

Da Parede para a Folha arte paleolítica e banda desenhada

Luís Luís [lismoes@hotmail.com – Texto: Fev. 2010; Atualização: Mar. 2012]

A banda desenhada define-se como uma arte sequencial¹, baseada na justaposição de imagens numa sequência deliberada, destinada a transmitir uma narrativa ou, sobretudo em alguns exemplos contemporâneos, a produzir uma reacção estética no observador². Esta narrativa gráfica pode, ou não, ser explicitada através da associação de texto. Neste sentido, a controvertida questão dos balões de diálogo na sua definição é relativamente secundária, pois grande parte da arte sequencial não é acompanhada de texto escrito, existindo, por outro lado, diferentes formas de associar texto às imagens, para além dos referidos balões³. Assim, a banda desenhada actual, embora filha da massificação da imprensa desde finais do século XIX, tem raízes bem mais longínquas, nos frisos dos palácios de Dur Sharrukin, Ninive e Nimrud, na coluna de Trajano, na tapeçaria de Bayeux, no códice mixteca Zouche-Nuttall, ou nas catedrais góticas. Em diferentes suportes e com diferentes recursos técnicos, todos estes exemplos partilham um princípio comum: a elaboração de narrativas a partir da justaposição de representações. Neste sentido, a banda desenhada aproxima-se também da arte paleolítica.

¹ Termo forjado por Will Eisner, *El Comic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial, 1996.

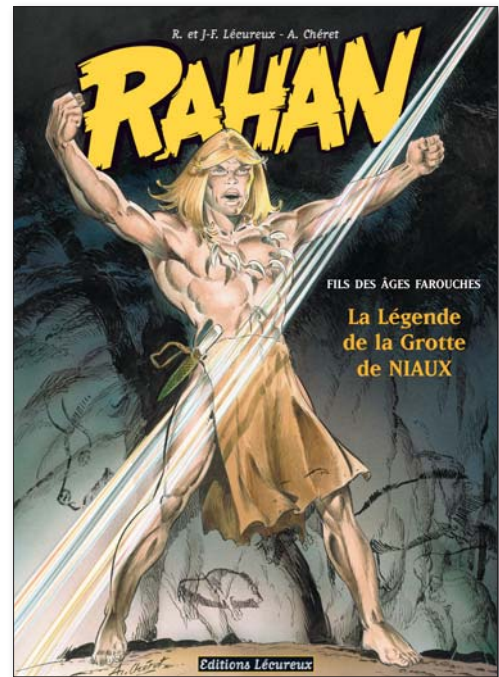
² Scott McCloud, *Understanding Comics*, Kitchen Sink, 1993.

³ Parece-nos pois bizantino o debate acerca do centenário da banda desenhada, entre os dois lados do Atlântico, opondo os partidários de Outcalt aos de Töpffer. Os norte-americanos valorizam o suposto pioneirismo do *Yellow Kid* de Richard F. Outcalt (1863-1928) e a introdução do balão, ao inscrever o texto do discurso na roupa do seu herói. Já os franco-belgas enfatizam o papel do suíço Rudolph Töpffer (1799-1846) na representação sequencial de imagens de forma a criar uma narrativa. Tantos uns como outros parecem toldados por algum chauvinismo, uma vez que a arte sequencial antecede largamente o século XIX, e, no decurso da sua longa história, encontrou muitas outras soluções para integrar o texto escrito (filacteras, bandeirolas, ideogramas), do qual o balão é apenas uma, utilizada já, aliás, em *cartoons* ingleses do século anterior.

Em primeiro lugar, mesmo o arauto do estruturalismo pré-histórico não deixou de afirmar que, apesar da sua natureza simbólica, a arte paleolítica serviu como base a um discurso oral, entretanto perdido⁴. Os diferentes painéis em gruta, ou ao ar livre, podem ser assim interpretados como parte de um discurso coerente, que se baseia na referida justaposição de imagens. Esse discurso pictográfico deriva igualmente de um outro recurso gráfico, que está igualmente relacionado com a banda desenhada: a animação. Esta forma de representação do movimento pode ser realizada a partir da representação de poses significativas, indicadoras de um comportamento específico, mas também da decomposição realizada através da sobreposição de imagens ou segmentos de uma mesma figura. O Vale do Còa apresenta al-

guns dos maiores exemplos desta prática de grande modernidade conceptual, que se estende contudo a toda a arte paleolítica, e que é reinventada pelo Futurismo, chegando à banda desenhada actual, desde o *mangá* à mais circunspecta franco-belga, passando pelos *comics* norte-americanos. Estas figuras representam uma acção que carrega dentro de si um discurso. No mínimo, as figuras do Còa dizem-nos que o cavalo levantou a cabeça, ou que o bode olhou para trás. Arte paleolítica e banda desenhada não estão assim tão distantes como à primeira vista poderíamos supor.

Vem tudo isto a propósito da publicação de *La Légende de la Grotte de Niaux*. Rahan, “o filho das idades selvagens”, é uma personagem clássica da banda desenhada franco-belga, criada em 1969, na mítica revista *Pif Gadget*, por André Chéret (desenho) e Roger Lécureux (argumento). Ao longo de três dezenas de volumes, e com diferentes colaboradores, acompanhamos as aventuras des-



La Légende de la Grotte de Niaux (Rahan 6, Tomo 10). André Chéret (argumento), Jean-François Lécureux (desenho), Chantal Chéret (cores). Editions Lécureux, 2009, 56 pranchas. ISBN 2-913567-45-2.

⁴ Por exemplo: “*Para além do conjunto simbólico das imagens existiu forçosamente um contexto oral com o qual o conjunto simbólico era coordenado e reproduziu os valores espacialmente*” (André Leroi-Gourhan, *O Gesto e a Palavra*, Vol. 1, Editorial 70, 1990, p. 197).

te herói pré-histórico de compridos cabelos loiros, colar de garras de urso e faca de marfim. Dotado de um pensamento racional e um humanismo que vai transmitindo às primitivas tribos d’*“Aqueles-que-caminham-de-pé”*, “*cabelos-de-fogo*” realiza pelo caminho invenções técnicas, que o seu raciocínio analítico permite descobrir com milhares de anos de antecedência, numa espécie de uma ver- sãõ pré-histórica da antecipação científica.

Está bem de ver que estamos longe de uma banda desenhada realista, tratando-se antes de uma série de aventuras, que decorre numa Pré-História profundamente marcada por alguns preconceitos socialmente enraizados e uma visão heroica de um tempo sem heróis, na linhagem de outras como Tarzan ou Conan. Ainda assim, a Arqueologia e a Pré-História têm servido de pano de fundo a algumas das aventuras deste herói para além do tempo. Rahan conheceu o homem de Tautavel e desvendou o segredo de Solutré. Desta vez, vai ajudar o clã de Ni-Ôh.

A aventura começa com a chegada de Rahan a terras quentes, onde, ao longo de um conjunto de dinâmicas e luminosas pranchas, o herói se dedica à satisfação das suas necessidades elementares, através da caça, pesca e recolecção. O facto de, neste caso, se tratar de uma actividade solitária, afasta a narrativa da realidade que a Pré-História e a Antropologia nos descrevem, mas aproxima-a da dimensão heroica e individualista da série.

A escuridão atinge as pranchas quando Rahan, na sequência do salvamento de um grupo de jovens



da chacina certa pela tribo dos “Bárbaros”, penetra no interior de uma gruta, onde vem a descobrir um clã troglodita liderado por Ni-Óh. Percebemos então que, motivada por uma grande fome, esta tribo se havia encerrado, há várias gerações, no interior daquela cavidade. O medo e as alucinações provocadas pela falta de alimento levam alguns dos seus membros a desenharem nas paredes da cavidade os animais que tanto desejavam. Surpreendentemente, as manadas regressam. A mente racional de Rahan percebe a mistificação, mas o seu humanismo impede-o de contradizer os crédulos.

No interior da gruta de Ni-Óh, Rahan vai entretanto salvar um grupo de jovens que, buscando uma saída alternativa, se haviam aventurado por uma zona perigosa da cavidade, onde as tochas se apagam e se respira com dificuldade. Os jovens vêm a ser descobertos pelas pegadas que haviam deixado no solo da cavidade. Compreendendo a importância do oxigénio na combustão e respiração, Rahan salva-os após inventar a iluminação interior a partir da refração por intermédio de cristais de rocha. Entre o grupo dos temerosos cavernícolas, saltita um mustelídeo domesticado.

Após o salvamento, o grupo, impellido por Rahan, regressa ao ar livre, não sem a prévia invenção de uns óculos com protecção UV, a partir de uma cascata de árvore. Depois de um combate final, tudo termina bem, com a conciliação entre o clã de Ni-Óh e os “Bárbaros” realizada através da Arte. O herói parte para uma próxima aventura, onde irá continuar a sua missão de libertar a Humanidade da selvajaria pré-histórica.

A sinopse fará tremer mesmo o menos cioso purista, com a profusão de anacronismos e preconceitos, que vão do primado do indivíduo à visão troglodita e simiesca das sociedades pré-históricas, passando pelo simples arco e flecha ou a oposição entre os irracionais morenos e hirsutos “Bárbaros” e o glabro, louro e iluminado herói. Contudo, não se peça à obra aquilo que ela não quer, ou não pode, dar: um discurso cientificamente correcto. A palavra-chave – lenda – está explícita logo no título.

Trata-se de uma série de aventuras destinada a um público juvenil, que, contudo, se inspira livremente na Pré-História. Ainda assim, salientem-se as piscadelas de olho à realidade arqueológica da gruta de Niaux, com a aparição da famosa “bellete”,

a integração dos passos dos três jovens identificados no *Réseau Clastres*, e a omnipresença da arte da cavidade⁵, sobretudo do seu *Salon Noir*, que serve de argumento à conciliação das tribos desavindas. No tratamento da arte paleolítica, a obra socorre-se ainda de uma das teorias explicativas desta arte, a magia de caça, aqui um pouco contaminada por uma outra teoria actualmente mais mediática e popular, a do xamanismo, por via da esfomeada alucinação.

O desenho deste volume afasta-se da exuberância de outros tempos da série, não deixando de se revelar dinâmico e eficaz, quanto baste, para veicular a narrativa. A construção das pranchas e a disposição dos balões, contudo, dificulta por vezes a percepção do fio cronológico.

⁵ A gruta de Niaux é um dos mais extraordinários exemplos da arte paleolítica europeia. O *Salon Noir* constitui a sua principal galeria, devendo o seu nome ao notável conjunto de representações a negro, sobretudo bisontes. Fazendo parte do mesmo complexo cársico, é provável que o *Réseau René Clastres* tivesse um acesso autónomo durante o ▶

Este álbum resulta de uma colaboração com o Service d'Exploitation des Sites Touristiques de l'Ariège ⁶, responsável pela gruta de Niaux e pelo Parque da Pré-História, apresentando no final um conjunto de textos relativos ao Património do Ariège e à sua visita pública. Ele revela-se assim mais uma forma de divulgação do Património pré-histórico, através de um meio massificado e dirigido sobretudo a um público jovem.

Não é este o primeiro exemplo de relação entre a banda desenhada moderna e a arte paleolítica.

Ao analisar a relação entre a banda desenhada e a Pré-História, Gonzalo Ruiz Zapatero definiu cinco níveis distintos ⁷,

seguindo dois eixos, o do grafismo (da caricatura ao realismo) e o da divulgação (do conteúdo científico à ficção). Rahan enquadra-se no que chama de banda desenhada de Pré-História fantástica, ainda que, neste volume, ele apresente um maior grau de conteúdo científico do que a generalidade da série.

Mais próxima do discurso científico, sem contudo ser documental, a obra de André Houot insere-se, por seu lado, na banda desenhada de inspiração pré-histórica.

De entre a sua série *Chroniques de la Nuit des Temps*, salientamos *Tête-Brulée* ⁸, pelo seu conteúdo directamente relacionado com a arte paleolítica. Baseando-se em dados arqueológicos, Houot criou uma história acerca de um grupo de caçadores magdalenenses no maciço de Vercours, onde relata a luta de um grupo humano contra um rinoceronte lanudo e as crenças irracionais com isso relacionadas, que implicariam o sacrifício de um jovem. A Razão vence no final e, no decurso das suas aventuras, Nak, o pintor da tribo, inicia um jovem na pintura parietal.

◀ Magdalenense. No seu interior, identificaram-se vários conjuntos de pegadas de jovens e adultos, salientando-se o da Sala das Pinturas, que regista a passagem de três crianças.

Na parede dessa sala surge pintada a "belle", um dos raros mustelídeos representados na arte paleolítica, singular também pela economia e precisão de traço.

⁶ Agradecemos a Pascal Alard, seu principal responsável, o acesso ao livro em análise.

⁷ Os cinco níveis são: a banda desenhada documental pré-histórica, a banda desenhada de inspiração pré-histórica, a banda desenhada de Pré-História fantástica, a caricatura fantástica e a caricatura documental (*Héroes de Piedra en Papel: la Prehistoria en el cómic. Complutum*, 8, 1997, pp. 285-310).

⁸ Ed. du Lombard, 1989.

Nesta história, a arte é encarada como uma forma de apaziguar os maus espíritos dos animais. O registo arqueológico surge apenas de forma indirecta, no propulsor de Mas d'Azil utilizado numa caçada à rena, numa Vénus de Lespugue ainda completa, ou na de Tursac, disposta junto a Nak ferido. Mais do que isso, ressaltam as figuras parietais inspiradas no registo parietal, como uma versão de um dos cavalos pontilhados de Pech Merle.

Apesar de alguma imaturidade anatómica, que o autor virá a perder em obras posteriores, o livro revela-se notável, não pelo seu lado didáctico, mas pela criação de um enredo sob o pano de fundo de uma realidade científica bem documentada.

Mais afastada do realismo, a arte paleolítica faz também a sua aparição em *L'Âge de Raison* ⁹, álbum premiado em Angoulême em 2003.

Num registo caricatural, Mathieu Bonhomme conta-nos a história de um homem, na sua caminhada no sentido da humanização. Nesse percurso, contado sem recurso a discurso escrito descodificável, o Homem surge retratado como um ser animalesco, com uma única preocupação: obter alimento. Expulso pelos seus pares, o herói encontra outro grupo, contando as suas aventuras através da arte parietal. No final da história, o Animal tornou-se num verdadeiro Homem, através da descoberta da Arte e do Amor.

É curioso notar que, apesar da diferença de registos nas três obras referidas, a arte paleolítica surge em todas elas como uma característica que, embora ainda defina uma certa pré-humanidade, é já um veículo através do qual a Humanidade se liberta e afirma. Neste sentido, para além da divulgação, a banda desenhada poderá servir igualmente para analisar a percepção social em relação à Pré-História e, mais especificamente, à arte paleolítica, a forma como o discurso científico chega à sociedade e é percebido pelos seus membros. Em Portugal, estamos ainda muito longe deste tipo de discursos. Em termos de tradução, refira-se apenas a edição dos *Caçadores da Aurora*, de Hausmann ¹⁰, com uma fugaz aparição do cavalo de Vogelherd, oferecido como prova de amor. Quanto a produção, menos ainda. Recorde-se a edição de *À Procura do F.I.M.* ¹¹, com introdução de Ana Margarida Arruda, mas cuja acção passa das quatro da tarde do dia 1 de Abril de

70 000 000 a.C. para as nove da noite de 22 de Março de 751 a.C., pelo que não aborda o tema em análise.

O caso do Còa deu origem a, pelo menos, uma prancha da *Filosofia de Ponta*, de Nuno Saraiva e Júlio Pinto e, sobretudo, à aparição do Homem paleolítico no *Bartoon* de Luís Afonso ¹². Ambos os casos são um híbrido entre banda desenhada e *cartoon* editorial, tendo sido publicados em jornais (*O Independente e Público*), lado a lado com as notícias da polémica, e foi sobretudo no domínio do *cartoon* que o Còa foi redesenhado na actualidade. Em termos de banda desenhada, refira-se apenas uma edição da edilidade de Foz Côa ¹³. O livro apresenta uma forma pobre, baseada sobretudo no desenho a partir de fotografia, e um conteúdo simplista de natureza documental, ao narrar uma visita escolar ao Còa, o que nos impe-

de de o integrar de pleno direito no seio da 9.ª arte. A banda desenhada é um poderoso meio de transmissão de conteúdos e, nesse sentido, pode ser um interessante veículo difusor do discurso científico, nomeadamente no domínio da arte paleolítica, com a qual partilha, aliás, alguns princípios básicos. Bastará aproveitá-la, de diferentes formas e com diferentes objectivos.

Pessoalmente, enquanto amantes da banda desenhada e da Pré-História, preferimos exemplos como *Tête-Brulée*, que, ultrapassam a mera divulgação, não caindo em excessos fantasistas, ao criar um argumento original baseado em conteúdos científicos. É essa, aliás, a virtude das melhores ficções históricas e científicas. Os autores da "lenda da gruta de Niaux" utilizam a Pré-História de uma forma ligeira, despretensiosa e com grande liberdade. O público deste tipo de banda desenhada apreciará a aventura e o engenho do herói. Já um mais informado amante da Pré-História, ultrapassados alguns calafrios, tirará proveito do reconhecimento de pormenores do enredo, directamente extraídos do registo arqueológico. ✎

¹² Alguns destes *cartoons* foram editados em Luís Afonso, *Còa Bartoon*. IGESPAR (*Cadernos do Còa*, 5), 2009. Nesta publicação não figuram, contudo, alguns dos *cartoons* mais emblemáticos da série: a apresentação do "Homem Paleolítico", a visita dos peritos internacionais, a decisão de abandono da construção da barragem e a inauguração do Parque Arqueológico do Vale do Còa.

¹³ António Luís Ferronha e Eliseu Gouveia, *Foz Côa: viajar por milénios de história*, ELO-Publicidade, Artes Gráficas, Lda, 1998.

¹⁰ Edições Asa, 2003.

¹¹ António Jorge Gonçalves e Nuno Artur Silva, Museu Nacional de Arqueologia, 1994.