

Glen Baxter: Simulacro e literalização

Glen Baxter é um *cartoonista* inglês contemporâneo que desde 1979 publica e expõe o seu trabalho. Os seus livros, descritos como livros de banda desenhada e de humor, constituem, simultaneamente, excelentes exemplos de *nonsense*. Ou, colocando a questão de outro modo, as afinidades entre a banda desenhada, o humor e o *nonsense* são inúmeras, podendo, assim, Baxter ser descrito como um autor de banda desenhada humorística, na tradição do *gag cartoon*, e cujos procedimentos são típicos do *nonsense* praticado por outros autores, como Edward Lear e Lewis Carroll, para citar os mais canónicos. Os *cartoons* analisados em seguida foram retirados dos dois últimos livros de Glen Baxter, *Blizzards of Tweed*, publicado em 1999, e *Trundling Grunts*, de 2002.

A literalização de metáforas é um processo de produção de *nonsense* que implica anular a oposição entre o literal e o figurado. Com este procedimento, o efeito de *nonsense* é conseguido ao partir-se do pressuposto de que todos os enunciados são potencialmente literais ou literalizáveis. Ou seja, é como se se assistisse à evidenciação de uma confiança ilimitada na linguagem, embora, na verdade, essa confiança ingénua, que admite como factual qualquer enunciado, seja encenada. Por outras palavras, são aceites as falsas identidades (cf. Empson 1951, 1989: 334, 343) implicadas em expressões metafóricas cujo uso fez perder consciência do sentido figurativo. Expressões deste tipo, que perderam já para os falantes o significado não literal, são recuperadas pelos autores de *nonsense*, como se as expressões literais e as expressões figurativas pudessem de igual modo ser aplicadas à realidade, ou representadas visualmente, ou seja, como se a realidade, mesmo que ficcionalizada, pudesse ser reinterpretada em termos da própria linguagem.

Muitas vezes, os enunciados *nonsense* parecem pertencer a uma língua estranha, nomeadamente na cunhagem de palavras ou na produção de incoerências semânticas. No entanto, procedimentos como os referidos antes são igualmente frequentes e produzem um efeito semelhante, ou seja, ao ser colocado ao mesmo nível o sentido literal e o sentido figurativo, a língua existente é reescrita, uma vez que o uso a que fica sujeita difere do habitual, e torna-se estranha, apesar de nenhuma palavra ter sido alterada ou substituída.

Donald Davidson (1984: 245-264) defende que o significado das metáforas corresponde ao significado literal das palavras que as constituem, afirmando ainda que uma metáfora não transmite qualquer mensagem em si. Admite, no entanto, que as metáforas permitem que nos apercebamos de aspectos novos pois chamam a atenção para analogias em que antes não tínhamos reparado, pelo que quando uma metáfora morre e entra na linguagem a reacção à novidade desaparece (Davidson 1984: 261). Todavia, o conteúdo da metáfora mantém a possibilidade de recuperação da analogia original ao ser literalizada. Pode mesmo afirmar-se que a efectiva literalização de expressões metafóricas constitui um argumento a favor da teoria de Davidson relativamente ao conteúdo literal das metáforas, ao ser concretizado o referido processo através da descrição de acções de personagens, ou pela representação pictórica das mesmas.

Henri Bergson (1899, 1991: 76), no seu estudo clássico sobre o riso, refere o procedimento que descrevi antes como um dos modos de conseguir um efeito cómico pois, segunde ele, a nossa atenção, ao concentrar-se na materialidade de uma metáfora, faz com que a ideia por ela veiculada se torne cómica. Quando esta materialização surge sob a forma de representação pictórica, como no caso dos *gag cartoons* (isto é, *cartoons* legendados de uma só imagem) assistimos à concretização de um efeito humorístico superior cujo impacto é conseguido pela interdependência do verbal e do visual (cf. Harvey 2001:76). Como inicialmente afirmei, existem afinidades entre o *nonsense* e o humor, sendo o *nonsense* um dos processos que permitem obter efeitos cómicos.¹

Nos *cartoons* de Glen Baxter assistimos ao concretizar do referido processo de representação pictórica de expressões não literais como “Tex was definitely developing a taste for minor Bonnards” (Baxter 1999: 65),

¹ Robert Escarpit (1960, 1994: 55, 81) inclui o *nonsense* (que traduz por absurdo) no tipo de humor que implica uma loucura racional (por oposição à loucura sentimental) e que é conseguido através da suspensão do julgamento filosófico.

legenda de um *cartoon* que não mostra alguém que aprecia esteticamente quadros de Bonnard menos importantes, mas um *cowboy* que saboreia literalmente um pequeno quadro, supostamente do pintor francês. Neste uso de “taste” e “minor” o sentido é reenviado ao significado primeiro das palavras, permitindo tomar consciência da enunciação das expressões como metáforas que entretanto se banalizaram e entraram na linguagem. A afirmação de que alguém chamado Tex estava decididamente a desenvolver um gosto por Bonnards menores não tem nada de extraordinário e é mesmo marcada pela banalidade. No entanto, que Tex seja representado como uma figura típica dos livros de *cowboys* é já em si estranho, pois, em princípio não associaríamos tal personagem a preferências artísticas desta natureza. “Definitely” permite ainda reforçar a afirmação e remete directamente para a acção que o desenho representa, ilustrando este, igualmente, o advérbio em causa.

Num outro *cartoon*, Jack, tal como Tex, contacta de um modo pouco comum com obras de arte, ao penetrar inadvertidamente numa pintura totalmente abstracta. A legenda “Jack suddenly realizes he has inadvertently blundered into a work of total abstraction.” (Baxter 2002: 18) poderia apenas referir-se a alguém que, numa exposição, depara com um quadro abstracto, mas mostra alguém que entrou, literalmente, dentro de um quadro após ter tropeçado nele. Como no *cartoon* anterior, o autor joga com a ambiguidade das palavras, ao mostrar, através da imagem, o uso literal e inesperado de “blundered into”. Os advérbios “suddenly” e “inadvertently” reforçam a banalidade da acção descrita, criando, em simultâneo, um efeito de amplificação do *nonsense* na conjugação entre o texto e a imagem. Apesar de a imagem ser estranha, a legenda, noutra contexto, poderia fazer inteiro sentido, se interpretada figurativamente, tal como outra onde podemos ler: “We made our way up through contemporary fiction and up on to the capuccino machine” (Baxter 1999: 90). Esta frase, marcada, como as anteriores, pela banalidade, acompanha uma ilustração onde dois exploradores destroem uma pilha de livros sem se perceber que razão os poderia ter levado à prática de um acto de tal natureza. A imagem é, em si, absurda, e temos alguma dificuldade em justificar a acção efectuada, pois, em princípio, exploradores africanos não se relacionam com a destruição de livros. É a conjugação entre legenda e ilustração que permite clarificar a acção praticada: os livros, supostamente de ficção contemporânea, são desviados do caminho com o objectivo de atingir a máquina de café. O procedimento usado é, assim, semelhante ao que vimos para os dois *cartoons*

apresentados antes: a acção praticada pelos exploradores é desadequada, uma vez que dá conta de “make way up through” atribuindo-lhe um sentido inesperado, na medida em que é assumido literalmente.

Os processos de produção de *nonsense* utilizados por Baxter não se esgotam na literalização de expressões figurativas. Noutros casos, a acção representada pictoricamente contrasta de um modo mais ostensivo com a banalidade da frase que a acompanha, surgindo o efeito de desadequação como se, na composição do livro, as legendas tivessem sido trocadas. Isto é, não se trata de literalizar expressões metafóricas mas simplesmente de usar frases banais, sem qualquer conteúdo figurativo tais como “Ted’s first venture into the sphere of magic realism appeared to have received mixed reviews” (Baxter 1999: 74). A frase, aparentemente sem nada de extraordinário, podendo referir-se às reacções suscitadas por um escritor, ou mesmo por um crítico literário, na sua primeira incursão no campo da literatura dita do “realismo mágico”, é usada como legenda de uma imagem onde se representa um *cowboy* atrás de uma secretária segurando um papel onde estão cravadas duas setas. A ilustração, tão banal como a legenda, mas dissonante desta, inclui, todavia, elementos que estabelecem com a frase uma relação lógica: a personagem encontra-se atrás de uma secretária sobre a qual se encontram uma pena, um tinteiro, papel e um candeeiro, objectos consistentes com alguém que escreve “reviews”.

Na mesma linha de produção do *nonsense* a partir da conjugação de legendas banais associadas a imagens aparentemente banais noutros contextos está o *cartoon* em cuja legenda lemos “As usual, the bank manager seemed delighted to see me” (Baxter 1999: 45), banalidade enfatizada ainda pela expressão adverbial que dá conta de uma acção habitual. No entanto, dificilmente estabeleceríamos uma correspondência com uma imagem onde se representa uma personagem das mil e uma noites semelhante às que podemos encontrar em livros infantis para colorir. O *nonsense* é aqui criado, como no *cartoon* anterior, pela desadequação entre o texto e a imagem, contendo esta elementos dissonantes como as folhas de papel e um terminal de computador que, contudo, se adequariam ao gerente de um banco e permitem estabelecer uma conexão coerente com a legenda em causa.

Noutros casos a simulação de banalidade é mais evidente, à partida, na imagem. No desenho de um *cartoon* observamos duas figuras que poderiam ser actores numa peça de teatro de época, impressão reforçada pela representação de um foco de luz que poderia corresponder a um

projector de cena. Um dos supostos actores parece mostrar ou entregar algo não identificável ao outro. Após a leitura da legenda “It’s called polenta, my liege, and it has already crept onto tonight’s menu” (Baxter 2002: 35) ficamos a saber que o objecto em causa é “polenta” e fará parte do menu dessa noite. A frase é teatral, adequa-se aos supostos actores, assim como o tratamento por “my liege”. O conteúdo transmitido não faz, todavia, muito sentido, e a sua conjugação com o desenho amplifica a incoerência de base, após identificarmos o objecto como “polenta”.

Outro modo de provocar efeitos de *nonsense* levado a cabo por Baxter é surpreender logo na construção da legenda, colocando na vizinhança de expressões linguísticas banalizadas uma expressão inesperada, como no *cartoon* legendado com a frase: “The police had been called in to investigate an outbreak of surrealism in the vicinity of Lower Letchworth” (Baxter 2002: 20). Neste caso o *nonsense* é conseguido pela relação ilógica entre a simulação da linguagem típica da polícia, que inclui uma localização espacial precisa, e o caso investigado, “an outbreak of surrealism”, que a imagem representa, duplicando, assim, a incoerência semântica da legenda. Por outras palavras, o desenho corresponde à tradução gráfica de um trabalho de linguagem, na mesma linha dos *cartoons* referidos inicialmente, cuja construção implica a expressão pictórica da literalização de metáforas. O enunciado é, à partida, incoerente ou, no mínimo, estranho; no caso dos outros, onde se joga com o sentido literal e o sentido figurativo, as frases poderiam ser coerentes se interpretadas figurativamente.

Algo de semelhante acontece num *cartoon* que mostra uma cena militar onde três homens fardados e armados parecem preparar-se para atacar algo. A legenda, “Rumours had been circulating that a light continental breakfast was about to be served...” (Baxter 2002: 39), revela, entretanto, que a atitude dos militares se deve a rumores sobre estar prestes a ser servido um pequeno almoço continental, acção incompatível com a primeira acção referida na frase. De notar ainda que o desenho inclui, tal como a legenda, um elemento dissonante: um candeeiro numa suposta representação do exterior. Neste caso, a tradução do verbal em visual implica ainda a transformação de um adjetivo “light (breakfast)” em substantivo concreto “light”. Ou seja, o procedimento usado neste *cartoon* implica, tal como nos três primeiros *cartoons* analisados, um processo semelhante à literalização de palavras visível no desenho.

Como vimos, nos *cartoons* de Baxter o *nonsense* é produzido pela relação não linear estabelecida entre imagem e legenda: através de frases com sentido figurativo de que a ilustração mostra o sentido literal; pelo contraste entre a banalidade da legenda e/ou do desenho, estabelecendo-se uma desconexão ostensiva entre ambos; ou com legendas em si absurdas conjugadas com desenhos que ilustram o absurdo. É de salientar ainda que a estranheza provocada pelas incongruências referidas contrasta com um tipo de representação pictórica familiar. Com efeito, os desenhos de Baxter assemelham-se ao estilo das ilustrações da primeira metade do século XX, desde as ilustrações de livros infanto-juvenis à banda desenhada e aos livros para colorir. Questionado sobre este assunto, o autor explicou que, de início, quis utilizar um *medium* que todos pudessem compreender, na medida em que este tipo de ilustração se tornou já um cliché (Thévenin 1997). Na verdade, os desenhos de Baxter têm um traço familiar que torna ainda mais surpreendentes as legendas que os acompanham, ou a conjugação entre texto e desenho. Ou seja, verifica-se um contraste forte entre imagens de estilo reconhecível e a estranheza veiculada pelo conteúdo da representação pictórica e/ou pela legenda, sendo a banalidade apenas aparente ou simulada, como nos exemplos apresentados. Assistimos, pois, a um jogo de conexões e desconexões entre os desenhos e as legendas, simulando-se a banalidade no tipo de representação pictórica usado, assim como no texto de muitas das legendas. A simulação estende-se à inclusão de um “User’s Guide” em forma de índice remissivo, no início dos dois livros de Baxter citados, índice que vem a revelar-se inadequado, pois nem sempre permite perceber que tipo de ligação é estabelecido entre o *cartoon* e o tema em que se inclui. Os efeitos de *nonsense* e, por extensão, de humor são conseguidos através dos procedimentos já descritos, incidindo estes na correspondência ilógica entre o texto e a imagem, na enunciação das legendas em si ou no próprio desenho e mesmo na conjugação das possibilidades referidas de formas diversas.

O último *cartoon* que refiro mostra, de um modo auto-reflexivo, o processo descrito, uma vez que se encontra legendado com a frase “I think I’ve discovered a fundamental flaw in the internal logic of this here picture’ drawled the deputy” (Baxter 1999: 70). Com efeito, a exploração de “fundamental flaw[s]” da linguagem verbal, evidenciados pela representação visual, permite a Baxter criar *cartoons* onde a relação entre “olhares e escritas” conhece inúmeras possibilidades, implicando a sua consecução um exercício artístico consciente, na medida em que o

trabalho de linguagem realizado, assim como a representação pictórica, ultrapassam largamente qualquer análise que possa ser levada a cabo tendo apenas em conta o subgénero em que se inclui a obra de Baxter.

Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa

Referências

BAXTER, Glen (1999). *Blizzards of Tweed*. New York: Bloomsbury.

BAXTER, Glen (2002). *Trundling Grunts*. New York: Bloomsbury.

BERGSON, Henri (1991). *O Riso* [1899] (tradução de Miguel Serras Pereira). Lisboa: Relógio d'Água.

DAVIDSON, Donald (1984). *Inquiries into Truth and Interpretation*. Oxford: Clarendon Press.

EMPSON, William (1989). *The Structure of Complex Words* [1951]. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

ESCARPIT, Robert (1994). *L'Humour*. Paris: Presses Universitaires de France.

HARVEY, Robert (2001). "Comedy and the Juncture of Word and Image. The Emergence of the Modern Magazine Gag Cartoon Reveals the Vital Blend". Robin Varnun & Christina Gibbons (eds), *The Language of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi. 75-96.

THÉVENIN, Patrick (1999). "Glen Baxter". *Têtu* 15. www.tetu.com

