–Tu...

–Tu furaste as batatas todas??!!

– Achas que tens o direito de andar a estragar comida??

– Heim??!

“Mas pai...”

– Ó Zé, tu estás a gozar com a minha cara??!!

“Não pai...”

Paf!!

E o meu pai, claro, mandava em todos.

(pp. 46 – 47) -----

Era um homem temperamental, o meu pai.

Quando se zangava, era outro. Transformava-se.

A minha avó dizia que, desde que ele voltou da guerra, nunca mais foi o mesmo.

(p. 47)

Dizia que, quando ele tinha estado destacado em França, tinha sido exposto ao “gás da mostarda”, ou lá o que era, e que era isso que lhe provocava as fúrias.

(pp. 48 – 49) -----

Rapaz – Pois. Sabes avô, desde que me contaste sobre a ida do teu pai à primeira guerra, eu andei a fazer umas pesquisas e até encontrei o boletim militar dele.

Avô – Ai sim? Onde é que tu foste dar com isso?

Rapaz – Na internet. Num arquivo do exército. Têm as imagens disponíveis. Olha aqui, imprimir para te mostrar...

(p. 49)

Parece que depois da declaração de guerra da Alemanha a Portugal, O General Norton de Matos conseguiu reunir o Corpo Expedicionário Português em tempo record – o C.E.P.

O governo tinha forçado a participação de Portugal para ir defender as colónias e afirmar a nova República, mas havia muita gente que não queria Portugal na guerra.

O país tinha problemas a mais e preparação nenhuma para enfrentar aquela maquinaria toda.

(pp. 50 – 51) -----

Só um em cada quatro é que sabia escrever o próprio nome. Desde o início das hostilidades, havia dias que morriam soldados às dezenas de milhar.

Só assim - desde que o sol se levantava, até chegar ao outro lado.

Então escrevia-se nos jornais que “CEP”, afinal, significava “Carneiros de Exportação Portuguesa”.

Mas isso não foi um problema para a moral, dado que só um em cada quatro é que sabia ler.

(p. 51)

Às vezes, as trincheiras eram tão próximas umas das outras que os soldados negociavam coisas de um lado para o outro – cigarros, ração...

Não sei se os alemães sabiam da história dos carneiros, ou porque as fardas portuguesas eram feitas de uma lã pouco refinada, mas consta que às vezes, quando um soldado português gritava:

– Ó Boooooche!! Tás aíííí?? (outros soldados a rir...)

Lá do outro lado ouvia-se:

– Mééééé... (gargalhadas)

(pp. 52 – 53) -----

Ha!Ha! Tá boa! (como título de página. Na prancha, vemos o bisavô Silvestre desenhado como cartoon cómico, contra um fundo semelhante às outras memórias, com a sua mochila de campanha às costas e numa coreografia assustadiça: vira-se para trás, manda-se para o chão, rasteja).

– Quando o meu pai voltou da guerra, parece que andou práí desnor-teado.

– Da mesma maneira que os levaram, de igual modo os trouxeram

– Com belas palavras e medalhas a enfeitar a desgraça em que os tinham transformado.

(p.53)

Mas a desgraça não tem beleza nenhuma...

(homem desfigurado a balbuciar sons, com um tradutor ao lado a relatar façanhas incríveis)

De dia, até podias ir mostrar a medalha à taberna.

– Mnng, mmgg...

– “...e assim que puxei o gatilho...”

– Mnnr...

– “...ouvi um som seco – Pac!!”

Podias ir lá dizer que cada vez que atiravas matavas dois.

– Mnn...

– “... e depois outro...”

– “Pac!”

(Ahhhhhh. Clap, clap, clap, clap)

Podias até lá ir contar que, um dia, estavas em terra de ninguém...

...esquecido na vanguarda dos postos mais avançados...

...e que...

...sozinho...

...desamparado e à chuva...

(pp. 54 – 55) -----

...foste a correr em direcção a uma metralhadora diabólica...  
 ...manipulada por alemães com olhos vermelhos...  
 ...e com a última granada que tinhas no bernal...  
 ...limpaste o sebo a quatro boches.  
 Podias contar tudo isso e muito mais...  
 ...mas quando a noite chegava... (todos na taberna levam agora o tradutor em braços, como um herói)  
 ...a verdade deitava-se a teu lado e ajustava contas contigo (casa vista de fora.  
 Noite. Ouvem-se gritos. "Mnngaaahh!!)

(p. 55)

O meu pai às vezes sofria com isso,  
 tinha pesadelos durante a noite,  
 Uma algazarra em toda a casa.  
 Mas quando estava acordado raramente falava do tempo da guerra.  
 Dizia só que era o gás mostarda, e o assunto ficava arrumado.  
 Uma vez eu andava a brincar lá por casa e dei com um baú.  
 Tinha várias coisas antigas junto com um canudo, atado com um laço.  
 Era uma fotografia grande. O retrato de um homem importante, assim com ar de major.

(pp. 56 – 57) -----

Quando fui perguntar ao meu pai quem era aquele homem,  
 primeiro ficou furioso comigo,  
 porque eu não tinha nada que andar a revirar as coisas dele,  
 e porque não era da minha conta.  
 Mas depois explicou-me que, quando ele voltou da guerra,  
 o regimento dele passou por Inglaterra antes de regressar a casa.  
 Então quando lá estavam todos em formação,  
 apareceu o D. Manuel II, o último rei de Portugal.

(p. 57)

O D. Manuel estava ali para condecorar as tropas portuguesas  
 Pelo seu bravo desempenho no campo de batalha.  
 A todos, o D. Manuel deu uma medalha. E a todos deu uma fotografia sua assinada.  
 E disse ainda que se algum soldado quisesse ficar em Inglaterra  
 E fazer a sua vida em terras de sua majestade,  
 Que desse um passo em frente  
 Porque ele próprio trataria de providenciar a autorização.  
 Mas ninguém deu o passo em frente.

(pp. 58 – 59) -----

As forças aliadas tinham ganho a guerra, mas toda a gente estava desmoralizada.  
Dezenas de milhões de mortos depois, queriam ir pra casa.  
Andavam há demasiado tempo a comer ração que não chegava e a vestir roupa  
que nunca secava.  
Primeiro, queriam ir para casa.  
Primeiro comer. Primeiro, secar.  
E apenas depois pensar o que fazer com a vida que sobrou.

(p. 59)

Os que sobraram, vieram de barco e trouxeram imagens de destruição.  
Após o desembarque, levaram-nas alojadas na memória por esse país dentro...  
... como um mal-estar que se espalha e só desaparece com a morte da célula.  
Quando chegaram a casa, com a morte ainda por detrás dos olhos,  
cada um fez o melhor que pôde de acordo com aquilo que tinha:

(pp. 60 – 61) -----

O sobrevivente fingiu que a vida continua  
O estropiado fingiu que tudo acabou  
O presidente fingiu que o sacrifício do povo é o seu  
E o povo fingiu que acreditou.

(p. 61)

“Soldado Ligeiro! Lutaste como um bravo nas colinas de Valónia!  
A valentia dos teus actos foi cantada nas trincheiras  
E enterneceu as duras faces dos mais ilustres generais.

(pp. 62 – 63) -----

“E tu, soldado Menino  
honraste com suor a raça dos verdadeiros mé-més.  
E por essa razão...

(p. 63)

...se assim o desejarem...  
...eu próprio tomarei as medidas necessárias para que vos seja concedido o direito  
real de pastar por estas verdes pastagens que se estendem até onde a vista não  
alcança mais.

(pp. 64 – 65) -----

O nosso país, valentes soldados...  
...precisa de homens como vós.  
Homens que conhecem o valor do chão por baixo dos pés e dos frutos que ele nos  
dá.

Precisa de lavradores da terra, do mar e da coragem.

(p. 65)

Precisa de homens que não viram a cara quando a pátria os chama.,

De homens que não reclamam quando o tempo endurece o pão

Zéééé...

De homens que...

Ó Zéééé...

Sim, mããããe...

Zé, anda cáááá...

Estou a iiiiir, mãe...

Adiante, soldados...

Ó Zé, despaaacha-te...

# ANEXO 2.

## ÍNDICES DE CONVERSAS E TRANSCRIÇÕES

### 01 – 28 de Agosto de 2013

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 01 - 28 de Agosto 2013.

(00:00 – 08:20)

Sobre o auto dos três tostões e a troika.

Fiscais, conversas no posto e julgamento. Comparação com a troika. Fruta calibrada.

(08:20 – 12:30)

Sobre a viagem a Fátima. Sobre o Fofas, que comia catorze pratos de sopa e que em Ourém, comeu melancia quente. Um quarto de hora depois borrou-se e escorreu-lhe tudo para os botins.

(12:30 – 15:00)

Outra história sobre melancia. Um cunhado, o tio Silvino e outro foram roubar melancias. Foram denunciados e o tio Silvino levou porrada do pai. Com raiva ao dono das melancias que os denunciou, foram lá de noite e decaparam 4 melancias e fizeram cocó lá dentro. O homem descobriu e deu uma barafunda grande, queria ir para polícia com isso. Coisas de rapazes de 12, 13 anos.

(16:00 – 21:30)

A história do Miranda, que tinha umas barbas compridas e a irmã ateou fogo às barbas. (transcrito em 01.1 – Fogo nas Barbas do Miranda)

(21:38 – 24:52)

Uma vez ia para Porto Novo comprar peixe com um burro e parou no caminho a ouvir uma grafonola. (transcrito em 01.2 - Na volta de Porto Novo com um burro, vi uma grafonola pela primeira vez).

(25:00 – 33:16)

Parte resumida da mudança das Palhagueiras para Torres (Avó – “quando se casou nem uma medida de tremoços deu” (pai)); instalação da taberna; da taberna para o peixe congelado; negócio com o pai; carta de condução; desvantagens de trabalhar com o pai;

Negócio com o pai; Carta de condução; Relação com o pai. Saída de casa. Ida para a tropa. Tio Silvino ganhou dinheiro, foi para Lisboa, ficou lá três semanas, tirou a carta, e não deu nada ao pai. Vida do avô e avó na casa do pai durante dois anos, e já tinham dois filhos. A casa da Corredora (junto à praça). Por causa das cheias, “um dia vieram barquinhos de Peniche para tirar a gente de lá de casa”.

(36:29 – 39:25)

Sobre as barbas do avô Miguel Cigano; a promessa; a sua actividade.

(39:25 – 47:50)

Sobre Porto Novo e sobre a pesca que aí se fazia. Descrição de uma armação. Sobre o comércio com a doca. (transcrito em 01.3 - Descrição da armação de Porto Novo)

### **01.1 – Fogo nas Barbas do Miranda**

Data da ocorrência: Agosto de 1936(?)

Ficheiro: 01 - 28 de Agosto 2013

Trecho: 16:28 – 21:38

**José Silvestre** – Havia um homem chamado Miranda. Antigamente andavam os miseráveis pedintes a pedir de porta em porta, com umas barbas grandes que não tinham dinheiro para fazer a barba, nem tinham estojo para fazer a barba. Com umas barbas muito grandes, e de porta em porta. Havia muita miséria. Não é como agora. Muita miséria. Falam agora em miséria. E ele foi pedir trabalho, lá pedir uma esmola, e o meu pai diz assim: “Ó Miranda, tu não te importas, ficas aqui, eu tenho muita... amanho muito, e tu ficas aqui com os meus filhos, vais para a fazenda, fazes qualquer coisa, não fazes mais, fazes menos. E tu ficas aqui, comes e bebes, pá. Ficas aqui.” “Tá bem!” O homem disse “Tá bem! Você dá-me de comer, e se eu quiser alguma coisita para a ajuda dos cigarros, eu agradeço”. E assim foi. O homem teve lá uma temp.. ah, quase aí um ano. O homem coitadito não estava habituado a trabalhar, foi para a vinha sachar vinha. Sachar vinha naquele tempo, agora é tudo a tractor, mas naquele tempo era com uma enxada, apanhar as ervas, e chegar a terra para o troço, para o sol não entrar para o troço da cepa. Chamava-se amontoar. O homem coitadito, estava um calor horrível, chegando o almoço, e o meu pai mandava roçar todos os matos que havia, epá, a gente andava descalços, a roçar mato, bicos, tojos, como seja a roçar acolá no alto da forca, aquilo. A roçar com uma enxada, e a pôr na montureira. E com as galinhas e tudo, a andar por cima, o mato apodrecia e transformava-se aqui nisto... estrume. Esterco. Que é para pôr nas hortas.

Tava lá a montureira e mato que devia ter isto, ó (faz sinal da altura), mas era uma.. era, por exemplo, era uma frente e uma empena. A frente da casa toda apanhava a empena toda. Ora a casa devia ter uns.. de comprido.. a casa e adega devia ter uns quinze metros de frente, e uns dez de empena. Tudo aquilo era montureira. O

homem coitadito, o tio Miranda coitadito, estava tão cansado de trabalhar, não estava habituado a trabalhar. E então foi dormir a sesta para a montureira, lá para uma sombra qualquer que apanhava e tal. Mas o mato tava tão quente, foi no verão. Em Agosto talvez. A minha irmã, eu devia ter uns 8, 9 anos, e a minha irmã tinha 11. À minha irmã fazia uma confusão ver aquela barba do homem, vai buscar um fósforo e encendeia, para fazer a barba ao homem, acendeu um fósforo à barba do homem. O homem estava a dormir, queimou a barba do homem, o homem sente o lume a queimar-lhe a barba, começa aos pulos e esfregar-se todo com um casaco que ele tinha e apagou a barba, apagou o lume. Mas pegou foi à montureira. A montureira que é aquele mato. Aquilo começou a arder e ardeu meia montureira. O meu pai ch.. na altura, o meu pai chegou, chegou de Torres. Ora a gente estava na Palhagueira, de Torres lá é como, nove quilómetros. Nove quilómetros!

O meu pai trabalhava muito tempo era aqui no peixe. O meu pai na altura chegou lá e viu aquilo a arder: "Hey!" e tal, (..) a aflição, "ah, tio Miranda", "ah, Zé! (a imitar o lamento) "o que é que foi, o que é que não foi..". "Quem é que fez isto?!" o meu pai a grit.. "Quem é que fez isto?!". Eu tinha medo do meu pai, o meu pai batia-me muito, não é, por tudo e por nada. Não me sabia defender, diz a minha irmã assim "Foi o Zé, foi o Zé". Era mais velha que eu. Epá o meu pai começa à porrada a mim... até me mandava ao ar. Batia-me e mandava-me assim ao ar. Eu a cair parecia um saco. A força dele, ele tinha, ora, o meu pai tinha trinta e dois anos a mais que eu, eu tinha uns nove anos, tinha ele quarenta e tal. Quarenta e um ou quarenta e dois. A minha irmã via que o meu pai estava-me mesmo a matar, a mandar-me ao ar, e via que eu que morria, disse "ó meu pai, não faça mais ao meu irmão, que fui eu". O meu pai, que é que... depois de eu estar todo, todo, quase.. não era capaz de me levantar já, tiveram de me levantar, e não sei que mais. O que é a minha irmã, o meu pai foi fazer. "Então agora é que dizes?" Levava também, não era? Agarra-se a ela aos beijos: "ainda bem que tu confessaste, és uma rapariga, és uma menina sincera, senão eu matava o teu irmão!" E ainda começa aos beijos a ela.

**Avó** – Aquilo não pedia um ensaio de porrada valente?

**José Silvestre** – Epa, custou-me tanto. O que me custou mais foi, foi ele a beijá-la, como se fosse, senão podia-me matar. Há coisas que custa-me muito, pá.

## **01.2 – Na volta de Porto Novo com um burro, vi uma grafonola pela primeira vez**

Data da ocorrência: 1939-40(?)

Ficheiro: "01 - 28 de Agosto 2013 (jantar)"

Trecho: 21:38 – 24:52

**José Silvestre** – Outra vez... outra vez, eu com doze ou treze anos, ia a Porto Novo comprar peixe, e até levava um burro emprestado. Era do (imp..)

**Avó** – Mas o teu pai também tinha burros.

**José Silvestre** – Também, também, mas.. íamos para Porto Dinheiro, íamos para... a minha mãe saiu com um. E havia lá um rapaz com uma taberna, eu nunca tinha visto uma grafonola na minha vida, havia lá um rapaz a tocar uma grafonola que era que um tio lhe deu “truhuúú”, epa, gostei de ver aquilo. Prendi o burro e fui ver e ouvir a grafonola. Ora, estive lá o quê, hora e meia duas horas. O meu pai estava em casa, ouviu o burro a zurrar, conheceu o burro, esperou, esperou, esperou, e veio ter comigo “Zé, anda para casa”? Não. Esperou, esperou, esperou. Eu quando chego a casa, era tarde, era aí nove horas, nove, dez, onze. Onze horas, estive lá aí umas duas horas a ouvir a grafonola, e o burro preso. Está bem que aquilo não se faz. Mas o meu pai deixou-me dormir, não disse nada. Eu dormia na sala, na casa de jantar. A casa de jantar é onde a gente come. Numa esteira, e tal. O quarto era um quarto para a minha mãe para o meu pai, e outro quarto era para as minhas irmãs, e a gente dormia...

**Daniel** – E o tio Silvino, também ficava contigo?

**José Silvestre** – Era um menino pequenito... Quem ficava era um primo meu que ficou sem pai e sem mãe, e foi...

**Avó** – O pai da Maria Emília, cabeleireira.

**José Silvestre** – O pai da Maria Emília. E o meu pai que era [imperceptível]. Um foi para casa do avô, o outro ficou em casa do meu pai, esse é que foi criado com a gente. Era mais velho que eu dois anos ou três. No outro dia, o meu pai, estava, o meu pai disse “Ó Zé levanta-te, quero falar contigo”. “Ah, o que é?”. Diz-me assim “Então tu já viste, tiveste nas tantas, às tantas horas lá, eu sei, o burro zurrou, e eu conheci o burro a zurrar do burro, e eu sei que tiveste, não eras de vir para casa?” tal.. “ah, pai, então eu gostei de ouvir a grafonola...” epa, ó Daniel, isto é pela minha saúde, o meu pai deu-me tanta porrada que o sangue espirrava pelas paredes. Na cara, saía pelo nariz, o sangue saía pelo nariz, as paredes era só sangue naquela zona da minha cama.

**Avó** – Levaste mais. Aos outros, aos outros filhos e filhas não.

**José Silvestre** – Epa, eu levei muita porrada...

**Daniel** – Mas porque é que era assim a ti?

**José Silvestre** – Ah, não sei... Era de tal ordem, que o meu pai, às vezes estava quinze dias ou três semanas às vezes sem ir a casa, quando sabia que ele ia vir a casa ia-me esconder para as terras de trigo. Tinha terras de trigo muito altas. Ia-me esconder dele. Tinha quase certeza. É como aquela “ó Maria vai-te deitar!... Não, então ainda não me bateste!”

**Daniel** – Mas não sabes porque é que era a ti?

**José Silvestre** – Não, não sei. Não [imperceptível], não fiz nada. Todos nós levava. A gente quando se zangava uns com os outros, o meu pai não dizia lá quem tinha razão, quem não tinha, batia em todos, pronto. Mas eu era demais.

### 01.3 - Descrição da armação de Porto Novo

Data da ocorrência:

Ficheiro: "01 - 28 de Agosto 2013 (jantar)"

Trecho: 39:25 –

**José Silvestre** – Antigamente aquilo (Porto Novo) era uma armação. Era, do Arlindo de A-dos-Cunhados. E a gente ia lá buscar peixe, e vinha a vender pelos casais fora... (...) É um porto pequenino (...) Uma armação, não sabes o que é uma armação?

Uma armação é assim: há um barco que está permanente com fateixas no fundo para não abalar dali, no mar nunca abala dali. Tem uma fateixa na frente, na proa, outra na popa, que é.. duas fateixas, sabes o que é uma fateixa? (...)

E essa armação tem sempre um homem ou dois, que é o vigia. Esse homem larga a rede, tem uma lanchinha... Essa barca está com redes. Há dois homens. E vai dar a volta, vai dar a volta como por exemplo daqui ao Ferra-o-bico, aqui ao pinheiro, e tal, e arma redes. A rede é uma coisa que tem chumbadas, no fundo, e tem cortiça por cima. Quando mandam a rede, faz ali uma eira vedada. Mas com uma boca. Assim. O peixe entra naquela rede, eles notam que o peixe está na rede, começam a fazer assim e fica num saco. Eles vêm o peixe entrar, conhecem e não sei quê, um puxa de um lado, o outro puxa do outro fica [imperceptível]. Depois quando eles vêem que a rede...

**Daniel** – Mas eles também tinham barcos que iam para alto mar, não? Não é só ali na zona?

**José Silvestre** – Uma armação é só assim. Barcos pequenos, e junto à costa. É longe da terra como daqui à praça. E depois, não sei quantas milhas de fundura, e depois, eles quando vêm que têm peixe.

**Daniel** – Uma armação então é um conjunto de barcos?

**José Silvestre** - É só um barco. E depois tem mais dois barcos grandes, com homens. Cada barco tem uns doze homens, seis de cada lado, a remar. Ele quando vê que tem peixe na rede, os homens lá dentro, armam um facho, um facho é tal como uma bandeira portuguesa, e os da terra vêm que o facho está armado, arrancam logo, a buscar o peixe. Arrancam logo a buscar o peixe, e opois [depois] puxam redes, e uns com baldes, tiram, a rede fica assim num saco, com uns xalavares, puxam o peixe e enchem os barcos de peixe. Capatões, corvinas, peixe do melhor que a gente, o meu pai, comprava, eu era criança ainda. (...) Peixe assim, ó...

**Avó** – E peixe miúdo também...

**José Silvestre** – E depois. Muitas vezes era carapau. E depois ali naquele alto, por cima do restaurante. Quando havia farturas de peixe e não tinham a quem o vender, armavam um facho naquele alto. Por cima do restaurante não há ali... a gente não vai a andar, a ver-se quase cá em baixo, nunca foste ali?

**Daniel** – Sim, sim, sim, sei, há um monte mais alto.

**José Silvestre** – Um monte alto... E armam um facho e metem três ou quatro homens, um na Póvoa, outro na Maceira, outro na Bombardeira, a gritar “há carapau à ven..”, “há carapau em Porto Novo!” A malta arrav..

**Avó** – Nos burros

**José Silvestre** – (...) a gente vê o facho já sabe que há peixe com fartura.

**Avó** – Como é que chamava-se aquele, o Pé Coril, ou o que é?

**José Silvestre** – Pé Coril, havia nomes assim.

**Avó** – Estava em Toledo...

**José Silvestre** – É o Piolho, é o Pé Coril.

**Avó** – Lá, lá, a Toledo a correr que havia muito peixe em Porto Novo.

**José Silvestre** – A malta toca a agarrar nos burrinhos e ia comprar peixe. Comprava-se naquele tempo...

**Avó** – Peixeiros...

**José Silvestre** – Sei lá... sei lá... vendiam aquilo barato, opois uns era para consumo, para amanhar, para secar, e tal... outros, iam vender aqui e acolá com uns burrinhos, a dez tostões cada tigelada, que era, uma tigela leva quase tanto como...

**Avó** – não havia balanças

**José Silvestre** – Não havia balanças.

**Daniel** – Havia fartura de peixe.... O negócio depois mudou muito também...

**José Silvestre** – Era uma época, pá... era uma época. Depois a gente comprava peixe, vinha a andar até Torres, às vezes chegava-se aqui, não se vendia o peixe todo, tinha a correr...

**Avó** – Nunca mais me esqueceu, foi quando vi aquele peixe até fiquei parva. O meu tio mandou fazer um depósito. Dantes era só barris, mas ele um depósito. Era eu pequena. E maneira que ele deu di [imperceptível] disse aos homens, quando houvesse, disse ao peixeiro, esse Pilim ou Pilim.. Como é que ele se chamava? Quando houvesse que ficasse com um cherne. Parecia um porco, pra cima com aquilo [imperceptível] Com um burro. Em cima do burro. E meu tio comprou e pagou. E deu di [imperceptível] aos homens.

**José Silvestre** – As mulheres da Maceira mandavam os filhos roubar peixe. Pedir e roubar. Uns davam, outros roubavam. A gente comprava peixe e punha nuns [imperceptível] e estava escuro, não havia electricidade nenhuma. A gente é que tinha uns cotos, punha assim em cima dum cesto, e arranjava o peixe. Lavava, punha nas caixas, opois carregava os burros, vinha com eles para Torres, mesmo de noite. Cheguei a abalar a esta hora [jantar] de Porto Novo para cá! A esta hora!

**Daniel** – Isso demorava umas duas ou três horas...

**José Silvestre** – Duas horas. E sabes o que é que os filhos das mães faziam? [imperceptível] da Maceira. Que é o tio desta Lena que está aqui... Os gajos levavam um arame, uma cana, levavam uma cana, punham um arame aí com um metro de comprido, com anzóis, um anzol grande, e a cana, e a gente estava a arranjar peixe, e eles punham-se assim a fazer que estavam deitados, e quando a gente apanhavam distraídos, mandavam aquilo para a cesta.

**Daniel** – Para sacar um peixe!

**José Silvestre** – ...trazia sempre peixe. Que raio, um dia digo assim, “que raio, o peixe está a saltar daqui!” já está morto, está a saltar assim? Um dia vi, o Ernesto o pai da...

**Avó** - o tio aqui desta...

**José Silvestre** – O tio desta. Quando lá cheguei ao pé dele, ele deitado. Ele assim atrás dum barquito qualquer, que a gente arranjava sempre peixe perto dos barcos que está lá parados. Agarrei por ele “Eh pá!” e tal. Eu era mais velho que ele, ele era um rapazeto ainda. Ele tinha aí uns doze ou treze anos, ou catorze ou quinze [imperceptível]

**Avó** – mas o Ernesto era “óóhóó”..

**José Silvestre** – Mas ele calou-se. “Pá, tão!” Já ele tinha lá uns poucos de peixes num cabaz, roubados.

**Daniel** – Devolveu-te?...

**José Silvestre** – Trazia às vezes peixe de um quilo e tal, agarrado ao anzol.

**Daniel** – mas depois devolveu-te... quando foste chateá-lo, não?

**José Silvestre** – Ah, não sei se devolveu, já não me lembro. “Ah leva o peixe mas não faças mais...” Eram muitos! Grupos de rapazes. Dez, doze, rapazes. Juntavam-se todos, um ia para aquele que tava a arranjar peixe, outro vinha para mim, outro ia para aquele. Era muita gente. Quando havia peixe a praia estava cheia de gente. A carregar burros e a arranjar peixe.

**Avó** – Ali na Maceira era piratas dum caramba, uuui, do pior...

**José Silvestre** – Um grande amigo meu, um grande amigo meu mais tarde, o Ernesto. Foi um grande amigo nosso. Era corredor de bicicleta, fez a volta a Portugal.

## **02 - 16 de Fevereiro de 2014 (parte 1)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 02 – 16 de Fevereiro de 2014 (parte 1)

(00:00 – 02:58)

Conto o projecto ao avô. Tio Silvino tem um livro.

(02:58 – 4:40)

Primeira memória – o dia em que fez 3 anos. Foi a Ribamar a cavalo num burro, com uma tia, e comprou uma mitra que custou 10 tostões.

(4:40 – 8:30)

Com cinco anos já andava a pastar dois carneiros no pinhal. Dois carneiros: o Menino e o Ligeiro. Sobre quando o Menino morreu e um guarda da GNR achou que uma criança tinha morrido.

(8:30 – 10:15)

Construção do moinho com funil e velas a partir do chapéu de chuva. Cachaporra!  
Mas o pai mostrava o moinho a toda a gente. Quantos anos tinha?

(10:15 – 13:30)

Não ida para a escola. Viagens com a mãe a Porto Dinheiro. Pai começou a comprar lagostas. Tinha mais pena dos burros, carregados.

(13:30 – 16:20)

Dívidas do pai. Sócio do pai mandava lagostas para Lisboa e dizia que as lagostas tinham morrido pelo caminho, e por isso mandava menos dinheiro. Vendas por causa das dívidas. Dívida ao “capitalista” (20 contos).

(16:20 – 17:05)

Pai abriu uma armação em Porto Novo. Vinha num burro a tocar uma corneta. Às vezes chegava a Torres já tinha o peixe vendido.

(17:05 – 19:17)

Início da II Guerra e o negócio do carvão que durou 7 anos.

(sobre carros a gasogénio, ver <http://anabelapmatias.blogspot.pt/2012/02/carros-gazogenio.html>)

(19:17 – 32:09)

Presença do pai na 1ª Guerra. Foi chofer militar. Histórias contadas pelo pai. Sobre a honra que D. Manuel II fez às tropas portuguesas. Sobre a fotografia que o pai teve durante muitos anos escondida.

(32:09 – 37:00)

Sobre a doença que durou 3 anos enquanto jovem e de quando a avó tratou do avô. E depois ainda sobre uma doença, possivelmente febre tifóide, quando tinha 27 anos, já casado. Sobre a ida à bruxa.

(37:00 – 43:20)

Sobre a taberna e a mudança para o negócio do peixe. O trabalho no peixe congelado.

(43:20 – 58:00)

Episódio sobre o homem caído na estrada a meio da mata do urso. “Via-se os miolos do joelho”. Passou uma rapariga e diz ele assim: “Epa, gaja boa, hem?”  
Levou-o ao hospital da Figueira da Foz. “passa-se muito na vida, Daniel, passa-se

muito na vida, pá. A gente na nossa vida temos altos e baixos, mas temos mais baixos que altos. Ainda sobre o trabalho com o pai.

(58:00 – 1:00:45)

O tio Silvino tirou a carta e interpôs-se como condutor para o pai. Como desviava algum dinheiro do negócio do pai. “Ó Zé, tu foste sério demais”.

(1:00:45 – 1:04:59)

“O meu pai morreu no ano em que apareceu a televisão”, nunca chegou a ver televisão. A primeira vez que o avô viu televisão. 31 anos quando o pai morreu (1895 – 1958 ?) Contas sobre a morte do pai.

(1:04:59 -)

Sobre as contas automáticas. “Eu sei lá o que é estou a fazer!...”

Vistoria de desenhos e papéis

### **03 - Índice de conversas - (16 de Fevereiro de 2014) (parte 2)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 03 - 16 de Fevereiro 2014 (parte 2)

(00:00 – 11:10)

O tio Zé tinha uma “bicha”. Quando um dia se esvaiu em sangue, vieram os dois para Torres ao Dr. Chico, que os enviou para Lisboa. Nesse dia o avô tinha prometido ao tio Silvino que ia com ele a Fátima, acompanhá-lo ao casamento. Em vez de ir com a avó para a Lisboa, “como era a minha obrigação”, deu instruções sobre como tinha de chegar ao hospital a Lisboa e seguiu para Fátima com o irmão. Foi “o maior erro que eu fiz na minha vida”.

História sobre como a avó e o avô se conheceram.

(11:10 -)

Sobre o trabalho do carvão. Fornos no bairro da Boavista, outro no Sarge, outro no Barro. Por vezes 4 fornos ardião ao mesmo tempo. De noite tinha de ir fiscalizar os fornos. Processos de manutenção. Durante a noite ia dormir a estábulos de bois.

Um dia deitou-se em cima do forno. Havia muito vento, o forno ateou fogo, estava a dormir e a respirar o fumo, intoxicando-se e foi salvo por um homem que o viu assim.

### **04- Índice de conversas - (16 de Fevereiro de 2014) (parte 3)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 04 - 16 de Fevereiro 2014 (parte 3)

(00:00 – 7:32) - Nova descrição sobre o que é uma armação (semelhante à de 28 de Agosto de 2013). Ainda, sobre um acidente que ocorreu em Porto Novo, quando o avô e os sobrinhos e primos do Sr. Lino, dono da armação, se enfiaram dentro de um batel e foram arrastados contra as rochas, junto à santa, e foram salvos por uma traineira.

#### **05- Índice de conversas - (16 de Fevereiro de 2014) (parte 4)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 05 - 16 de Fevereiro 2014 (parte 4)

(00:00 – 6:00)

Sobre o tio Silvino. Conversas com o tio Silvino enquanto eram crianças. Expressões usadas pelo avô para se livrar do irmão.

Sobre o fantasma que o avô e o tio Silvino viram a caminho da taberna.

#### **06 - Índice de conversas - (25 de Maio de 2014)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 06 – 25 de Maio de 2014

(00:00 – 23:41)

Avô fala sobre a mãe. A relação que tinha com os filhos. A lide caseira, a pobreza. O pai lidava com bastante dinheiro, mas a fazenda não era bem tratada.

As dívidas do pai. O Sr. Lino novamente.

“O meu pai fazia vida de vagabundo” (...) “e lidava com tanto dinheiro”. Avô chegou a encontrar notas bolorentas por baixo do colchão.

A respeitabilidade da mãe. O pai, quando estava a chover, ensinava as primeiras letras. Depois o avô aprendeu a ler melhor, e a fazer contas, com um boxeiro na tropa. Depois a minha mãe ensinou mais um pouco. O suborno ao senhor Libano.

“A minha mãe nasceu mais para homem do que para mulher” e “o meu pai tinha mais tipo de mulher que de homem”. (relativamente à lide da casa) “Toda a gente a respeitou, Ti Maria, Ti Maria”.

Quando iam à feira, era através de um óculo com imagem parada que viam imagens da 1ª e 2ª guerra..

Sobre quando a mãe teve o burro atolado, e um homem a ajudou (durante um quarto de hora) e o homem nunca lhe disse nada.

Bisavó morreu em Agosto de 1979.

(23:41 – 25:48)

A vivência política. Quando foi a Inglaterra, o avô viu gente que se juntava para discutir política em Hyde Park, e não percebeu o que era. “Se fosse em Portugal tava tudo preso”.

“As pessoas hoje são um bocadinho exigentes”.

(25:48 – 28:33 )

Sobre a miséria. As pessoas viviam do que o campo dava. Nas aldeias era raro as pessoas irem a uma loja. O avô lembra-se da troca.

(28:33 – 29:20)

O casamento. Não tinha mais que dez pessoas.

(29:20 – 32:40)

O avô era para ser polícia. Tinha gostado de ser mecânico. “A vida aqui era tão ordinária que a gente queria-se safar de qualquer maneira”.

A doença, e como a avó tratou do avô, quando a avó tinha 14 anos.

(32:40 – 49:45)

O avô foi cabo-chefe em Palhagueiras. Quando havia zaragatas nas tabernas ia lá o avô tentar resolver.

É suborno, usava-se isso muito. Sobre o suborno que os polícias queriam pedir ao Tio Chico.

Sobre a nomeação de cabo-chefe. Todos os concelhos tinham um regedor, e as juntas de freguesia tinha um cabo-chefe. Sobre a natureza do cargo. As pessoas que vinham ter com o avô para tentar resolver o problema de multas de cabras. O chocalho era obrigatório. Duzentas cabras, e uma que não o tivesse, o dono era multado “Isso era uma injustiça”.

(49:45 – 55:00)

O Zé Marta andava a caçar sem licença e quando a polícia o apanhou foi a correr atrás dele. O Zé Marta fingiu-se de morto, e a polícia foi ter com o avô para saber o que é que eles podiam fazer com o morto. Quando lá voltaram já o homem lá não estava.

(55:00 – 1:00:21)

Sobre a saída de casa e ter trabalhado fora durante uma semana.

## **07 - Índice de conversas - (11 de Julho de 2014)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 07 - 11 de Julho de 2014

(00:00 – 21:41)

Desenho da taberna na Palhagueira.

(21:41 – 52:04)

Desenho da casa do pai.

(52:04 – 55:22)

Episódio sobre quando o avô foi pastar os dois carneiros à fazenda do tio Bartolomeu e o tio Ihe gritou “sai daí pááá!”. “Dois carneiros”. Como esse tio casou com duas irmãs. “Foi buscar dois quinhões”. E sobre outras histórias familiares.

(55:22 - )

Sobre o Ernesto (pouca coisa). “Sonhei com essa gente esta noite. Eu só sonho é com gente morta”. Sobre o episódio de quando uns rapazes Ihe emprestaram um barco, na foz de Porto Novo, e o barco estava furado.

### **08 - Índice de conversas - (28 de Julho de 2014) (parte 1)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 08 - 28 de Julho de 2014 (parte 1)

(00:00 – 03:25)

Descrição do ambiente na praia, bem como dos pormenores contabilísticos da armação.

(03:25 – 03:25)

Leilão do peixe na lota. “o leilão hoje é feito de cima para baixo, mas naquele tempo era de baixo para cima”.

“... quem mais desse era quem ficava com o peixe. (...) As lotas antigamente era um tipo a leiloar. E começava por exemplo, o peixe valia praí... 20 escudos...”

(6:32 - 11:15)

Antigamente era assim, um barco por cima trazia 30 cabazes, no bailéu. O bailéu é, o barco tem isto, onde as pessoas andam, opois tem os porões, que é onde dormem, e onde vazam grandes quantidades de peixe. Têm grandes quantidade de peixe, têm o casco do barco por baixo, e opois tem, leva ali, muita, muita peixe. E opois eles, eles, era tudo à mão, agora é tudo a motor. Levava por exemplo, o barco trazia trezentos cabazes de peixe. E eles começavam a vender assim o peixe. Vende-se cinquenta cabazes de cada vez. Nem toda a gente podia comprar muito, mas eram obrigados a vender um cabaz. Para os pequeninos (comerciantes), os pequeninos queriam três ou quatro cabazes de peixe, eles eram obrigados a vender um cabaz. E esse cabaz valia mais dinheiro. Ou então, eles tinham amigos, compravam aos cinquenta cabazes, e eles diziam, epa, dispensa-me aí dois cabazes ou três, aos pequeninos... e eles dispensavam. Senão tinham de comprar mais caro.

E opois vendiam por exemplo, de cinquenta para cima, vendiam cinquenta. Os primeiros cinquenta cabazes, valia por exemplo... no meu tempo... quarenta escudos, e outros cinquenta cabazes valiam trinta, outros cinquenta cabazes valiam vinte, outros cinquenta cabazes valiam dez, e outros cinquenta cabazes...

Mas isto é o seguinte, o peixe era vendido aquase todo, ou o que fosse de manhã ou o que fosse à noite, quem comprasse aqueles primeiros cabazes, cinquenta cabazes, era o primeiro a tirar. E os outros que valiam menos dez escudos era o segundo a tirar, e os outros que valiam menos dez, era o terceiro a tirar. Quer dizer, a gente quando ia para a lota dava mais dinheiro pelas primeiras tiragens, porque tiravam logo o peixe, e a gente vinha à hora da venda para a venda. Chegava-se aqui por exemplo à... depende da hora. Naquele tempo havia corridas, havia peixe de noite e havia corridas. O peixe corrido é peixe morto já sobre a madrugada, e é vendido entre as nove dez horas. E a gente o primeiro peixe que a gente tirava, ia para a venda com ele para, porque quando eles comprassem a terceira compra, já a gente estava aqui a vender. Era mais barato, por exemplo, os quarenta era mais barato que vinte escudos, mas a gente já estava aqui a vender, e muito que já não chegava para a hora das vendas, tinha que ficar para o outro dia, tem que estar a pôr sal, pôr gelo, e acondicioná-lo bem acondicionado para o outro dia. Arrancava (...) era de manhã, mas o peixe era diferente.

E até quando era quantidades maiores, o resto... Isto é assim, o peixe que vai no bailão vem todo bom, e até quarenta cabazes cinquenta, mas o que vem nos porções é... não sabes o que é uma pisa de uva, num lagar... sabes?

**Daniel** - Já vem pisado o peixe?...

**José Silvestre** – ah... estão eles a tirar, a tirar, a alcançar para cima, a tirar, chega-se a pontos, quando faltar aí perto de cem cabazes, quando é quantidades de trezentos cabazes, quando faltar sessente cabazes, oitenta cabazes, já o peixe vem todo destroçado, todo ensaguentado, todo moído, todo mole. E opois até é para o buano [incompreensível]. Vai para o buano, porque ninguém o quer.

**Daniel** - ...buano é?

**José Silvestre** – Buano é uma fábrica de secar peixe e moer. Tem fábricas de secar e depois é moer para farinhas. Moer para farinhas, para gado. E há um certo peixe que eles apanham, eles escolhem.

(11:35 -)

...e é assim, e a gente, o meu pai sempre que podia ir para lá “Ó pai, então... você deu tanto pelo peixe e já está há tanto...” e ele disse “vais percebendo... vais percebendo isto... ainda não percebes. Este peixe que eles compraram por menos vinte escudos que eu, já tou farto de vender o peixe, já tenho o peixe vendido e o dinheiro na mão” E eles opois ou já chegam atrás dos outros todos, ou têm de guardar para o outro dia o peixe. Depois no outro dia aparece outro mais fresquinho.

E a gente, quando se está a comprar peixe numa lota, a gente sabe. Tem uma onda marítima, na peixeira tinha uma onda marítima, uma telefonía que eu tinha, ó. Agora dei à Joana. O Nuno arranjou-a que ela já não trabalhava.

(...)

(12:50)

E a gente que tá a comprar peixe, a gente sabe. A gente sabe se o peixe é muito, se é pouco. Quando o peixe é pouco, toda a gente quer comprar, vale muito dinheiro. Quando o... “ah, não apanhei nada, só apanhei dez cabazes, só apanhei cinco, só apanhei vinte” a gente compra logo. Os primeiros que... que eles opois vão trazendo pouquinho, cada vez vale mais. Começa, a gente por exemplo... quando o peixe é pouco, ou só um barco ou dois apanha, é um dinheirão maluco. Agora, às vezes dá-se isto: a gente, havia camionetas para Lisboa, pessoas a comprar peixe para Lisboa, e eu cheguei a lá ir também. Vender peixe.

O peixe começa por exemplo à... toda a noite vendia-se peixe, agora não. Agora, chegando às sete horas, acabou. Mas toda a noite havia dias [imperceptível] de peixe. E o peixe... falta-me a memória já... onde é que eu ia?...

(...)

Ah, e quando o peixe era muito, a gente comprava por exemplo a trinta, daqui a uma hora já estava a dez, a quinze, a metade do preço. Quando o peixe era pouquinho, eles diziam que o peixe era pouquinho, a gente amandava-se, opois os outros barcos que viessem, vinha, ia muito mais caro. Já ia mais caro. O peixe era pouco e eles estavam e eles estavam sempre à espera de comprar mais barato, mas como o peixe era pouquinho, isto é... ó pá o peixe é como... há vinte galinhas para vinte [incompreensível], é toda a gente a ver se apanha.

(...) (até 15:03)

Eu cheguei a comprar peixe, vir vivo, e eu dar, pagar aos pescadores, ao homem da lota, “quanto é que vale este robalinho?”, “vale... cinco escudos”, e eu dava os cinco escudos, e ia pôr o peixe na água. Epa, o peixe quando se apanhava na água “vhhsht!”. Cheguei a comprar peixe vivo e ter pena dele... e pô-lo na água. Ia levá-lo à água outra vez. Uma vez tiraram uma fotografia, lá, tiraram uma fotografia. Não sei se foi prá... naquele tempo não havia televisão. Mas, e foram atrás de mim com um Kodak, a ver pôr o peixe na água, e o peixe a abalar.

(15:45 – 17:42)

Eu tinha um primo, que quando não havia peixe, ele convidava-me a almoçar no barco uma caldeirada de peixe. De como pescavam tainhas no porto de Peniche. Vinham seis, sete peixes de uma vez.

(17:42 – 19:54)

Recapitulação de como é que funcionava a armação. A diferença entre a Armação de Pesca à Valenciana e a chamada Arte Xávega.

(19:54 – 25:43)

Recapitulação da actividade comercial na lota. Todas as praias têm um leiloeiro. A Guarda Marítima tinha de assistir e passar guias de trânsito aos comerciantes. Detalhes sobre o transporte do peixe. Sobre a guarda de trânsito que controlava e pesava as passagens nos postos de controlo. Sobre como os comerciantes que transportavam peixe não podiam viajar mais rápido do que permitido por lei. Segundo o avô, isso devia-se a controlar a “competição desleal” [minha expressão] entre carros puxados pela força animal e carros motorizados. Isto tinha que ver com as diferenças de preço na lota consoante a hora em que era vendido o peixe.

(25:43 – 33:43)

Sobre a relação leiloador e vigia (através da onda marítima). Comunicações sobre quantidade e tamanho de peixe. O que se fazia ao peixe pequeno. “Há pilim em Porto Novo”. Peixe para secar. Peixe vinha dentro do barco e depois dividia-se por cabazes. A venda dos cabazes na lota. Diferentes tipos de transporte: carroças compridas e os “pequeninos” que levavam um burro.

(33:43 – 35:35)

A partida dos barcos para o mar. Sondo o avô sobre dizeres. Quando havia peixe na rede, a água borbulhava, parecia uma panela de batatas a ferver.

(35:35 – 37:42)

Sobre peixe pequeno e o que se lhe fazia.

(37:42 – 49:45)

De volta às comunicações entre o vigia e a praia. Por vezes, as redes estavam cheias de peixe, mas os barcos não podiam ir buscá-lo por causa do temporal. O que é um xalavar (avô desenha). Sobre covos e como funcionam. A forma da rede da armação de pesca. Há redes com diferentes aberturas, consoante o peixe. Desenhamos uma rede. “Um xalavar parece como um barrete de um homem”.

(49:45 – 58:39)

Insisto em ter mais descrições sobre o que faziam as pessoas quando esperavam pelo sinal na praia. “Cheguei a ver os barcos tombar”. O pai uma vez comprou um peixe do tamanho de um burro, deixou o peixe de um dia para o outro num saleiro e quando o foram buscar, o peixe desfez-se em água. Junto à praia havia tabernas, uma casa que vendia sal, a Casa Campanha (onde se dormia), uma construção de madeira, havia ainda uma casa de alcatrão (para remendar os barcos). Os calafates eram quem faziam os barcos e eram os mesmos que faziam os capelos dos moinhos.

**09- Índice de conversas - (28 de Julho de 2014) (parte 2)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 08 - 28 de Julho de 2014 (parte 2)

(00:00 – 2:00)

À entrada de Peniche, fabricavam-se os barcos para a doca toda. Quem fazia barcos também fazia moinhos.

**10 - Índice de conversas - (26 de Outubro de 2014) (parte 1)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 10 - 26 de Outubro de 2014 (parte 1)

(00:00 – 9:30)

O avô andava na tropa, já conhecia a avó, e conhecia uma moça chamada Lúcia. O pai dele enviou uma carta à Lúcia avisando-a que ele namorava a avó. Quando o avô o confrontou, o bisavô contou uma história antiga, sobre como tinha engravidado uma mulher, a tinha abandonado e ela morreu no parto. O avô lembra-se ainda de quando um dia, o pai, já casado com a mãe, tinha organizado uma pequena festa (“bailarico”) (o pai tocava pífaro), o avô tinha dois ou três anos, e nesse dia o pai lembrou-se da história antiga. Com isso desapareceu e depois de o procurarem, encontraram-no debaixo de um pinheiro a chorar. “Já não toco mais, estou cheio de remorsos”. Morreram mãe e filha.

(9:30 – 12:22)

“O meu pai nunca foi feliz no casamento”. Sobre a relação dos pais. Estavam muito tempo longe um do outro. Quando o pai se casou, o sogro disse-lhe “Ó Zé Silvestre, tu não levas uma mulher, levas um homem duro”. Sobre boatos. E ainda sobre o desenlace da história com a Lúcia.

(12:22 – 15:07)

Sobre o carácter do pai (muito generoso, mas com mau génio, por causa dos gases na França). O pai lidava com bastante dinheiro por causa do comércio, e tinha um irmão com dificuldades financeiras, que dormia com o dinheiro no sovaco e que chegou a ter tuberculose. Um dia, o pai emprestou uma garrafa ao irmão. Mas o irmão partiu-a ou perdeu-a e nunca a chegou a devolver. O pai desancou-o, uma discussão terrível, e o irmão disse-lhe “Ó Zé, Deus te pague. Sabes o que é que eu tenho feito por ti. Um dia vais-te arrepender do que me estás a dizer”.

(15:07 – 17:23)

Sobre a mãe. “A minha mãe era dura. A minha mãe nunca se calava a ele”. Discutiam muito. O avô e o tio Silvino por vezes tentavam separá-los em situações de violência. Quando os filhos ficavam doentes, era o pai que tratava deles. Era o pai que preparava as refeições dos filhos, era o homem da cozinha.

(17:23 –

O pai tinha uma cadela chamada Fragata. Um dia chegou a GNR e a cadela não tinha licença, a GNR multou e ele não quis pagar a multa, então passou quinze dias na cadeia. O pai, chateado de estar na cadeia, deu a cadela a outra pessoa. Mas a cadela gostava da família e voltava sempre. O pai mandava os filhos atacar a cadela, e sabia que a cadela andava nas redondezas, mas nunca permitiu que a trouxessem de volta. Lá por perto, a cadela acabou por morrer. Entretanto a cadela tinha tido um cão chamado Estudante. O Estudante ficava lá em casa. Mas cada vez que a GNR andava por perto, o pai ia a correr para casa para esconder o cão. Um dia, fartou-se da situação, e mandou matar o cão. Mandou um homem prendê-lo a um pinheiro, e com uma enxada matar o cão.

#### **11 - Índice de conversas - (26 de Outubro de 2014) (parte 2)**

Índice de conversa relativo a:

Anexos / 01 – Audio / 11 - 26 de Outubro de 2014 (parte 2)

(00:00 – 00:30)

Ainda sobre multar donos de cães. A GNR entrava nas aldeias a pé e começavam a bater palmas como forma de saber em que casas existiam cães. Gado que não tivesse chocalho também era multado.

(00:30 – 5:44)

Sobre quando o Tio Chico foi multado. O tio Chico estava a partir pedra (pedreiro) e a GNR passou a bater palmas. Como o Tio Chico tinha um cão pequeno junto dele, o cão veio à porta ladrar e os guardas entraram pela propriedade (“eles hoje não podem fazer isso”) e multaram-no. O Tio Chico não tinha dinheiro e a guarda perguntou-lhe se ele não tinha ninguém da família que tivesse dinheiro. “Ah, tenho o meu cunhado Zé”. Passado algum tempo, a GNR passou no estabelecimento comercial do avô e perguntou se o tio Chico não tinha deixado nada para eles. “Não”. “Eles estavam habituados a receber cem escudos cada um. Para não multar”. Como os guardas continuavam a passar lá no estabelecimento, o avô pensou como poderia livrar-se deles. Quando os guardas voltaram, o avô disse “Ó Sr. Guarda, o senhor está metido numa alhada”. Então? A mulher do meu chunhado (Tio Chico) esteve três anos a servir na casa do capitão da Guarda Republicana em Lisboa, e ela foi a Lisboa e contou ao patrão que vocês andam a pedir subornos de cem escudos

cada um e não passam o papel da multa. “Não me diga isso!!”. “Já lhe disse!”. O Capitão disse à mulher do meu cunhado para arranjar um abaixo assinado com vinte ou trinta testemunhas, como sabem que vocês andam a multar e a receber dinheiro e não passam o recibo da multa. “Ó Sr. Silvestre, você vá ter com o seu cunhado, que a gente já não quer nada”. “Ora, isso agora é com ele”. A guarda passou no estabelecimento do avô mais algumas vezes, para averiguar se já tinha falado com o cunhado e o avô dizia que ainda não. O Tio Chico não sabia desta história. Por fim, à quarta ou quinta vez que os guardas lá passaram, o avô disse que o cunhado não lhes queria estragar a vida, e que o abaixo-assinado afinal não foi para Lisboa.

(5:44 – 11:38)

Nesta época, o avô e a avó tinham uma taberna e a GNR passava por lá para cravar comida. Por altura da Páscoa, a avó e umas cunhadas foram buscar um pouco de feno a uma quinta, para espalhar pelo chão do estabelecimento. Quando estavam a apanhar feno, chegou um guarda que costumava comer de borla no estabelecimento dos avós e disse que a avó não podia apanhar feno. Para isso tinham de ir à quinta pedir um bilhete. Tratava-se de feno seco, de restos nos campos. A avó recusou-se. Passado um tempo, o guarda foi ao estabelecimento e disse “a Dona Emília nunca mais olhou a direito para mim”. A avó perdeu o tino e desancou-o.

(11:38 – 18:03)

Sobre uma vez em que o avô e a avó foram à caça de rolas. Havia guardas aos tiros de carabina às rolas num terreno onde apenas naquele ano era proibido a caça. O avô não sabia da proibição e prosseguiu a caça. Passado um tempo, um guarda avistou-o e disse aos colegas “olha, está um aqui”, e quiseram-no multar. O avô disse que não sabia e como os guardas insistiram o avô disse que tinha testemunhas e que se ele perdesse a espingarda os guardas perdiam a farda. O caso ficou por aí.