Metapicture: pintura de história em quadrinhos

Metapicture: painting of comics

Marcus Vinícius De Paula[1]
Universidade Federal do Rio de Janeiro
Alberto K. Lima[2]
Universidade Federal do Rio de Janeiro

10.11606/2316-9877.2024.v12.e220026

Resumo
Utiliza a metalinguística para pensar a relação entre a narrativa na pintura figurativa e nos quadrinhos. Para tanto, demonstra-se o potencial das imagens autorreflexivas e suas aptidões teórico-crítica utilizando o conceito de *metapicture* de W. J. T. Mitchell. O segundo passo é buscar exemplos na história da arte que comprovam a importância de experiências autorreflexivas para a teoria sobre a pintura. Em seguida, mostra-se como os *comics* ampliaram a investigação da *metapicture* pelo do humor. Depois, lança-se mão de alguns exemplos da revista *MAD* para defender que existe grande potencial crítico na projeção de uma linguagem visual sobre a outra. Por fim, apresentase a riqueza crítica de experiências em quadrinhos que colocam em questão a linguagem pictórica acadêmica.

Palavras-chave: *Metapictures*. Pintura figurativa. História em quadrinhos. Iconologia.

Abstract
It uses the metalinguistic strategy to reflect on the relationship between narrative in figurative painting and comics. Therefore, it treats the potential of self-reflexive images and their theoretical-critical abilities using the concept of metapicture, coined by W. J. T. Mitchell. The second step looks for examples in art history that prove the importance of self-reflective experiences for the theory of painting. Then, it shows how comics expanded the investigative possibilities of metapicture through humor. Afterwards, some examples from MAD magazine are used to argue that, beyond the self-reflection of a visual language, there is a great critical potential in the projection of one visual language over the other. Finally, the rich experiences in comics that have called academic pictorial language into question are presented.

Keywords: Metapictures, Figurative painting, Comics, Iconology.

[1] Mestre em História da Arte pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA/UFRJ). Doutor em design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Professor Adjunto da EBA/UFRJ. Email: depaulamarcusvinicius@gmail.com. ORCID iD: https://orcid.org/0000-0003-4870-9249.
[2] Mestrando em Design pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA/UFRJ). Email: albertoklima@gmail.com. ORCID iD: https://orcid.org/0009-0009-3957-5913.

Introdução

O principal objetivo deste artigo é criar um confronto metalinguístico entre a linguagem da pintura narrativa acadêmica e a dos quadrinhos. Queremos demonstrar que certas características do vocabulário pop e bem-humorado dos quadrinhos podem ser muito úteis para produção e atualização de conhecimento e teoria sobre narrativas visuais arcaicas e de difícil leitura pelo espectador contemporâneo. Estamos interessados em estabelecer essa aproximação com as convenções definidas pela pintura produzida no contexto das academias de belas artes no século XIX e no início do século XX. Esse tipo específico de narrativa visual de origem erudita, que aborda, muitas vezes, temas conservadores, quase sempre utilizada para fins solenes, normalmente monocênicas (que exibem apenas uma cena) e de grandes dimensões (muitas vezes na escala humana), parece ser avessa aos quadrinhos, que geralmente possuem afinidades com a informalidade de narrativas multicênicas em pequenas dimensões. Nossa pesquisa pretende demonstrar que essas diferenças não impedem que o diálogo entre elas enriqueça a teoria da imagem — entendida aqui como iconologia dentro dos parâmetros definidos por autores como W. J. T. Mitchell (1986) e Hans Belting (2011).

Daniele Barbieri (2017) mostra as afinidades entre a linguagem dos quadrinhos e a ilustração, a caricatura, a fotografia, o teatro e o cinema, mas quando trata da pintura chega a desestimular tal aproximação, pois considera que o relato pictórico e a narrativa nos quadrinhos possuem somente associações indiretas (Barbieri, 2017, p.87). O texto de Barbieri não diz nada sobre a função de contar uma história por meio de figuras, presente nas duas linguagens. Porém, não podemos nos esquecer de dois fatores importantes. Primeiro, não se deve ignorar que a pintura de história ocupou lugar privilegiado dentro da cultura visual ocidental e deve ter produzido diversas normas e convenções que alfabetizaram, ou adestraram o nosso olhar. Subestimar esses dogmas nos torna alienados a sua autoridade e nos faz perpetuá-los sem os avaliar, sob um ponto de vista crítico. Em segundo lugar, é preciso estar atento para perceber que essa linguagem visual arcaica continua circulando na contemporaneidade em diversos meios que vão desde livros didáticos de ensino de história até as páginas da internet.

Para colocar em prática essa empreitada, vamos começar demonstrando o potencial teórico-crítico das imagens autorreflexivas. Para tanto, utilizaremos a teoria iconológica desenvolvida por W. J. T. Mitchell, principalmente, no livro *Picture theory* (Mitchell, 1994) em que, primeiro, o autor defende que a imagem é uma grande fonte teórica e que alguns

desenhos e pinturas foram responsáveis pelo desenvolvimento de textos científicos e filosóficos. Mitchell afirma que toda imagem possui esse potencial, mas que, nas imagens autorreflexivas, essa capacidade se eleva ainda mais. Essa constatação vai ser importante para que possamos perceber o quanto o exercício da metalinguagem ou da *metapicture*, como diz Mitchell, pode nos ajudar a entender melhor o modo como essas linguagens visuais constroem sentido. Vamos também citar diversas práticas autorreflexivas ocorridas na história da pintura a fim de exemplificar esse ponto de vista.

No que se refere aos quadrinhos, desejamos não só apresentar esse tipo de experiência metalinguística, mas também acrescentar um novo ingrediente: o humor. O intuito é defender que a irreverência que se manifesta na origem dos *comics* norte-americanos consegue tornar a autorreflexão ainda mais instigante. Para ilustrar esse ponto de vista, vamos citar algumas páginas da revista *MAD* que também servirá para indicar que, além da reflexão de uma mídia sobre ela mesma, o cruzamento entre duas linguagens visuais pode produzir resultados críticos tão ou mais profícuos.

Nossa explanação termina expondo e analisando os resultados práticos em publicações que utilizam o vocabulário gráfico dos quadrinhos a penetrar nas convenções da pintura. O propósito é oferecer uma ferramenta crítica que auxilie os espectadores contemporâneos a pensar sobre as arcaicas estratégias narrativas dessas grandes telas do passado, a partir de um vocabulário gráfico-narrativo atual.

1 — A imagem teórica e a *metapicture*

Mitchell utiliza uma abordagem autodenominada por Iconologia Crítica e a define como: “o estudo do campo geral das imagens e de suas relações com o discurso” (Mitchell, 1994, p.36). Em *Picture theory*, o autor explica que não pretende traçar uma teoria sobre a imagem, mas falar sobre imagens teóricas (Mitchell, 1994, p.5). Esclarece também que a palavra “*theoria*” vem do grego e significava ‘ver’, contudo, nós depreendemos “teoria” enquanto algo que é veiculado em discursos lineares, fundamentados na palavra e na lógica, e que as imagens servem apenas para ilustrar esses discursos. Sugere, então, que viremos isso de cabeça para baixo e olhemos ao potencial das imagens teóricas (Mitchell, 1994, p.82). Para tanto, ele utiliza o conceito de imagem dialética, desenvolvido por Walter Benjamin, segundo os comentários de Kátia Muricy (Muricy, 2009, p.232), propondo que utilizemos o que

denomina como *metapictures*,[3] esquivando-se de usar o termo metalinguagem, pois pretende falar a respeito de "imagens sobre imagens" e evitar o arcabouço teórico oriundo da Linguística (Mitchell, 1994, p.36-37).

A noção de *metapicture* pressupõe que as imagens são autorreflexivas "capazes de produzir um discurso de segunda ordem que diga ou mostre algo sobre as imagens" (Mitchell, 1994, p.38, tradução nossa[4]), acrescentando que "qualquer imagem que for utilizada para refletir sobre a natureza das imagens é uma *metapicture*" (Mitchell, 1994, p.57, tradução nossa[5]). Para definir essa ferramenta crítica, Mitchell vai se valer de imagens que parecem ser autorreferentes em vários sentidos. Mas, ele se depara com um problema: como construir um discurso sobre imagens sem o recurso da escrita? É preciso esclarecer, então, que ele não pretende se desfazer do texto escrito. O que deseja é demonstrar que as imagens não servem apenas como mero apoio que complementa um discurso, mas também podem abrigar teorias tão ou mais complexas que as proferidas em palavras.

Mitchell mostra vários exemplos de imagens sobre imagens e propõe uma subdivisão em diferentes categorias de *metapictures*. Cita um primeiro tipo que se caracteriza como imagens que se voltam sobre elas mesmas e exemplifica com um cartum de Saul Steinberg (Mitchell, 1994, p. 39) em que está representada uma figura humana que desenha a si própria. Em segundo lugar estão os exemplos cujo tema é a produção de imagens de maneira geral e Mitchell expõe o cartum de Daniel Brust Lein, conhecido como Alain, no qual mostra uma aula de modelo-vivo anacrônica no Egito faraônico (Mitchell, 1994, p. 43). Neste caso, Mitchell lembra que Ernst Gombrich utilizou essa mesma imagem para desenvolver toda a teoria que publicou no livro *Arte e ilusão*. Em terceiro lugar, apresenta imagens cujo objetivo é tratar da própria natureza da percepção visual e da representação e exemplifica com vários exercícios de Gestalt, dentre eles, o famoso pato-coelho (Mitchell, 1994, p. 46) que teria servido como imagem teórica para Ludwig Wittgenstein escrever as *Investigações filosóficas*. Essa tipologia de *metapictures* não constitui todo o universo e, no decorrer do texto Mitchell (1994, p. 47-82), cita outros exemplos mais complexos que são efetivamente a mistura desses três.

Uma das questões levantadas pelo ensaio de Mitchell que mais nos interessa é que as *metapictures* sempre nos ajudam a refletir sobre os meandros da visão sob algum ponto

---

[3] Algumas traduções utilizam a palavra meta-imagem, porém, Mitchell faz uma distinção entre "*image*" e "*picture*" em que a segunda seria uma manifestação da primeira sobre um suporte. Como não existe uma palavra em português que possa dar conta desta diferença, vamos utilizar o termo em inglês.
[4] Capable of providing a second-order discourse that tells us – or at least shows us – something about pictures.
[5] Any picture that is used to reflect on the nature of pictures is a metapicture.

de vista cultural, não como um fenômeno perceptivo atemporal, pois contextualiza historicamente a visão (Mitchell, 1994, p.72). Desse modo, só é possível produzir *metapictures* a partir das convenções que delimitam o vocabulário de linguagens visuais identificáveis. Sendo assim, parece ser plausível ou desejável que uma *metapicture* possa lidar com dois ou mais tipos de convenções visuais distintas. Por esse motivo, Mitchell diz que as *metapictures* são "migratórias, movendo-se da cultura popular à ciência (...) migrando da posição marginal (...) para a central e canônica" (Mitchell, 1994, p.57, tradução nossa[6]).

Podemos depreender dessa observação que um meio de comunicação visual, como o cartum, pode utilizar a iconografia da estatuária grega como referência para produzir imagens teóricas. Não precisa ser necessariamente um cartum cujo tema é o cartum ou uma estátua grega cujo tema é ela mesma. Uma *metapicture* pode ser produzida por meio de uma linguagem visual interferindo em outra linguagem visual. Acreditamos que isso é o que acontece na charge de Angelo Agostini sobre o debate que ocorria na imprensa brasileira em 1879 das duas imensas telas históricas pintadas por Pedro Américo e Victor Meirelles (figura 1). A seguir, temos a iconografia da pintura histórica relida pelo vocabulário do cartum. Uma experiência intermidiática que incita o espectador a pensar sobre a estrutura figurativa de uma pintura histórica.

Figura 1 – *Oferecido ao Eminente Pintor Vítor Meireles de Lima*, 1879. Charge de Angelo Agostini. Revista Illustrada.

Fonte: Disponível em: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra4345/oferecido-ao-eminente-pintor-vitor-meireles-de-lima. Acesso em: 10 dez. 2023.

[6] Migratory, moving from popular culture to science (…) shifting from marginal positions (…) to centrality and canonicity.

Após a definição, em linhas gerais, da noção de *metapicture* e sua utilidade para esta pesquisa, vamos nos aprofundar nesta ferramenta, *a priori*, por meio da tradição pictórica europeia; *a posteriori*, pelo humor dos quadrinhos e, ao final, por exemplos em que encontramos manifestações simultâneas destas duas linguagens visuais: pintura acadêmica e quadrinhos.

2 — A história da pintura e as *metapictures*

As convenções que definem a pintura histórica foram desenvolvidas ao longo de vários séculos. A partir dos primeiros indícios do Renascimento italiano, no denominado *Trecento*, surgiram imagens dentro de imagens que fomentaram reflexões e teorias sobre essa nova modalidade de linguagem visual. Péter Bokody usa a teoria de Mitchell para explicar que, na virada do século XIII ao XIV, as *metapictures* encontradas no Ciclo de São Francisco, na Igreja Superior de Assis, estavam desconectadas do programa iconográfico dos afrescos, portanto, não funcionavam como "propaganda visual" (Bokody, 2015, p.83). Em vez disso, produziam um tipo de encantamento ilusório, um deleite visual que estaria relacionado a um fundamento iconológico que Mitchell define como *estar lá* e *não estar*, simultaneamente, (Mitchell, 1986, p. 17) e que Hans Belting (2011) retoma e afirma que é uma contradição, o que irá caracterizar o estudo iconológico porque as imagens proporcionam "uma *ausência* física visível por meio da transformação em presença icônica" (Belting, 2011, p. 3 tradução nossa[7]) e conclui que a "presença de uma ausência" é "a natureza inerente das imagens" (Belting, 2011, p. 6, tradução nossa[8]). Esse fundamento paradoxal estaria exposto por meio desses detalhes ilusionistas, apontados na Igreja Superior de Assis que não apenas deleitavam, mas também acabavam por fascinar e intrigar o observador. Desse modo, a narrativa pictórica produzida com sentido retórico, que desejava doutrinar, via-se mesmo que apenas num lampejo, desmascarada ao ser percebida como um truque. Portanto, esse artifício de *metapicture* poderia estimular o observador a adquirir consciência crítica diante do poder retórico da propaganda pictórica.

Por outro lado, Bokody explica que o recorrente uso de imagens aninhadas dentro da representação pictórica, naquela fase inicial do Renascimento italiano, logo passou a cumprir a função de reafirmar, de modo alegórico, os temas centrais. Cita como exemplo uma pintura

[7] (…) a physical (…) *absence* visible by transforming it into iconic presence.
[8] (…) presence of an absence (…) the inherent nature of images.

(Bokody, 2015, p.129), cuja temática é a ressurreição de Cristo (figura 2), na qual um minúsculo detalhe (localizado no canto esquerdo inferior da obra), simulando um relevo de mármore rosado no sarcófago, representa o profeta Daniel entre os leões, cena que, informa o autor, era comumente esculpida em sarcófagos paleocristãos. Bodoky esclarece que na Idade Média as relações simbólicas entre as imagens desse tipo eram comuns. A diferença é que o ilusionismo renascentista fez com que as imagens secundárias fossem "fez com que as imagens secundárias fossem “melhorando o efeito de realidade da obra” (Bokody, 2015, p.132, tradução nossa[9]), ou seja, como imagens dentro de imagens (como se vê, na figura 2, no relevo ilusionista que simula um sarcófago no qual teria sido esculpida uma cena da vida do profeta Daniel). Esse autor identifica o potencial crítico dessa *metapicture* a partir da necessidade que ela cria no espectador de olhar com maior atenção, perscrutando para conhecê-la com maior profundidade, exercitando uma visão de reconhecimento (Bokody, 2015, p.133).

Figura 2 – Manhã da Ressurreição, c. 1330, Têmpera sobre madeira. Abaia Agustiniana em Klosterneuburg.

Fonte: Disponível em: https://www.gedaechtnisdeslandes.at/kunst/action/show/controller/Kunst/werk/klosterneuburg-augustiner-chorherren-stift-rueckseite-des-verduner-altars.html. Acesso em: 10 dez 2023.

[9] (…) enhancing the reality effect of the work.

Bokody conclui que, a partir do momento que os artistas italianos do *Trecento* começaram a tentar reproduzir a visualidade mundana por meio de artifícios ilusionistas, também passaram a "utilizar elementos marginais ou secundários das imagens para experimentar, comentar ou avaliar criticamente as implicações da representação realista" (Bokody, 2015, p.189, tradução nossa[10]). Complementa que as imagens aninhadas dentro de outras imagens produzidas naquele contexto colocaram em foco "a linha divisória entre o 'real' e o 'representado'" (Bokody, 2015, p.191, tradução nossa[11]).

O que nos interessa destacar é que o uso da *metapicture* no *Trecento*, que a tradição erudita renascentista incorporou ao fazer artístico, parece ter potencializado o caráter teórico das imagens e, possivelmente, deve ter estimulado, ao menos em parte, a grande produção teórica sobre a pintura.

Seria exaustivo listar um arsenal de exemplos de *metapictures* que auxiliaram a construção da teoria sobre a pintura ocidental. Para que possamos atingir nossos objetivos, basta citar um dos mais emblemáticos exemplos, *Las Meninas* de Diego Velásquez. Essa tela, analisada por Michel Foucault em *As palavras e as coisas* (Foucault, 1995, p.19-31), foi retomada por Mitchell para exemplificar uma das modalidades mais complexas de *metapictures*. Trata-se de "uma representação *clássica* de uma representação clássica" (Mitchell, 1994, p.58, tradução nossa[12]). Por meio dessa tela, Foucault (1995) teoriza sobre o sistema de relações de conhecimento e poder que a pintura afirmava e difundia. Por outro lado, Jonathan Brown mostra que o vocabulário da pintura histórica, no século XVII, proclama-se como uma linguagem das elites e que essa obra autorreflexiva espanhola resulta de uma demonstração do *status* do *pictor doctus*. Portanto, *Las Meninas* parece ter sido o resultado de um contexto no qual Velásquez reivindica "a nobreza da arte que praticava" (Brown, 2001, p.183). Chegamos, então, a um ponto crucial e isso significa que a *metapicture* produzida pela tradição pictórica europeia era tão complexa e erudita quanto o vocabulário iconográfico que essa mídia utilizava. Sendo assim, essas *metapictures* fomentariam uma teoria sobre a pintura somente para os pensadores daquela época ou para historiadores ou críticos de arte contemporâneos, pois abaixo da superficial camada de convenções pictóricas, que buscam reproduzir a experiência empírica do olhar, utilizam códigos visuais arcaicos e eruditos ilegíveis ao grande público.

---

[10] (…) use marginal or secondary elements of images in order to experiment with, comment on or evaluate the implications of realistic representation.
[11] (…) the dividing line between the "real" and the "represented.
[12] (…) a *classical* representation of classical representation.

Deduzimos, a partir dos exemplos citados até aqui, que grande parte do vocabulário figurativo dessas *metapictures* se fundava em bases teóricas cujos códigos só podiam ser acessados por observadores especializados, sem produzir efeito teórico-crítico na maioria dos espectadores contemporâneos, portanto.

Vamos expor um último exemplo de uma tela, do início do século XX, que nos oferece um indício sobre outro método que opera uma atualização do procedimento autorreflexivo da pintura, aproximando essa linguagem acadêmica de "uma nova mídia para trazer para nossa consciência qualidades que passaram despercebidas na mídia do passado" (Belting, 2011, p. 31, tradução nossa[13]).

Em *Les joies de l'inondation* (figura 3), pintado por Louis Béroud, em 1910, podem-se ver duas telas aninhadas que fazem parte de uma série dedicada a relatar, por meio de vários quadros, a vida de uma rainha da França. A tela mais próxima, denominada *O Desembarque de Maria de Medici* de Peter Paul Rubens, entre 1622-25, retrata a chegada da esposa de Henrique IV a Marselha. A maior parte da tela é ocupada por seres mitológicos que simbolizam a França, os mares, a fama etc. São personagens alegóricos que, obviamente, não estavam presentes naquele momento histórico e, por isso, não participam da mesma dimensão figurativa da rainha e seu séquito. Porém, pode-se perceber uma pulsão de extravasamento dos limites gráficos do conjunto de figuras fantásticas. Desde a figura alada em cima com suas trombetas — passando pelo grupo embaixo do dossel (representando a França e a cidade de Marselha) — até as voluptuosas nereidas seguidas por Netuno e tritões no rodapé da tela, todos parecem intimidar o espaço pictórico destinado à cena histórica protagonizada pela rainha, que parece acuada pela eufórica recepção. Apesar do olhar distante (ou talvez perplexo) da rainha e das duas damas que a acompanham (sua irmã, a duquesa de Mântua e sua tia, a grã-duquesa da Toscana) indicarem que essas aparições não estão visíveis para estes personagens históricos, suas expressões corporais (rígidas e quase paralisadas) e a composição do quadro sugerem que essa dimensão alegórica ameaça invadir, ou quem sabe inundar, o espaço dedicado à representação histórica. Certamente, essa outra dimensão fantástica rouba a cena e sequestra o olhar do espectador colocando as figuras históricas em segundo plano.

A tela de Béroud, por sua vez, mostra o transbordamento dessas figuras mitológicas aquáticas. Não se trata de apenas uma pintura dentro da própria pintura, mas daquilo que se derrama: há uma tela que invade o espaço pictórico de outra. Além disso, o objetivo não

[13] (…) a new medium to bring to our awareness qualities which had gone unnoticed in the media of the past.

é apenas gerar uma reflexão aprofundada sobre a pintura, mas também produzir humor.

Figura 3 – *Les joies de l'inondation*, datado 1910, óleo sobre tela. De Louis Béroud. Aparentemente, trata-se de um autorretrato de Béroud. Até 2012 era peça de leilão da Sotheby's.

Fonte: Disponível em: https://pixels.com/featured/the-joys-of-the-flooding-19th-century-louis-beroud.html. Acesso em: 10 dez. 2023.

Segundo Hans Belting, a cultura ocidental criou uma relação muito próxima entre as noções de imagem e a de tela. Ele diz que em nossas telas "muitos lugares existem para nós apenas como imagens" (Belting, 2011, p. 40, tradução nossa[14]). Belting está se referindo tanto às pinturas em óleo sobre tela quanto às telas de TV, cinema e computador. "Hoje conhecemos muitos lugares apenas em fotografias" (Belting, 2011, p. 40-41, tradução nossa[15]). Acrescenta que as telas são o lugar do não-lugar. Nesse sentido, *Les joies de L'inondation* de Béroud retrata, de modo insólito, a conversão desse não-lugar em um lugar

[14] (…) many places exist for us merely as images.
[15] Today we know many places only in pictures.

efetivo. A imagem se expande para além do suporte midiático e ameaça inundar o Louvre com as águas do Mediterrâneo. O pintor que, por sua vez, tentava transportar a imagem de um suporte para outro é surpreendido por essa aparição que ultrapassa a virtualidade da tela e penetra no espaço do museu. Sobre isso, Belting diz que “na era moderna, os museus se tornaram refúgio para pinturas que perderam seu local no mundo” (Belting, 2011, p. 40, tradução nossa[16]). No entanto, esse fenômeno ocorre em outra tela que represa a invasão da iconografia alegórica da pintura de Rubens nos limites da pintura de Béroud.

Para fechar a reflexão sobre a tradição da *metapicture* na pintura acadêmica, salientamos que a postura autorreflexiva de Béroud se afina às *gags* impressas nas páginas dominicais dos jornais, no início do século XX, na tira de Winsor McCay, de 1905 (figura 4). Nessa narrativa, o pequeno Sammy espirra violentamente e quebra a moldura do requadro. De modo semelhante à inundação do pintor acadêmico, a experiência metalinguística resulta em uma situação insólita e humorada — uma postura semelhante que ocorre no extravasamento cômico da tela de Pedro Américo na charge de Angelo Agostini, mostrada na figura 1. Desse modo, a *metapicture* criada por Béroud, em 1910, difere da tradição autorreflexiva originada no *Trecento*, pois foi, provavelmente, influenciada pela cultura pop em que o humor é agente problematizador da linguagem.

Figura 4 - *Little Sammy Sneeze*

Fonte: McCay, 1905. Acervo dos autores.

[16] In the modern age, the museum has become a refuge for pictures that have lost their locus in the world.

3 — Quadrinhos metalinguísticos

Listaremos, agora, algumas experiências metalinguísticas ocorridas nos quadrinhos comerciais voltados ao entretenimento, avaliaremos as estratégias autorreflexivas e as compararemos com as *metapictures* da história da pintura anteriormente vistas.

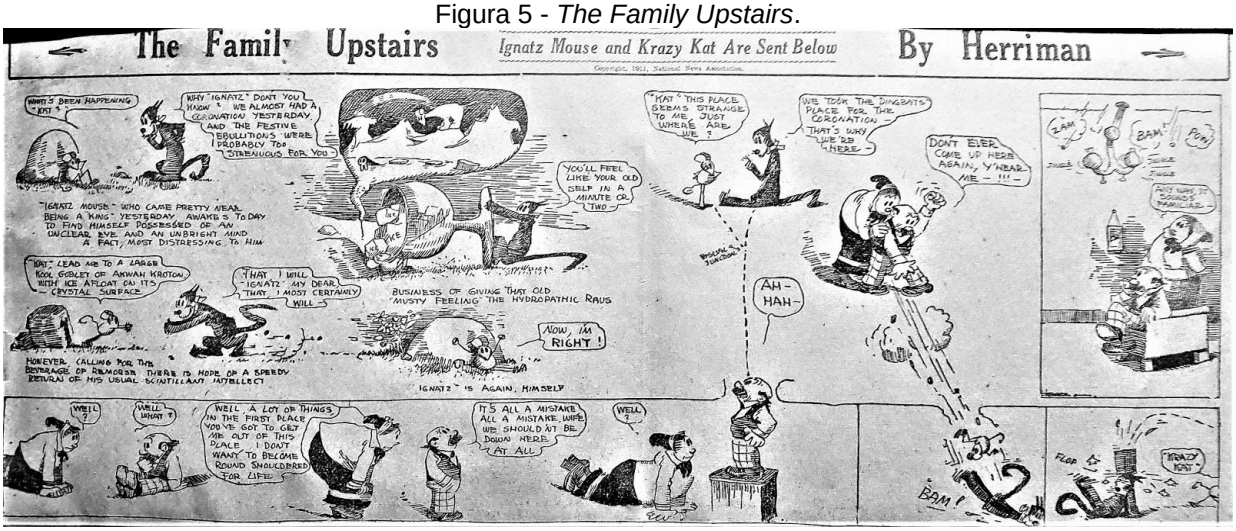
Edgard Guimarães listou o que entendeu como as quatro possibilidades de experimentação metalinguística nos quadrinhos: “alteração do sentido de leitura”, “extrapolação do enquadramento”, “materialização dos códigos” e “interlocução entre personagem e espectador” (Guimarães, 2002, p.10-12). Além disso, avaliou as vantagens e desvantagens relativas ao uso desse recurso. Concluiu que as vantagens se baseiam no potencial humorístico e didático; entretanto, alega que é improdutivo retirar o leitor de sua posição passiva quando “quebra a cumplicidade que o espectador se dispôs a ter com a obra ficcional” (Guimarães, 2002, p.12). Nos exemplos a seguir, encontraremos humor-didático e todas as quatros possibilidades práticas listadas por Guimarães e também uma “disposição em relevar as limitações que a linguagem (...) e o meio de comunicação têm” (Guimarães, 2002, p.12). Acreditamos que essa estratégia metalinguística é também uma pródiga produtora de *metapictures*.

O caráter cômico das tiras publicadas nos jornais norte-americanos, no final do século XIX e início do XX, parecem ter estimulado a metalinguagem como estratégia lúdica. Vimos isso no *Little Sammy Sneeze* (figura 4) e no *Little Nemo in Slumberland*, também de Winsor McCay, quando na página dominical do jornal *New York Herald* de 1º de dezembro de 1907, vemos os personagens arrancando a linha divisória entre os quadros e a utilizando como vareta para derrubar e devorar as letras vermelhas do título (Mareska, 2010, p. 65). George Herriman, um dos primórdios dos *comics* que também utilizou a *metapicture* em *Krazy Kat*, em 1913, mostra a família Dingbats que, ao tentar evitar as traquinagens dos vizinhos do andar de cima, rompe a linha divisória do requadro, chuta o gato e o rato Ignatz a um quadrinho abaixo (figura 5). Tanto em *Little Nemo*, quanto em *Krazy Kat*, a brincadeira com a linha divisória pode ser entendida como uma *metapicture* que coloca em evidência um fundamento dessa linguagem, ou seja, que “esse *outline* que emoldura os quadrinhos é constituído pela mesma substância metamórfica (...) que constrói sua figuração linear e, por esse motivo, está sujeito a ser deformado pelas exigências da narrativa” (Depaula, 2018, p.176).

Em todos os três casos, a experiência metalinguística comprovou que, na linguagem dos quadrinhos, é permitido brincar com suas convenções gráficas. O nível ficcional da

narrativa é violado por meio dessas transgressões. Porém, parece ser mais do que isso, pois a subversão dos códigos, apesar de não ser obrigatória, parece ter feito parte da irreverência que era esperada nos *comics*. Moacy Cirne lembra que o trabalho de Mauricio de Sousa é um “riquíssimo exemplário” (Cirne, 1982, p.83) de interferências metalinguísticas que acarretam “rupturas e desvios semânticos determinados pela própria linguagem dos quadrinhos” (Cirne, 1982, p.85). Podemos adicionar que as brincadeiras com as convenções gráficas se tornam o tema de muitas histórias deste universo. Cirne sugere que, apesar do caráter alienado da turma da Mônica, com personagens inseridos num contexto “de uma classe média sem características nacionais” (Cirne, 1982, p.82), as histórias possuem esse valor metalinguístico e acrescenta que nas aventuras do Louco ocorre uma explosão criativa de fantasia delirante (Cirne, 192, p.85).

Figura 5 - *The Family Upstairs*.



Fonte: Herriman, 1913. Acervo dos autores.

Recentemente, seguindo essa tradição, o francês Marc-Antoine Mathieu se aprofundou na ironia metalinguística na série *Julius Corentin Acquefacques, Prisioneiro dos Sonhos* (Mathieu, 2022). Trata-se de uma história em quadrinhos em que todos os volumes narram o cotidiano kafkiano de um funcionário do burocrático Ministério do Humor. No primeiro volume, subintitulado “A Origem”, publicado originalmente em 1990, a profundidade metalinguística da história se volta à procura do significado da palavra “origem” e ao aparecimento enigmático da página 04, da própria história, provocando uma visibilidade em abismo. O jogo autorreflexivo culmina em uma *metapicture* formada pelas páginas 36, 37, 38 e 39, quando um artifício gráfico permite atravessar esse abismo. No segundo volume, publicado no Brasil, em 2022, subintitulado “O Processo”, o questionamento existencial do

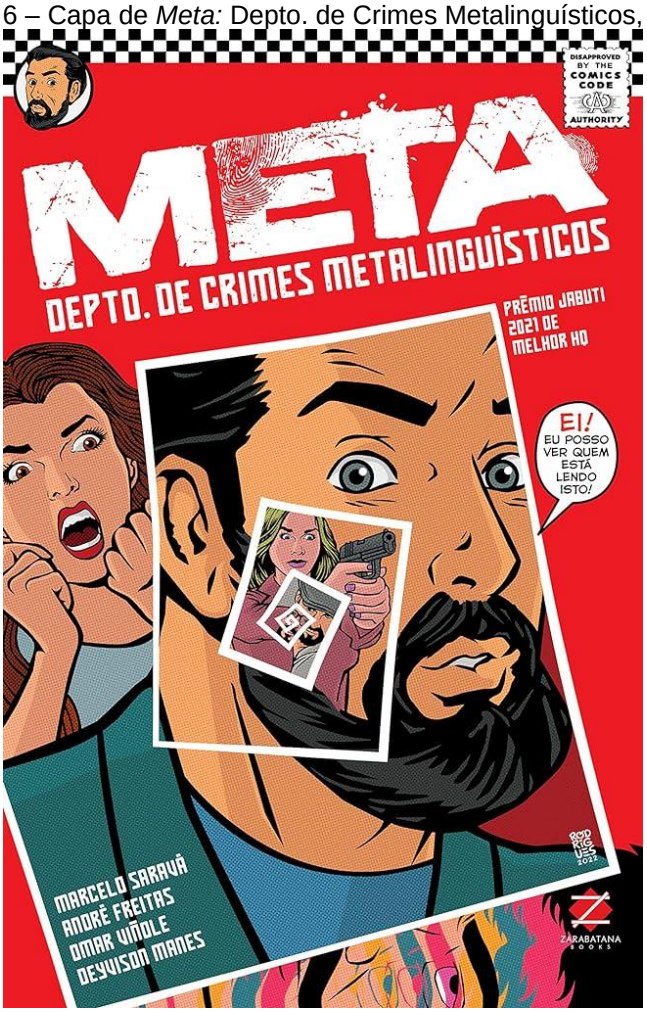
universo dos quadrinhos se intensifica por meio de novos procedimentos metalinguísticos. Desta vez, a estratégia autorreflexiva em abismo, no primeiro volume, é substituída pelo vórtice. Em ambos os casos, a coerência narrativa da linguagem dos quadrinhos é ameaçada por *metapictures* que parecem induzir à constatação de que todos os artifícios utilizados para gerar um relato compreensível são insólitos. O leitor é confrontado com o vocabulário gráfico dos quadrinhos não pela análise técnico-didática, mas por meio de piadas que lidam com a autorreferência. A experiência de leitura confirma o que Mathieu diz na epígrafe do primeiro volume, "o humor tem razões que a razão desconhece", pois toda a lógica linguística se torna uma piada absurda quando a gramática dos quadrinhos abandona sua transparência e se afirma no roteiro.

Diferente do perfil filosófico de Mathieu, mas com um caráter ainda mais cômico, o *Imbatível*, de Pascal Jousselin (2021), publicada, originalmente, em 2017, apresenta uma série de personagens cujos superpoderes se baseiam em uma sátira às restrições impostas pelos códigos visuais dos quadrinhos. O super-herói protagonista, por exemplo, consegue perceber a totalidade gráfica da página e rompe com a cronologia sequencial dos quadros para solucionar os crimes. O vilão piadista, inspirado no Coringa do Batman, consegue atravessar de um lado da página para o outro. Um pacato idoso usa a presença espacial dos balões de fala para transformá-los em armas. Entretanto, existem dois personagens cujos poderes incidem sobre convenções que não são exclusivas dos quadrinhos: 2D Boy (Toudi) e o cientista maluco. O aspirante a ajudante de super-herói, o adolescente Toudi lida de modo planar com os elementos figurativos, que são inseridos no quadro em perspectiva para simular uma profundidade. O cientista quer destruir o universo e cria uma máquina que dissolve a página. 2D Boy e o cientista poderiam usar seus poderes em outras linguagens que compartilham esses mesmos códigos visuais na pintura, por exemplo.

Os brasileiros Marcelo Saravá, André Freitas, Omar Viñole e Deyvison Manes trazem uma contribuição à questão em *Meta Dpto. de Crimes Metalinguísticos* (Saravá et al, 2020). A história em quadrinhos policial é uma verdadeira aula sobre mídia (figura 6) e vasculha o vocabulário gráfico dos quadrinhos e, com muito humor, desvela as contradições inerentes à criação de uma dimensão da narrativa ficcional visível e legível. A experiência metalinguística parte da página 24 quando o protagonista, Alan Mancuso, descobre-se dentro de uma história em quadrinhos em que sua irmã parece ter sido assassinada por um personagem. Depois de vagar de um filme dublado a um livro-jogo, Alan, na página 58, olha para o leitor e o percebe. A história segue um desmascaramento dos artifícios ficcionais, conduzindo o leitor à consciência dos mecanismos da diegese. Vale destacar que os autores

levam o leitor a se aprofundar nos meandros da linguagem pelo roteiro fácil, divertido e fluido.

Figura 6 – Capa de *Meta:* Depto. de Crimes Metalinguísticos, 2020..



Fonte: Disponível em: https://www.amazon.com.br/Meta-Depto-Metalingu%C3%ADsticos-Marcelo-Sarav%C3%A1/dp/6556340014. Acesso em: 10 dez. 2023.

Ao comparar as *metapictures* criadas dentro da tradição da pintura e as dos quadrinhos, pode-se verificar que as primeiras possuem um caráter erudito, que restringe a experiência crítica a um grupo que detém um conhecimento pouco difundido. Somente na *Les joies de l´inondation* de Béraud, em que identificamos o humor típico dos *comics*, encontramos um tipo de *metapicture* cuja estratégia reflexiva se baseia em códigos mais coloquiais e se vale do riso como instrumento de estímulo ao questionamento da imagem.

4 — Humor e *metapictures* na revista *MAD*

Embora existam quadrinhos que não lidam com humor, o jornalista e editor norte-americano, Charles McGrath, afirmou que mesmo aqueles mais sofisticados "não se levam a sério inteiramente" (Baetens, 2015, p. 178, tradução nossa[17]). Assim, é inegável que esse recurso seja muito utilizado desde o século XVIII — com Rodolphe Töpffer (1799-1846), perpassando pelo século XIX — com as publicações voltadas a charges e caricaturas, como a francesa *La Caricature* (1830), a inglesa *Punch* (1841) e a brasileira *Revista Ilustrada* (1883). Na esteira do saber que todas as tiras dos *comics* norte-americanos que surgiram nas páginas dominicais dos jornais "tinham temática de humor" (Ramos, 2011, p. 93), Paulo Ramos desenvolveu uma teoria sobre o humor nas tiras de quadrinhos (Ramos, 2011).

Roberto Elísio dos Santos, por sua vez, explica que sob "o rótulo do humor encontram-se agrupadas diferentes manifestações que desaguam no riso" (Santos, 2015, p. 80). O que vai nos interessar, neste momento, é a paródia que utiliza "os recursos da metalinguagem" (...) "e da intertextualidade", quando remete a elementos de outras linguagens, expondo "os leitores, de forma humorística, aos meandros da cultura midiática, suas regras e seu discurso persuasivo" (Santos, 2015, p. 104).

Santos analisa as funções do humor e cita Henri Bergson para indicar tanto a possibilidade de uso para reafirmar "valores dominantes", quanto para exercer crítica contestadora (Santos, 2015, p. 25). Lembra também que o humor "articula signos" em "mensagens codificadas" para gerar "o riso" (Santos, 2015, p. 26). Afirma que o "humor é um dos principais recursos empregados pela indústria cultural", no entanto, "tem servido não apenas ao entretenimento alienado e inconsequente, mas também para fustigar as ideias estabelecidas" e para criticar e denunciar (Santos, 2015, p. 29). A esse respeito, Rogério Campos informa que os primeiros *comics* nos jornais norte-americanos, no final do século XIX e início do XX, faziam uso de um "humor anárquico e selvagem" (exemplificados acima na figura 5) que foi sendo substituído por um humor "mais resignado", conservador, menos questionador e "revolucionário" (Campos, 2022, p. 52).

Portanto, os quadrinhos têm uma grande experiência humorística em sua história e Paulo Ramos mostra como a metalinguagem estava associada a essa experiência (Ramos, 2011, p. 100-101, 109, 111-112). As "metatiras" são um recurso "recorrente entre os autores brasileiros" (Ramos, 2011, p. 122-123). Segundo esse mesmo autor, foi somente com o

[17] (…) don't take themselves entirely seriously.

surgimento dos quadrinhos de aventura que as tiras começaram a buscar alternativas e se aproximaram das técnicas narrativas do folhetim (Ramos, 2011, p. 95), todavia mantinha "um ar cômico" (Moreau, 2021, p. 81). Somente no final da década, após a crise de 1929, houve um apelo ao escapismo que levou os quadrinhos a estraçalhar a barreira "provando que era possível fazer uma narrativa gráfica tão séria e impressionante quanto qualquer livro" (Moreau, 2021, p. 92).

Porém, por mais que o surgimento dos quadrinhos conservadores tenham sido importantes naquela linguagem gráfico-narrativa, o humor crítico foi preservado. um exemplo emblemático é a revista *MAD*, publicada pela primeira vez em 1952, mais de duas décadas após a ascensão de um tipo de humor menos selvagem e do surgimento do bem-sucedido modelo de aventuras sérias. As edições da "enlouquecida revista *MAD*, rindo de todo tipo de autoridade" (...) "retomavam, talvez sem saber, o espírito dos quadrinhos do início do século" (Campos, 2022, p. 63).

Segundo Roberto Elísio dos Santos, a *MAD* utilizou o humor crítico para "o conteúdo dos meios de comunicação de massa" (...) "(filmes, histórias em quadrinhos, publicidade etc.)" (Santos, 2015, p. 10). Santos conta também como os "artistas usavam procedimentos metalinguísticos para gerar efeito cômico" (Santos, 2015, p. 9). Dentre o exposto, o que mais nos interessa é o que Santos denomina como "intertextualidade", utilizada para revelar "os meandros" (Santos, 2015, p. 9) de outras linguagens, como a cinematográfica. Santos explica que "a metalinguagem torna visíveis os códigos utilizados na elaboração da mensagem", mas a paródia intertextual provoca "o estranhamento caricatural" (Santos, 2015, p. 106). Na *MAD*, as primeiras paródias foram realizadas com o próprio universo dos quadrinhos, porém "os filmes de cinema também receberam tratamento paródico" (Santos, 2015, p. 115), assim como as telas de "pintores famosos" (Santos, 2015, p. 123). Nosso interesse recai, justamente, nas experiências com outras linguagens, pois desejamos demonstrar que resultam em potentes *metapictures*.

A seção que parodiava grandes sucessos de Hollywood, novelas brasileiras e séries de TV ganhou um grande destaque na *MAD* e ocupava uma boa parte do início da publicação. Produziu reflexões sobre os clichês amplamente difundidos e cultuados que, em seu ambiente midiático de origem, não acordavam estranhamento crítico, ao contrário, incitavam alienação e absorção passiva de modelos, muitas vezes conservadores e preconceituosos.

Na capa edição brasileira de número 40, *MAD* diz que "desmontamos a Mulher Biônica" e na do número 6 diz "neste número, nós vomitamos 'o exorcista'". As duas

afirmações são ambíguas, pois pretendem desmontar ou vomitar os personagens e as produções televisiva e cinematográfica. Na paródia de *O Exorcista* (1973), os artifícios midiáticos são descortinados ou "vomitados" por meio de *metapictures*. As páginas 6 e 7, de abertura da paródia (figura 7), ridicularizam o artifício ficcional de suspense que faz uma quebra na sequência narrativa que ocorre entre o prólogo — que se passa no Oriente Médio (local de sítios arqueológicos que escondem segredos bíblicos sinistros) — e a história principal (transcorrida na "tranquila" capital dos Estados Unidos). A interrupção estratégica que contrapõe Oriente primitivo e Ocidente civilizado é feita, no cinema, por meio de subterfúgios estéticos que acabam por criar beleza poética que preenche o *gap* com trilha sonora. Essa passagem é desmascarada pela *MAD*, que explicita o tamanho do intervalo espaço-temporal abrigada na sarjeta quando, no segundo quadro da página 7, um personagem diz que haverá a necessidade de "dar um corte". Nos quadrinhos, esse tipo de quebra na continuidade ocorre a cada mudança de quadro e, portanto, os cortes são evidentes, ou seja, aquele recurso narrativo que, no cinema, é de modo coeso e imperceptível, nos quadrinhos, opera como um estímulo à consciência desse artifício.

No segundo e no quinto quadro da página 10, os conhecidos hieróglifos utilizados para representar palavras de baixo calão, nos balões de fala, servem de *metapictures* para questionar o uso desses palavrões no filme (um elemento importante para criar a transformação de atuação da atriz Linda Blair). No último quadro da página 11, a criada da casa diz "- veja que palavrões!" O mordomo rebate "- noza menininho estarr (...) cada vez maiss como uma adolescente norrmal", sugerindo que a visibilidade desse recurso é uma característica da linguagem dos quadrinhos bastante difundida entre os jovens. Mas, certamente, o maior potencial da *metapicture* utilizada para desmascarar a verossimilhança hollywoodiana na revista *MAD* está fundamentado no grafismo caricatural, utilizado para desenhar os atores e os personagens. Esse efeito atinge o clímax no último quadro da história, quando uma figura clichê de diabo aparece segurando um contrato para as continuações enlatadas que vão gerar vasto lucro à indústria cinematográfica. Essa imagem está, diretamente, associada à capa em que o mascote da revista, o nerd Alfred Newman, surge com orelhas pontudas e vestindo uma fantasia vermelha "do capeta".

Figura 7 – Paródia do filme *O exorcista*.

Fonte: *MAD* em língua português, n. 6, Editora Vecchi, 1974. Acervo dos autores

Essas paródias na *MAD* demonstram o potencial crítico do humor pop dos quadrinhos, quando utilizado para produzir *metapictures* problematizadoras dos códigos visuais de outros meios de comunicação contemporâneos. Vamos, agora, investigar se essa estratégia é válida para questionar os arcaicos dogmas acadêmicos da pintura figurativa ocidental.

5 — A Pintura em Quadrinhos

A presença da pintura acadêmica, como tema de quadrinhos, foi levantada por Luis Gasca e Asier Mensuro (2014) em um extenso compêndio que utiliza a ordem cronológica para dividir os capítulos com início na pré-história até as Vanguardas do início do século XX. Esse compêndio registra muitas experiências conservadoras de quadrinhos como a *Historia da España*, de Jorge Alonso Garcia, de 1987, que utiliza pinturas históricas produzidas no século XIX para compor cenas em quadrinhos didáticos sem qualquer sentido humorístico (Gasca, Mensuro, 2014, p. 94-95). Porém, cita vários exemplos em que a referência à pintura teve o intuito de fazer rir, como em: *O aniversário de Asterix e Obelix*: *o* Livro de Ouro, de René Goscinny e Albert Udezo, de 2009 (Goscinny; Uderzo, 2014). Nesse exemplo, o

oráculo prevê um museu — arremedo do Louvre, que imortalizará os dois heróis gauleses. Na página 43 do álbum, há uma paródia de *A Liberdade guiando o povo,* de Eugène Delacroix, de 1830, na qual a figura feminina alegórica é substituída pela personagem Naftalina com um rolo de massa. Na página 49, o famoso equestre de Napoleão, atravessando os Alpes de Jacques-Louis David, insere o personagem Júlio César no lugar de Bonaparte. Ícones briosos do mais famoso museu do mundo são profanados pela iconografia do popular quadrinho francês. A maioria das telas parodiadas vêm cercadas por molduras ornamentais pomposas e ocupando uma página inteira do álbum, indicando a grandiosidade da pintura acadêmica. Curiosamente, os conhecidos personagens aparecem com tratamento gráfico diferenciado nas telas como, por exemplo, o claro-escuro, inexistente no grafismo influenciado pela linha clara de Hergé. Temos, aí, *metapictures* que estimulariam várias reflexões diante desses contrassensos sutis.

Um dos exemplos mais interessantes apontados por Gasca e Mensuro é *Au fil de l'Art*, de Ivana e Gradimir Smudja (2012). Trata-se de um álbum duplo publicado no grande formato franco-belga que relata as aventuras de uma jovem e de seu gato Vincent pela da história da pintura europeia. O roteiro inicia nas cavernas de Lascaux e Altamira e termina com Pablo Picasso. Um dos momentos mais interessantes ocorre no segundo quadro da página 58, do primeiro volume, quando Velásquez explica o sofisticado truque de enquadramento utilizado para pintar *Las Meninas*. No entanto, enquanto o texto expõe o artifício de modo racional, a imagem mostra uma confusão divertida (figura 8) que rompe os limites entre os requadros da pintura, do espelho e do próprio quadrinho. A narrativa constrói uma *metapicture* que relê e questiona a célebre *metapicture* analisada por Foucault e Mitchell.

Figura 8 – *Au fil de l'Art*,

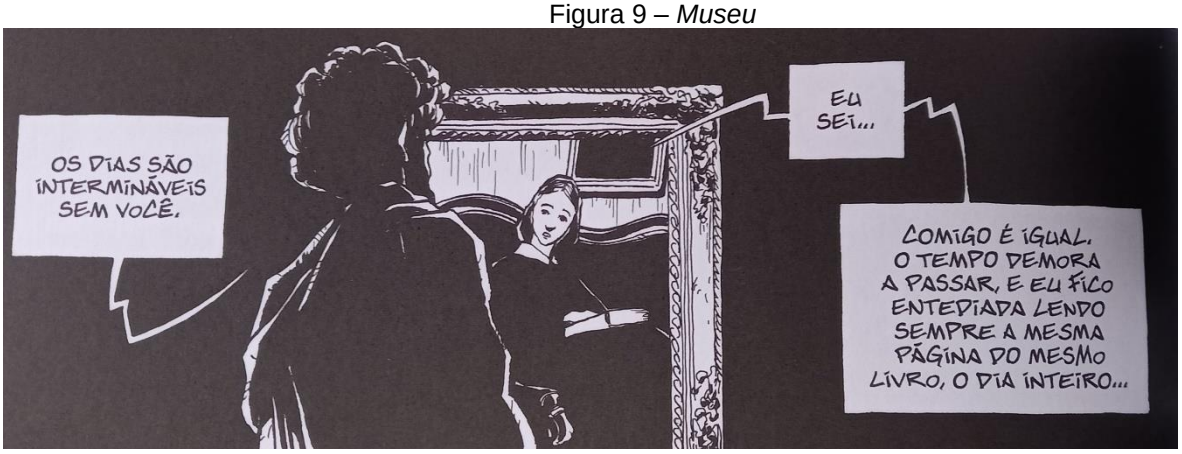
Fonte: Smudja; Smudjia, 2012, p. 58, segundo quadro. Acervo dos autores.

Outro álbum de quadrinhos que funciona como uma *metapicture* questionadora da pintura é *Museu*, de Christophe Chabouté (2023), publicado originalmente pela Éditon Glénat, em 2023. Inteiramente em preto e branco, a narrativa traz o cotidiano do Museu d'Orsay, em Paris, instituição dedicada às pinturas e esculturas francesas do século XIX. As primeiras páginas mostram espectadores e obras enquadrados em uma grade com nove quadros que produz um truncamento que indica o olhar perscrutador dos visitantes e das obras aparentemente inertes. Na maioria das vezes, os quadros nas paredes são mostrados como meros *outlines* que reduzem a figuração a um limite ou como telas vazias. Mesmo quando é possível distinguir uma tela, como o retrato de Berthe Morisot, pintado por Manet, o grafismo em preto e branco confere a todas as pinturas a condição de sombras. Hans Belting alega que as imagens produzidas pela modernidade ocidental se transformaram em sombras autônomas, que trafegam pelo mundo, pois "se desvincularam dos corpos a que pertencem" (Belting, 2011, p. 142, tradução nossa[18]). Uma primeira leitura nos levar a ver, no museu de Chabouté, a linguagem dos quadrinhos, animando essas obras estáticas; porém, é possível interpretar em um sentido oposto, no qual o quadrinista restituiu às pinturas (e esculturas) a sua condição de sombra. As pinturas monocênicas, ao mesmo tempo em que passam a se movimentar nessa linguagem multicênica, perdem cor e tamanho. Ganham e perdem vida. Em uma passagem engraçada (figura 9), *A Leitora*, de Henri Fantin-Latour, diz ficar "entediada lendo a mesma página" (Chabouté, 2023, p. 76). Tudo levaria a crer que os quadrinhos, capazes de dar sequência às ações que a pintura

[18] (…) detach themselves from the bodies to which they belong.

congela, estariam, efetivamente, insuflando *anima* àquelas obras monocênicas, mas o sombrio preto e branco trai essa possibilidade. Por meio de um relato divertido da rotina monótona de pinturas e esculturas — que só conseguem escapar dessa prisão tediosa se valendo do efeito multicênico da "arte sequencial" — Chabouté quebra a magia animadora revelando o artifício, mostrando que tanto as pinturas quanto os quadrinhos são meras sombras inanimadas. Para Belting, as imagens na modernidade, diferente das máscaras mortuárias neolíticas, "dependem de nossa animação, sem a qual elas permanecem como artefatos mortos" (Belting, 2011, p. 130, tradução nossa[19]). Chabouté parece, então, resgatar um valor antropológico das imagens ao lhes conferir *anima*, justamente, quando os espectadores já deixaram o museu. Porém, é um resgate contraditório na medida em que será o leitor do álbum o efetivo responsável pela ativação da narrativa em quadrinhos, pois os espectadores do museu são sombras, tais como as obras. Talvez, por isso, Chabouté os tenha equiparado nas seis páginas iniciais.

Figura 9 – *Museu*



Fonte: Chabouté, 2023, p. 76, segundo quadro. Acervo dos autores.

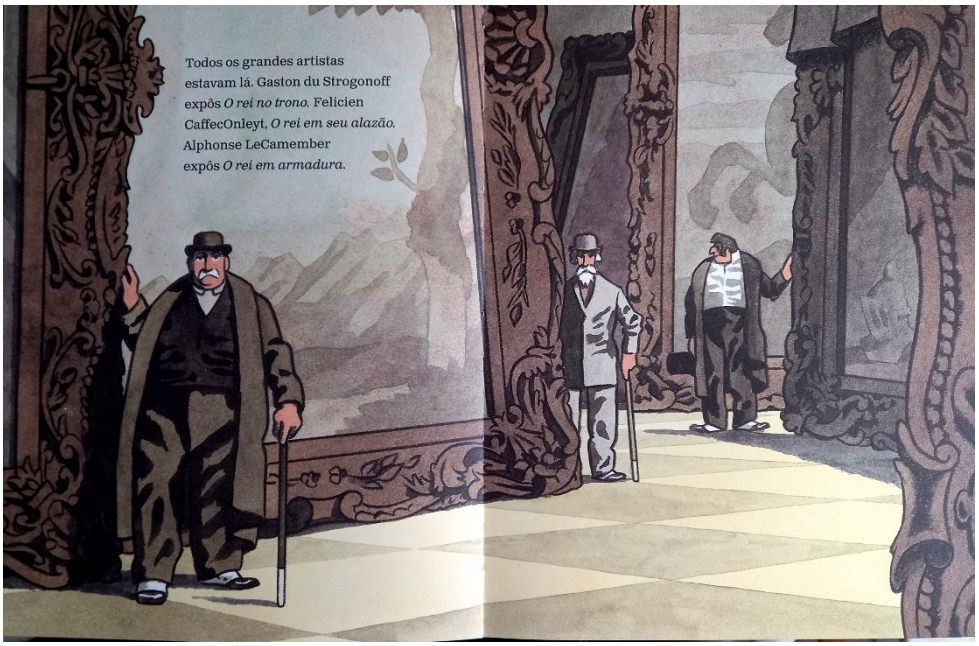
Nosso último exemplo é um livro ilustrado infantil que tem muitas características da linguagem dos quadrinhos, *A Incrível pintura de Felix Clousseau* (Agee, 2023), do norte-americano Jon Agee, publicado, originalmente, em 1988. Apesar de apresentar uma cena por página, o texto funciona apenas como uma curta legenda e as imagens complementam com informações fundamentais, o que permite a compreensão da narrativa sem ler o texto. Trata-se da história de um modesto pintor que consegue superar a condição estática da pintura monocênica. Nas páginas 8 e 9 (figura 10), três figuras com aparência de renomados mestres da arte acadêmica apresentam em um salão parisiense suas imensas telas. As

[19] (…) depend on our animation, without which they remain dead artifacts.

molduras ornamentadas são mais do que imponentes e a dimensão das telas é tão colossal que não cabem dentro da página. Essa *metapicture* nos faz refletir sobre a diferença de *status* entre esses dois tipos de imagens, os enormes quadros da pintura acadêmica e os quadrinhos. Em contraposição a essas monumentais telas, Felix Clousseau apresenta um pequeno quadro contendo um simplório pato. Mas, essa obra consegue, tal como os característicos personagens da tradição *funny animals* dos quadrinhos, emitir um balão de fala e sair caminhando nas páginas consecutivas. A história termina com uma *metapicture* na qual Felix, capaz de superar a paralisia monocênica da pintura, retoma seu trajeto inicial e, por meio de uma pequena escada colocada diante de uma tela, sobre um cavalete, penetra em uma cena urbana da qual havia emergido no início do livro. Esse caminhar final é registrado em duas páginas que mostram dois momentos desse percurso. Porém, é só no segundo momento — quando já se distanciou a ponto de chegar a uma esquina em que poderá virar e desaparecer para sempre — que podemos ver que tudo isso se passa dentro de uma tela. Toda essa magia proporcionada por Felix serve para nos fazer refletir que, tanto a pintura monocênica pode ser animada por nossa imaginação que poderá prever o que virá e antever o que já havia se passado, quanto à animação dos quadrinhos multicênicos que só se dá por atuação dessa mesma magia perceptiva. Tanto Mitchell (2005) quanto Belting (2011) parecem concordar que os quadrinhos, as pinturas, as fotografias e até o cinema só ganham vida diante de um espectador, pois, do contrário, permanecem mídias inertes “até que nós animemos as imagens com nosso olhar” (Belting, 2011, p. 145, tradução nossa[20]).

[20] (...) until we animate the images with our gaze.

Figura 10 – *A incrível pintura de Felix Clousseau*



Fonte: Agee, 2023, p. 8-9. Acervo dos autores.

6 — Considerações Finais

O potencial crítico e analítico das imagens autorreferentes, *metapictures*, vem sendo explorado, no mínimo, desde o *Trecento* italiano como defende Péter Bokody (2015). Certamente, esse recurso contribuiu à geração de conhecimento sobre a pintura. Lembremo-nos de que Mitchell constrói uma fundamentada argumentação sobre a capacidade das *metapictures* de produzir teoria (Mitchell, 1994). Nossa contribuição, neste artigo, foi demonstrar, primeiro, que as *metapictures* produzidas no âmbito das belas artes, ou seja, pinturas que se voltam sobre suas questões internas, como *Las Meninas* de Velásquez, por exemplo, lidam com um referencial erudito e inacessível para grande parte dos espectadores contemporâneos. Em segundo lugar, verificamos que quadrinhos como o *Meta*: Dpto. de Crimes Metalinguísticos, criam *metapictures* complexas e instigadoras, mas, ao mesmo tempo, compreensíveis ao grande público leitor contemporâneo. Sugerimos também, que o humor, em grande parte da trajetória dos quadrinhos no Ocidente, é uma ferramenta crítica potente que foi muito explorada pelas paródias da revista *MAD* sobre outras mídias visais, como o cinema, por exemplo. Finalmente, mostramos que as *metapictures*, em quadrinhos sobre a pintura figurativa, podem servir como instrumento a uma nova abordagem teórica que reatualize o olhar a fim de que resgatemos um interesse crítico sobre essa mídia arcaica, que há muito não é praticada, mas que circula em diversos contextos atuais.

Acreditamos que utilizar a bem-humorada linguagem dos quadrinhos para interferir na linguagem visual da pintura histórica pode gerar *metapictures* tão ou mais instigantes que as pinturas autorreflexivas que a história da arte nos legou. Apesar de os quadrinhos e as pinturas acadêmicas utilizarem convecções visuais distintas e até mesmo opostas, trata-se de meios de comunicação imagéticos e figurativos, portanto, dois modos de narrar por meio das imagens.

Referências

AGEE, Jon. *A incrível pintura de Felix Clousseau*. Rio de Janeiro: Ed. Pequena Zahar, 2023.

BAETENS, Jan. FREY, Hugo. *The graphic novel*: an introduction. Cambridge: University of Cambridge Press, 2015.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2017.

BELTING, Hans. *An Anthropology of images*: picture medium body. Princeton: Princeton University Press, 2011.

BOKODY, Péter. *Images-within-images in italian painting (1250-1350)*: reality and reflexivity. Burlington: Ashgate Publishing Company, 2015.

BROWN, Jonathan. *Pintura na Espanha*: 1500-1700. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CAMPOS, Rogério. *Uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações***.** São Paulo: Editora Veneta, 2022.

CHABOUTÉ, Christophe. *Museu*. São Paulo: Pipoca&Nanquim, 2023.

CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Edições Achiamé Ltda, 1982.

DEPAULA, Marcus Vinicius. A grotesca Pinacoteca dos quadrinhos. *Revista Literartes*. USP, v.1, n. 8, 2018.

DRUCKER, Mort. SIEGEL, Larry. O équizossista. *MAD*, Rio de Janeiro, Ed. Vecchi, n. 6, p. 6-13, 1974.

O EXORCISTA. Direção: William Friedkin. Roteiro: William Peter Blatty. Warner Bros., 1973. 122m., color.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo, Martins Fontes, 1995.

GASCA, Luis. MENSURO, Asier. *La pintura em el cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2014.

GOSCINNY, René. UDERZO, Albert. *O aniversário de Asterix e Obelix*: o Livro de Ouro**.** Rio de Janeiro: Record, 2014.

GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos**.** *In*: CONGRESSO

BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25º, 2002, Salvador. *Anais...* Salvador: INTERCOM, 2002. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP16GUIMARAES.pdf. Acesso em: 05 abr. 2024.

JOUSSELIN, Pascal. *Imbatível, justiça e legumes frescos*. Campinas: Saber e Ler Editora Ltda, 2021.

MARESCA, Peter (ed.). *Winsor McCay*: Little Nemo in Sluberland: !EsosEsplèndidos Domingos!. Barcelona: Norma Editorial, 2010.

MATHIEU, Marc-Antoine. *Julius Corentin Acquefacques, prisioneiro dos sonhos*: a origem. São Paulo: Comix Zone!, 2022. (A)

MATHIEU, Marc-Antoine. *Julius Corentin Acquefacques, prisioneiro dos sonhos*: o processo. São Paulo: Comix Zone!, 2022. (B)

MITCHELL, W. J. T. *Iconology, image, text, ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

MITCHELL, W. J. T. *Picture theory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

MITCHELL, W. J. T. *What do pictures want?*: the lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

MOREAU, Diego; MACHADO, Laluña. *História dos quadrinhos EUA*. São José: Skript, 2021.

RAMOS, Paulo. *Faces do humor*: uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Ed. Zarabathana, 2011.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *Uma revista muito louca*: análise do humor da MAD Magazine. São Paulo. Criativo, 2015.

SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André; VIÑOLE, Omar; MANES, Deyvison. *Meta, Depto. de Crimes Metalinguísticos*. Campinas: Zarabathana Books, 2020.

SMUDJA, Ivana; SMUDJA, Gradimir. *Au fil de l'Art*. Tournai: Éditions Delcourt, 2012. v.1,

Recebido em: 10.12.2023

Aprovado em: 27.03.2023.

Artigo está licenciado sob forma de uma licença

Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional