

A pluralidade de Pessoa em filmes de animação e histórias em quadrinhos

[The plurality of Pessoa in animated films and comic books]

Pedro Moura*

Palavras-chave

Fernando Pessoa, Filme de Animação, Histórias em quadrinhos, Adaptação, Eloar Guazzelli, Otto Guerra, Laerte Coutinho, José-Manuel Barata Xavier, Thibault Chollet.

Resumo

Este artigo examina um pequeno conjunto de filmes de animação e histórias em quadrinhos que desenvolvem temáticas pessoanas, quer através de estratégias de adaptações textuais, quer pela dramatização de personagens retiradas de um imaginário pessoano. Por força da variedade dos géneros, estilos e humores desses mesmos poemas originais e dos textos de HQ e fílmicos, todo e qualquer objecto é desde logo plural na sua matéria e níveis diegéticos, criando aporias jamais resolvidas ou subsumidas a uma intriga central ou uma lógica fechada.

Keywords

Fernando Pessoa, Animated Films, Comic Books, Adaptation, Eloar Guazzelli, Otto Guerra, Laerte Coutinho, José-Manuel Barata Xavier, Thibault Chollet.

Summary

This article examines a small set of animated films and comic book stories that explore Pessoa's themes, either through strategies of textual adaptations or by dramatizing characters drawn from Pessoa's imagination. Due to the variety of genres, styles, and moods found in the original poems and in the comic and film texts, every object is inherently plural in its substance and diegetic levels, creating aporias that are never resolved or subsumed into a central plot or a closed logic.

* Instituto Politécnico de Leiria (IPL), Escola Superior de Arte & Design, Caldas da Rainha.

Átrio

Mais do que *referência*, Fernando Pessoa é uma *presença* na cultura da língua portuguesa. Transfigurado como pessoa, passe o trocadilho, levado à apoteose enquanto poeta, tão maior é o fascínio pela sua figura e obra quanto menos se o ancora na realidade histórica e necessária da sua vida, e nas circunstâncias prosaicas da pouca publicação em vida dos seus poemas. É dessa forma que se pode assim transformar, para além dos seus heterónimos (o “drama em gente”), espelhos de variações de vozes poéticas na sua própria lavra, em figuras prontas a serem empregues nas fantasias e desejos de outros autores.

As adaptações dos escritos ou episódios da vida biográfica e intelectual de Fernando Pessoa, ou empregos da figura, a outros meios (romance, filme, quadrinhos [banda desenhada], teatro, artes visuais, etc.) são demasiados para sequer aqui elencar. Desde adaptações mais didácticas da sua vida e obra, à transformação numa personagem de narrativas fantásticas, há uma suficiente plasticidade nelas (vida e obra) para permitir uma grande latitude. De certa forma, isso foi tornado possível não-tanto ou somente pelo próprio papel preponderante que viria a assumir na cultura portuguesa como até na forma como os portugueses, em primeiro lugar, mas igualmente os falantes do português, o assumem como símbolo transfigurado de uma identidade móvel e inconstante. Como Eduardo Lourenço identificou em *Pessoa Revisitado*, “o objecto primeiro da exegese de Pessoa não foi a sua *poesia* múltipla, mas a *relação dessa múltipla poesia com os seus míticos (e reais) autores*, o que mergulhou toda a crítica numa miragem criadora de miragens” (LOURENÇO, 1974: 29; itálicos no original). E se a crítica académica se presta a miragens, quanto mais a recriação artística.

Teresa Sobral Cunha, no seu ensaio introdutório ao roteiro do filme-vídeo realizado por Margarida Gil, *Fausto*, descreve uma flutuação de identidades. Como o semi-heterónimo Bernardo Soares “intersectou a personalidade ortonímica” de Pessoa. Ou como a personagem Fausto “foi feito aparecer como protagonista do exercício da razão abstracta”. De tal maneira que surgiram esses “dois protagonismos não só como decisivos no aprofundamento da consciência humana [...] mas também decisivos na identificação do autor real com o herói da *tragédia subjectiva*” (CUNHA, 1994: 9; itálicos no original). A “tragédia” a que a autora se refere é *Fausto*, mas queremos neste artigo auscultar outros dramas subjectivos nos quais protagonizam, intersectam e multiplicam as figuras e personalidades de Fernando Pessoa.

Referir-me-ei, vezes sem conta, a “Fernando Pessoa” como participando em narrativas fictícias ou adaptativas. Essa é uma facilidade do discurso, uma vez que não estaremos a referir-nos ao poeta empírico lisboeta que viveu na primeira metade do século XX, mas antes às figuras desenhadas e animadas destes outros novos textos, no Pessoa convertido em “fantasma”, “assombração”, em “objecto de criação em toda a esfera do simbólico” (LOURENÇO, 1988: 11). Todavia, a sua iconicidade reconhecida e a sua consequente transformação criam de imediato e em constância

elos de intertextualidade inevitáveis. Os pontos de partida são quatro filmes de animação, três curtos e um longo, mas também arregimentaremos alguns quadrinhos, com os quais essas animações se relacionam de modo directo, de três autores brasileiros, a saber, Eloar Guazzelli, Otto Guerra e Laerte Coutinho, um português radicado em França, José-Manuel Barata Xavier e um francês, Thibault Chollet.

“Piratas, amai-me e odiai-me!”

Álvaro de Campos, *Ode marítima*

A Cidade dos Piratas, longa-metragem de animação de Otto Guerra, segue uma estrutura de vários níveis textuais e que empregam tropos já antigos da própria história da animação, as quais são promissoras pistas de interpretação na forma como integram as dimensões pessoais.

O filme tem esse título, pois irá tecer uma estrutura em torno sobretudo da cidade de São Paulo, “tomada conta” pelo caos existencial das personagens de Laerte Coutinho, com óbvio destaque para os *Piratas do Tietê*. Estes se estrearam nas páginas da revista *Chiclete com Banana*, número 4, em 1986, logo de seguida na *Circo* (na qual é publicado o capítulo que terá a nossa maior atenção neste estudo), na homónima *Piratas do Tietê* e, finalmente, no diário *Folha de S. Paulo*.



Figs. 1 e 2. Pessoa navega o rio Tietê em *A cidade dos piratas*.

Não podemos somente dizer que *Cidade* é uma adaptação de alguns materiais quadrinísticos de Laerte. Se originalmente se previa uma adaptação *tout court*, e somente, com ou sem aditamentos originais, das histórias dos *Piratas*, a mudança da disponibilidade da autora para lhe dar continuidade jogou em crise esse caminho mais “fácil”, por assim dizer. Essa crise acaba por informar todo o projecto, que se fragmenta então em várias direcções.

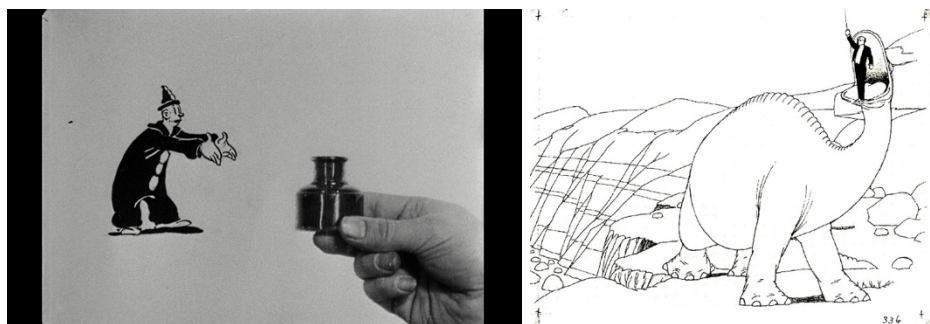
Por um lado, continuará a adaptar matéria textual de Laerte Coutinho, mas lançando mão igualmente de tiras da série *Manual do Minotauro*, o blogue de tiras que tem alimentado quase diariamente desde finais de Novembro de 2008, e outras histórias curtas de várias publicações. É também a crónica da crise do próprio director e o seu filme, projectando-se este como participante no mundo diegético.

Um dos primeiros tropos constituintes do cinema de animação ele mesmo, e logo incluídos, é tematizado, e recorrentemente, nas dúbias relações entre criador e

criatura, criador e criação. Numa cena, Laerte, enquanto personagem participativa da parte documental do filme, capturada fotograficamente a cores, joga fora uma tira no lixo, da qual se anima o Capitão a preto-e-branco, escapando não apenas do seu mundo diegético (as aventuras com os piratas) mas para o mundo do filme e do director. Este último, na história do filme, está sempre se questionando sobre a natureza do projecto, sobre as possibilidades de trabalho, de controlo, e de relação com a matéria adaptada.

Portanto, a relação entre o director e o seu filme, que se poderia considerar o nível diegético (ou principal), espelha-se na “matéria trabalhada”, isto é, um primeiro grau hipodiegético da autora Laerte e das suas próprias obras. Por seu lado, estes dois níveis se reflectem num segundo e múltiplo nível hipodiegético, nas “histórias” adaptadas: a relação do escultor e a sua peça, a expressão da identidade sexual de travesti, a “novela” do Minotauro, a narrativa do político, não apenas cruzando uma história com a outra, criando oportunidades de interacção entre as personagens numa mesma situação diegética, mas confundindo uma com a outra, apontando como uma pode ser o “interior” ou “desdobramento” da outra (minotauro fantasia explorada pelo político para a psicanalista, travesti como musa do corpo do minotauro esculpido...), ou revelando ligações através das técnicas específicas ao cinema da animação, com as transições de planos, mutações de personagens, etc. Mais adiante, falaremos desta travessia “ilícita” de níveis diegéticos.

Interessa notar, neste ponto, como Guerra está recuperando aquela figura da “máquina desobediente”, metáfora que o académico norte-americano Scott Bukatman cunhou a partir do poema “O aprendiz de feiticeiro”, de Goethe (de 1797). Foi muito cedo que este funcionamento ocupou um papel preponderante no cinema de animação, como nos exemplos inaugurais de *Gertie* de McCay (1914) ou o do palhaço Ko-Ko de Max Fleischer na série *Out of the Inkwell*, a qual teve início em 1918. Bukatman acentua como estas interacções entre *animador* (criador), que participa na diegese como personagem de pleno direito, e *animado* (criatura) tomavam um “certo tom adversativo”, na recusa das personagens animadas seguirem as instruções ou vontades dos seus criadores. Todavia, essa mesma “natureza rebelde pode ser lida como um sinal adicional da sua vitalidade” (BUKATMAN, 2021: 6; minha tradução).



Figs. 3 e 4. A máquina desobediente em *Gertie* e *Out of the inkwell*.

Verificaremos, no cômputo final, que quer os filmes de Guerra-Laerte, de Guazzelli e Chollet quer as HQ de Guazzelli vivem numa ontologia complexa entre a ficção e a não-ficção: pela inclusão de material documental, a adaptação de poemas de Pessoa, troca de correspondência, notícias, a voz *off* de Laerte, a autoficção do director Guerra, a projecção de Chollet, o reemprego de matéria desenhada para um filme, e as materialidades opacas, visíveis e texturadas (para uma possível discussão da história do cinema não-ficcional / documental e suas implicações ontológicas, v. ROE, 2013). Estas camadas de pré-textos e materialidade diversa, assim como, em *Cidade*, os excertos das entrevistas televisivas e as palavras de Laerte Coutinho em *off* – sobre a negociação ao longo da vida da sua identidade de género, considerações sobre a sua obra, interpretações do Minotauro, etc. – oferecem ainda níveis adicionais de metatextualidade.

Desta forma, os episódios de Fernando Pessoa pertencem a um complexo diálogo entre os vários níveis. Por um lado, poder-se-á considerar tão-somente um nível hipodiegético cristalino: trata-se da adaptação do episódio dos *Piratas*, “O Poeta”, que surgiu em doze páginas na *Circo*, número 5 (1987) (cf. Fig. 1). Mas por outro também pode ser visto como uma *mise-en-abyme* da intrincada rede dialogal entre criador (poeta) e criações (poemas), cuja variedade (heterónimos em Pessoa, tons e humores e tempos para Laerte) se transforma em matéria disponível para ser remoldada (todos elementos passíveis de entrar no filme de Guerra).

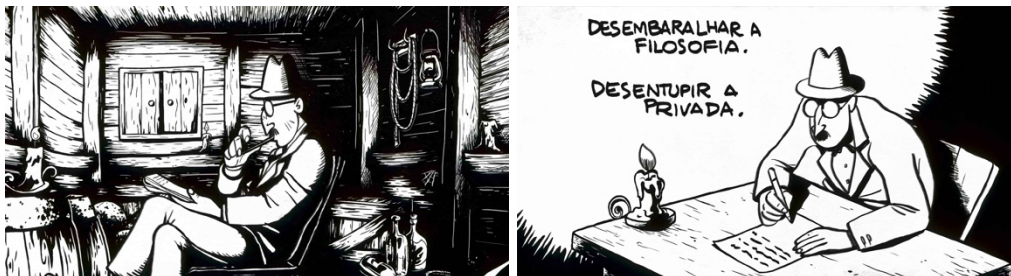
Na HQ citam-se versos, soltos e misturados, advindos do Pessoa ortónimo e dos heterónimos Álvaro de Campos e Alberto Caeiro, transformando-se num só discurso escorreito e incessante – não obstante as tentativas dos piratas de o aniquilarem, mas apenas mostrando a impossibilidade do movimento maquínico e físico deles impedirem o espírito do poeta – um pouco como o coioote ao Papa-Légua nos filmes de Chuck Jones. Em *A Cidade dos Piratas*, os versos citados são outros, havendo uma predilecção expectável pela “Ode Marítima” de Álvaro de Campos, mas o mecanismo de re-textualização é o mesmo.



Figs. 5 e 6. Pessoa prisioneiro em *A cidade dos piratas*.

Há, porém, outra estratégia. O personagem de Pessoa que participa no filme, a dado momento (sensivelmente ao minuto 30) não é mais aquele intrépido baluarte avançando nas águas do Tietê, mas mero prisioneiro e agora escriba-escravo do Capitão. Se na HQ a figura de Pessoa mantém um papel heróico e triunfante – no

final da história, todos os poetas se sentem liberados para tomar acção –, em *Cidade* ele acaba subsumido a um papel mais passivo e subserviente. Nesse episódio, as palavras aparentemente grandiloquas e poéticas que tenta anotar no papel dão depressa lugar a meras tarefas quotidianas, que ele cumpre de seguida, interrompendo sua função ontológica: “beber água”, “desentupir a privada”, “aparar o hibisco”... Mas que função será essa, afinal?



Figs. 7 e 8. Pessoa escrevendo em *A cidade dos piratas*.

Quase no fecho do filme, Laerte – numa entrevista a um *podcast* de Rafucko – assina a bandeira brasileira com o início de um soneto, “Ora (direis)”, primeiras palavras do poema “Ora (direis) ouvir estrelas”, que é imediatamente escutado em voz alta pela personagem de Fernando Pessoa, encerrando o filme antes dos créditos. Mas o poema é de Olavo Bilac, não de Pessoa. A deslocação do poema – ou apropriação, talvez –, não pode ser vista como estranha, pois não há tampouco estranheza no acto de “ouvir estrelas” do poema, já que essa sinestesia – mescla, travessia, de sentidos – está patente no próprio filme.

O texto fílmico explora parte dessa diversidade de materiais narrativos e de variação da materialidade na sua própria tessitura, ainda que nunca de uma forma tão radical que o colocasse, por hipótese, num território considerado “experimental”. Regra geral, o desenho e técnica de *A Cidade dos Piratas* é límpido, legível, claro nas acções, e são poucos os momentos em que se busca algum tipo de disrupção visual. Não estamos no campo da experimentação radical dessa vertente. Utilizando abordagens tradicionais de animação 2D, ainda assim existem divergências, como o uso do preto-e-branco para o capitão dos piratas quando este deambula pelo mundo do director, ou as interrupções ou separadores que imitam as distorções visuais de um *zapping* em televisores antigos.

É natural que, baseando-se numa obra de um chargista, humorista, quadrinista, poeta gráfico, e alguém cada vez mais interventivo política e socialmente, e com uma capacidade de ironia extravasante, que a crise recaia sobretudo na textura da intriga, da organização dos eventos. O filme ainda explora outros assuntos que adensam esta trama: a situação política recente brasileira, os crimes (de sangue ou sociais ou de preconceito) anti-trans, o câncer do director, todos eles sempre alimentando aquele trânsito de níveis diegéticos indicado. Não há praticamente frase dita por uma personagem, uma confissão, memória ou desejo que não seja transponível para

uma outra, e todas elas alimentando um único texto multifacetado que se torna, não apenas *desobediente*, mas uma máquina de desejo.

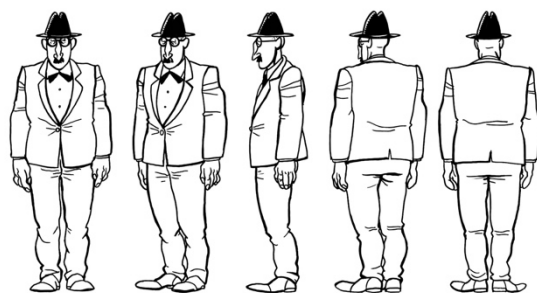


Fig. 9. Estudo do diretor Otto Guerra para a animação do personagem de Pessoa em *A cidade dos piratas*.

“O homem e a família dele são reais do lado de lá da janela.

Eu estou do lado de cá, a uma grande distância.

A luz apagou-se.

Que me importa que o homem continue a existir?”

Alberto Caeiro, *Poemas Inconjuntos*



Figs. 10 e 11. Capas das duas histórias em quadrinhos de Guazzelli sobre Pessoa: *Fernando Pessoa e Outros Pessoas* e *Eu, Fernando Pessoa*.

Eloar Guazzelli lançou em 2011 um livro intitulado *Fernando Pessoa e Outros Pessoas* (doravante *FPOP*), com um roteiro [guião] de Davi Fazzolari. Nele, os autores adaptam vários poemas às estruturas tipificadas dos quadrinhos (diagramações de vários quadrinhos numa página, a busca por composições significativas, um arranjo dos textos – em legendas, sobretudo – que submete os poemas originais a novos ritmos e haustos). Dois anos passados, sairia *Eu, Fernando Pessoa – em quadrinhos*, (doravante *EFPQ*), este com roteiro de Susana Ventura (Peirópolis, 2013), e mais concentrado em termos das fontes textuais. Num tom mais elegíaco (aberto com uma sequência

de Pessoa mexendo em papéis e revelando um poema de Bocage, “Ó retrato da morte, ó noite amiga!”), este segundo livro amalgama a famosa carta de Pessoa a Casais Monteiro, que tanto serviria de base para a análise e teoria heteronímica como de auto-mitificação do próprio poeta, a notícia de óbito escrita por Luís de Montalvor, *compagnon de route* de Pessoa em *Orpheu* e outras aventuras na poesia, e poemas ou excertos de composições que servem para “ilustrar” os pontos abordados na carta. Quando um heterónimo é apresentado na carta, a parte seguinte adapta um poema desse mesmo heterónimo, por exemplo.

Quero acreditar que existirão estratégias bem diferentes do trabalho de Fazzolari e de Ventura, demonstradas desde já pelas diferentes abordagens e modos de uso dos escritos de Pessoa. Porém, as características do trabalho artístico de Guazzelli acabam por ganhar uma proeminência bem vincada, com seus costumeiros enquadramentos apertados, uma predilecção pela ausência do corpo humano, ou no caso da sua aparição, uma qualidade hierática do mesmo, e uma certa qualidade de achatamento entre figura e fundo, buscando menos a ilusão naturalista do que uma presença gráfica.



Figs. 12 e 13. O uso dos textos em duas histórias em quadrinhos pessoanas de Guazzelli.

Parte dessa estratégia é visível ao nível da legendagem. Em *FPOP*, os textos têm uma presença sob a forma de legendas, relegadas para as extremidades dos quadrinhos, as mais das vezes no cimo. Em “A tabacaria fora de mim”, apenas um balão de fala é usado, e só em “O desassossego de Bernardo” é que se institui a ilusão de diálogos falados entre personagens diferentes, e mesmo assim apenas no fim desse encontro. Já em *EFPQ*, mais balões de fala são empregues, mas continuaremos na mesma abordagem, em que são menos intervenções directas das personagens no seu mundo diegético, do que uma passageira delegação do transporte dos textos que constituem uma faixa ininterrupta.

Podemos então dizer que o balão pode estar atribuído a uma personagem, mas sem que esta assuma um raio de agência destacado da narrativa visual construída pela progressão da sequência. Mais, essas frases em balões não criam uma distinção de nível clara em relação ao resto do texto, como uma voz, aparte, comentário, marca de oralidade, ou outra estratégia. Não estarão ali por mero acaso, claro, mas não assumem uma função subsumida a expectativas normativas. É como se ganhassem somente forma, mas não a função dessa forma (legenda para nível do narrador, balão para nível da personagem no mundo diegético), mas fluíssem na mesma lisura. Uma influente HQ de poucas páginas de Chris Ware, “I guess” (1991), segue também essa estratégia de “esmagamento” entre nível diegético e nível da narração.

Mais influente no mundo literário ainda é a nota que Stéphane Mallarmé indicou na introdução de *Un coup des dés jamais n’abolira le hasard* (1897): “On évite le récit”. A produção poética de Fernando Pessoa é por demais variada e vasta para se poder considerá-la como pertencente a uma mesma valorização, vontade e vigor, mas se temos alguns poemas onde se descrevem pequenas vinhetas narrativas mais claras (“O menino de sua mãe”, “O mostrengo” e talvez “A noite” de *Mensagem*, entre outros), a lírica promete menos pistas decisivas a uma subsunção a uma intriga ou teatro de personagens. Guazzelli pode lançar pistas de ancoramento espacial, recorrer a personagens, mas evita a narrativa *tout court*, compreendendo que, se narrativa houver, ela é “uma máquina de produzir uma identidade narrativa” (BABO, 2011: 11; minha tradução).

Há outra faceta ainda de tornar a matéria verbal, escrita, como parte da lisura. Toda uma série de objectos voláteis em *FPOP*, como o fumo das chaminés e dos barcos, e as nuvens, são compostas por formas livres preenchidas por linhas semi-rabiscadas, imitando um qualquer sistema de escrita, em “letra de médico”, ou assémica, e têm origem num primeiro balão de fala, também ilegível, de Pessoa (na página 14). Poder-se-ia dizer, então, que é como se fosse a matéria oral do poeta, tornada primeiro em signo vazio (significante sem significado) se transforma em marca gráfica móvel que poderá compor o mundo em torno.

Ora, o mundo, ou os mundos, das obras de Guazzelli têm sempre uma qualidade de circunscritos à sua existência gráfica. Um contraste imediatamente visível entre a abordagem de Laerte-Guerra e de Guazzelli tem que ver com a “deslocação” da figura do seu usual contexto. Como é sabido, o poeta português, para além sua infância em Durban, África do Sul, pouco ou nada viajou, conhecendo-se poucas saídas de Lisboa, e sempre para uns poucos quilómetros de perto. Sem abuso de psicologizar a escrita para arrancar falsas pistas biográficas, no *Livro do Desassossego* (trecho utilizado por Guazzelli em *FPOP*), está escrito: “Quem nunca saiu de Lisboa viaja ao infinito no carro até Benfica, e, se um dia vai a Sintra, sente que viajou até Marte” (cf. <https://ldod.uc.pt/search/simple>). Todavia, a sua poesia, prosa, ensaio, breve nota, a sua escrita enfim, lançava-se, fantasiosa, às mais díspares *dérives*, fossem elas citadinas e nocturnas, fossem de épicas navegações ou

aventurosas revisitas a matérias literárias (episódios históricos, o ciclo arturiano ou o *locus amoenus* clássico).

Guazzelli ancora o poeta na sua Lisboa nativa, muitas vezes populada por uma *troupe* de tropos, clichés encarrilados que configuram reconhecimentos quase imediatos: os telhados laranjas contrastando com o azul do Tejo, as paredes cobertas por azulejos de tapete, o Cais das Colunas como ponto de partida de um olhar melancólico, os candeeiros anciãos, as portas buriladas, os eléctricos, os cafés-bebida e os cafés-estabelecimento... Sobretudo no livro com Fazzolari. Já com Ventura, as aguadas parecem também liquefazer as paisagens e fundos em lugares mais fluidos e ambivalentes. Em *FPOP*, inclusive, algumas páginas se consubstanciam como que arrancadas de um diário de viagem, um caderno de um desenho lavrado à vista, em frente aos objectos de atenção.

Não deixa de ser contrastivo que tanto Guazzelli como Laerte (e também seus colaboradores) utilizem o poema “Tabacaria” como ponto de partida, ainda que o primeiro o cite quase integralmente numa longa e aturada panorâmica de Lisboa (abrindo-se aos seus pormenores, e depois vogando até ao “indefinido”), e o segundo o torne em breves trechos, remisturados com outros tantos, de um contínuo discurso triunfante enquanto o poeta desce o Tietê, desafiando os piratas.

O artista riograndense emprega diversas técnicas de desenho, de grande variação de linha, composição, escolha cromática. Em *FPOP* há uma primeira predilecção por cores vivas, sobrepostas em manchas, por vezes em composições soltas e livres, a letra manuscrita em cursivo; noutras páginas, a composição dos quadrinhos se arregimenta, colocando o texto em maiúsculas organizadas, as cores contidas nos seus limites do traço; e na sequência “O desassossego de Bernardo”, e o preto-e-branco que impera, com as linhas e as sombras e o contraste num patente equilíbrio entre o estilizado e o naturalismo, surge uma ilusão ainda maior da convencionalidade narrativa da HQ, mas falsa, já que é a intensidade do pensamento interno do protagonista (ainda que desenhado com a iconicidade do Pessoa real) que impera sobre a intriga. Já em *EFPPQ*, as escolhas abrem-se com o que parecem ser linhas de esferográfica e marcador, riscadas nervosamente (“quase sem esboço”, escreve o artista no *posfácio* desse livro), em cores azuis e escuras, num apontamento biográfico, que introduz a cena, depois com mais cores, ainda que limitadas, em enquadramentos apertados de objectos e lugares, para acompanhar as palavras observadoras e descritoras de “Lisboa com suas casas”, logo depois empregando aguadas castanho-avermelhadas, sublinhando a melancolia dos assuntos do poema, e depois alterando as cores, de uma maneira menos ou mais simbólica, menos ou mais claramente associadas aos poemas e poetas adaptados. Esta mudança, confessa o artista na nota final de *FPOP*, é ele “algumas vezes ‘brincando’ de ser outro desenhista” (p. 80).

Em *FPOP* há um trabalho de edição textual, com pequenos cortes, alterações. Uma operação substancial está na reconstrução dos poemas d’*O Pastor Amoroso*, de

Alberto Caeiro, numa espécie de ciclo contínuo dos poemas, tornados fundo do que parece ser uma *dérive* psicogeográfica do personagem-pastor por paisagens urbanas e rurais, ruínas cambiantes, mas que se revelam nível hipodiegético da escrita do poeta, que irrompe na acção, dando espaço a uma abordagem onírica de Lisboa. Em *EFQ* também, temos essas passagens criadas de modo subtil. A capa mostra a secretária de Pessoa coberta dos mapas astrológicos que ele criava para si e seus heterónimos. Uma caixa aberta revela um coração flutuando. A primeira sequência “real” mostra Pessoa preparando uma mala e a sair de casa para, na sequência seguinte, já no interior da adaptação do poema interseccionista “Chuva oblíqua”, dar-lhe continuidade dos movimentos, quando do seu internamento no Hospital de São Luís dos Franceses (ainda que depois de tomar boleia de uma caravela e um eléctrico flutuante). O livro, apesar de entrar e sair da carta a Casais Monteiro, mostrar poemas distintos, etc., cria ao nível das imagens uma continuidade, cada vez mais fantasiosa, senão mesmo surreal (as referências visuais e literárias são muitas e sempre apropriadas; a intertextualidade é quase obrigatória na abordagem a Pessoa), até terminar numa sequência mágica do coração flutuando sobre Lisboa, convidando à única forma de conhecer possível: lê-lo. Pois, lendo-o, “Começará a amá-lo” (p. 65).

O autor também cruza muitas das suas preocupações recorrentes na pesquisa para Fernando Pessoa. Os seus enquadramentos apertados, sobretudo de edifícios, seus pormenores, seus letreiros, e sobretudo a adaptação de “No entardecer da terra” (v. à frente, sobre *Paisagem Pessoa*), recorda toda a sequência de *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo* (Cachalote, 2012), que apresenta, como escrevi noutra ocasião, “agregação de cenas urbanas modernas e abandonadas” (MOURA, 2015), a qual procura menos “a sequência e a organização das imagens numa inclinação narrativa” do que “uma lógica de acumulação de identidade”, uma descrição que parece agora aplicável, com justeza, à construção de Pessoa ele-mesmo nestes livros e filmes.



Figs. 14 e 15. *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo*.

Já que falamos sobre a influência de trabalhos anteriores de Guazzelli sobre estas adaptações, atentemos igualmente às suas consequências, pois estas abordagens tornar-se-iam ainda mais marcadas nos trabalhos futuros do autor. Se em *O Relógio Insano* (Grafitti, 2007) o autor já experimentava a polifonia, a fragmentação, a não-linearidade, uma profunda e intrincada fusão entre as imagens na sua estruturação livresca e a matéria verbal que a acompanha, e em *Velhos Hotéis*, ele próprio livro “mudo”, estiliza a perspectiva central em uma deambulação incessante por espaços distintos, os livros que se seguiriam às experiências de diálogo com os poemas pessoanos, como *Apocalipse Nau* (Editora Nós, 2016) e a diologia *Porto Alegre* (*Porto Alegre – Guia inútil de lugares improváveis* e *A Casa Azul*; Faria e Silva, 2020), Guazzelli entrega-se a tons mais melancólicos, advindos da sua decisão em envolver-se em matérias autobiográficas, ou pelo menos auto-ficcionais, já que a qualidade de uma fluidez onírica toma conta da narratividade. Sobretudo *Porto Alegre* assume um tom elegíaco, o qual questiona a identidade do autor – enquanto criador, sobretudo, mas também homem, marido, pai. Os textos verbais inclusos transformam cada momento abordado num poema em si.

Para este segundo livro de adaptações de Pessoa, *EFPQ*, Guazzelli resolveu criar, numa colaboração com Adriana Pinto, uma espécie de *booktrailer*, num filme de animação de muito curta duração (1’32”; mas a matéria animada tem somente 1’05”) que reaproveita esse ímpeto e lavra. Intitula-se *Eu, Fernando Pessoa*. Como reza no descritivo do vídeo no canal Youtube da editora, a feitura desse livro “encorajou [Guazzelli] a transportar as imagens que garimpou nesses trabalhos para sua outra profissão: a de diretor de curta-metragem”.



Figs. 16 e 17. O coração flutuante no filme *Eu, Fernando Pessoa*.

O filme assume muito mais uma qualidade elegíaca, assinalando-se a última partida do poeta após a morte. As imagens que emprega são decalcadas de forma directa do livro. Vaticinado o destino pelos mapas astrológicos abandonados na mesa, acabamos por observar a última viagem de Pessoa. Primeiro, sob a forma do seu coração flutuante (apetece dizer, o coração “delator” da sua morte), escapando do que parece ser o hotel Orpheu, associando essa cena mais uma vez a *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo*. Depois, já em corpo do Pessoa, atravessando um rio – será o Tejo ou o Estige, ou ambos? – numa barca, conduzida por uma mescla de Caronte e

da morte d'O Sétimo Selo, de Bergman. Esta última ideia é corroborada pelo facto dessa "cena" surgir ela mesma como um excerto de um filme, passado num cinema populado por inúmeros Pessoas com óculos 3D, permitindo ainda outra mescla, confusão, passagem de níveis e dimensões, exploradas visual e tematicamente no filminho. Termina num eléctrico submarino na direcção da Graça-Prazeres, o bairro onde se encontra o cemitério em que Pessoa está (estava, até 1985) sepultado, mas que aqui, isolando-se as palavras, parece querer aceder ao seu significado mais imediato, irónico, de algo atingido pelo poeta: um estado de graça no imaginário vindouro dos seus herdeiros, o prazer múltiplo da sua poesia múltipla.

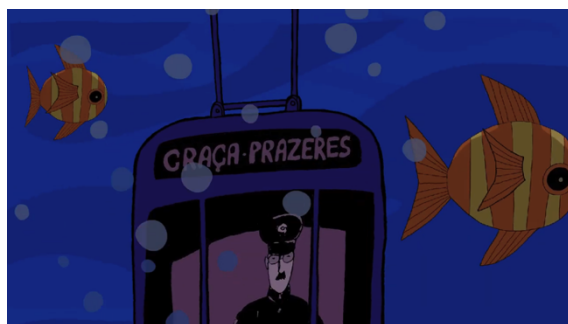


Fig. 18. O bondinho submarino no trajeto Graça-Prazeres.

Num documento inédito a que tivemos acesso, e que faz parte deste mesmo *Pessoa Plural*, vimos toda uma série de estudos e esboços para um novo futuro projecto de animação de Guazzelli em torno de Fernando Pessoa, cujo título é *Paisagem Pessoa*. Esse projecto repesca elementos idênticos ao livro e respectivo *booktrailer* (*Eu, Fernando Pessoa*), em que o protagonista atravessará várias paisagens de Lisboa nos mais díspares transportes, e explorará aspectos mesclados da sua infância à sua morte. Mais uma vez, vários poemas serão *suturados* num contínuo de fragmentos, e o autor revela em algumas notas associações à sua vida pessoal. É nesta adaptação que encontramos o poema "Ao entardecer da terra", cujos versos se transformam então em letreiros de aeroportos, portagens, *outdoors*, sinais na auto-estrada, *graffiti*.



Fig. 19. Os versos de "Ao entardecer da terra" no storyboard inédito de *Pessoa Paisagem* de Guazzelli.

Como vemos, a invasão do texto como faixa contínua sobre todo e qualquer “capítulo” ou “parte”, num jogo de cesura-sutura, é constante, e a tal técnica ou mecanismo voltaremos.

“Triunfo meta, início, clarão

Que talvez não acabe”.

Álvaro de Campos, *Tramway*

O trabalho de Barata Xavier tem encontrado em Fernando Pessoa uma presença recorrente, basilar, senão mesmo fundadora do seu trabalho, mesmo que os traços exteriormente visíveis do poeta, isto é, as frases, a sua efígie ou os elementos das “histórias” emergentes da poesia não se encontrem neste ou naquele projecto do mestre português de animação. Mas existem alguns filmes que têm essa presença de modo visível, marcado na fita que se desenrola ao nosso olhar, e é um desses exemplos, mais narrativo (como discutiremos), que se constitui no filme curto 28.

Possivelmente estaremos aqui a operar uma “redução narrativa”, isto é, a enfrentar um projecto não-narrativo, experimental, mas sublinhando o facto de que são propostos um espaço, uma série de objectos e intervenientes reconhecíveis, recorrentes e em relações interdependentes, as variações instituem alguma possibilidade de descrever sinopticamente *acontecimentos*. Mesmo que esta opção simplifique de forma drástica o que ocorre plasticamente no filme em termos de metamorfoses e transições visuais, contínuas e atomizadas, e não necessariamente tecendo certos elos lógico-causais entre si, sentimos poder descrever o filme como “Fernando Pessoa apanha o 28”.

Para ser esclarecedor, é preciso ter em mente que o 28 se refere à carreira do bondinho [eléctrico] da companhia pública Carris, carros de transporte que se movem sobretudo pelas zonas da Baixa pombalina e circundantes, caracterizadas por ruas íngremes, apertadas e curvas. Os carros originais eram de tracção animal, mas a partir da passagem do século XIX para o XX, foram sendo substituídos por carros num sistema de tracção eléctrica, energia esta conduzida pela fiação eléctrica aérea. Não são apenas os carris que acabam por tipificar as ruas de Lisboa em que o eléctrico ainda funciona (ou nos locais em que, não funcionando, se deixaram ficar), mas igualmente esses fios e ilhoses, tal como os carros (antigos, mas ainda em uso) são recordados pela sua característica cor amarela, e também as suas portas dobráveis, as janelas de correr verticais, os assentos basculantes, e as altas catenárias. Foi apenas entre a segunda metade dos anos 1920 e os meados da década seguinte que o percurso dos eléctricos foi englobando os bairros da Graça, a leste da Baixa, a subida íngreme até ao Chiado e depois até aos Prazeres, no tempo de vida de Pessoa, da freguesia de Alcântara, hoje da Estrela. Já havíamos notado, a propósito do projecto de Guazelli, como as paragens extremas “Graça-Prazeres”, ainda que designem locais reais de Lisboa, e com alguma relação história à vida de Fernando Pessoa,

ganhava nesse isolamento simbólico um significado mais poético, das próprias palavras enquanto vocábulos. Nos nossos dias, a sua designação é “28E”, sendo o seu percurso, da praça do Martim Moniz a Campo de Ourique a rota mais procurada pelos turistas, por ser um passeio “pitoresco” pela Lisboa mais tradicional. O seu valor simbólico, a sua sobrevivência face aos novos transportes e decisões políticas do urbanismo na cidade, e a sua vida no coração de Lisboa – por onde Pessoa terá frequentado os seus dias – torna-o um natural objecto de atenção, transformado no filme de Barata Xavier num protagonista risonho, simpático e acolhedor.



Fig. 20. Pessoa e o bondinho em 28 de José-Manuel Xavier.

Mas se podemos então considerar que o filme mostra uma viagem de Pessoa no 28, não apenas as paisagens e locais que ela atravessa não são “naturais” nem “reais”, como a materialidade desses espaços se estilhaça e nos levará a atravessar vários planos de existência visual: o *storyworld* do filme, mas além e acima dele, como o do animador-criador, as paisagens míticas da história portuguesa (como em *Mensagem*, e, antes dessa obra, de *Os Lusíadas*) ou da lavra de Pessoa (os campos de Caeiro, a tabacaria). Na esteira das suas pesquisas de animação, o director procura navegações múltiplas. Sobretudo e várias vezes a “confissão” da bidimensionalidade do projecto, sobretudo com os movimentos das “molduras” e a sua redistribuição no espaço do plano do filme. Esmagando, digamos assim, toda a possibilidade de ver o plano de composição fílmico como um espaço tridimensional (a janela de Alberti) e antes numa pura superfície bidimensional. O eléctrico, enquanto transporte, também assume outras possibilidades de locomoção: nave voadora, nau nos oceanos, nos quais se debatem monstros de tinta, mãos-ondas que o tentam capturar, sem sucesso. E, no final, como veremos, assumirá ainda mais funções.

Mas a principal é a de proporcionar “travessias” experimentais entre os níveis de representação. Assim, seguem-se ainda mais explorações da dimensionalidade das personagens (os Pessoas, o eléctrico, e outras), fusões, entradas e saídas, redução de formas corpóreas a letras, uma negociação constante entre os níveis simbólicos de “imagem” e “escrita”, ainda que advenham daí todos os paradoxos de uma análise mais profunda: afinal de contas, os sistemas de escrita não são mais do que parte e parcela de sistemas de notação visuais maiores, e da iconicidade poderá

emergir um sistema articulado como uma escrita, questões prementes na obra e reflexões ensaísticas de Barata Xavier.

As metamorfoses do personagem Pessoa, neste filme, passam por reflexos nos vidros do eléctrico, variações de si mesmo, a assunção das sombras em corpo e este em sombra, os seus usos e desvios. Nos segundos entre 0'55'' e 1'00'', por exemplo, mais de 10 rostos se substituem na cabeça do poeta, enquanto escreve, corroborado esse gesto pelo som da máquina de escrever, em acção, dimensão à qual regressaremos... Não analisámos, nos outros projectos, a dimensão sonora, pelo que haverá algum desequilíbrio de análise, mas os sons em 28 ganham uma proeminência particular, precisamente porque, mesmo sendo passíveis de serem descritos como “diegéticos”, acabam por contribuir para a sua “própria desconstrução”, tal qual como o famoso filme comercial mas usando técnicas experimentais *Duck Amuck*, de Chuck Jones (1953), que o animador Richard Thompson descreveu como “ensaio, pela demonstração, da natureza e condições do filme animado (a partir de dentro) e as mecânicas do cinema em geral” (*apud* WELLS, 1998: 39-40). Apetece chamar, só com a faixa de som proporcionada pelo director e seus colaboradores, vasculhando os sons de uma máquina de escrever, o quase incessante som de um antigo projector de película fílmica, o som do eléctrico, sobretudo o sino e os sons da cidade, apetece chamar a isso, dizíamos, uma *sinfonia*. E a razão dessa palavra é querer associá-lo ao famoso projecto de Walter Ruttmann, *Wochende* (1928), cuja inclusão na história do cinema se torna possível pela inscrição social do seu autor, um “cineasta”, mas também pela sua criação técnica, o som tendo sido gravado numa faixa de som de uma película fílmica. Tal como neste outro marco do cinema experimental, também 28 torna os sons, paisagens, juntando-se às paisagens tornadas a partir do próprio desdobramento das palavras.

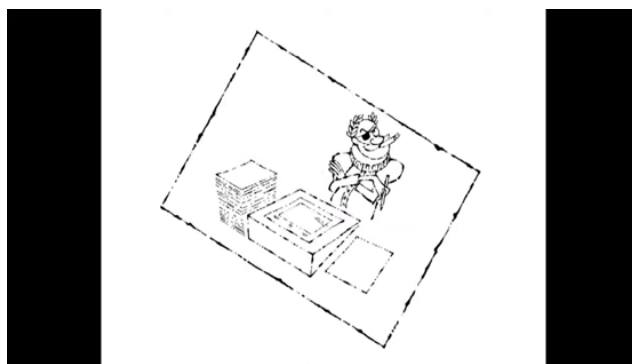


Fig. 21. O uso de dactiloscritos de Pessoa no filme *Pessoas* de José-Manuel Xavier.

Barata Xavier é profícuo em criar seqüências brevíssimas de metamorfoses dos objectos e/ou personagens. São relâmpagos de imagens cuja descrição, como neste texto, são bem menos estimulantes e mais morosas que a maravilha dessa dança de linhas. No canal de Youtube deste autor, é possível encontrar muitos dos

seus “ensaios” e exercícios. Um deles, *Pessoas*, utiliza como matéria manuscritos e dactiloscritos de Fernando Pessoa – não apenas como cenários, mas também como participantes das metamorfoses em rápida sucessão e parceiros da personagem que se vai formando e desfazendo em ciclos frenéticos. Ainda um outro filme breve do realizador, intitulado *Desassossego*, emprega três ciclos de animação baseados na figura de Pessoa (um deles protagonizado por Pessoa e o nosso eléctrico). O ciclo inferior, no plano, mostra Pessoa retirando e colocando uma máscara teatral que se assemelha a ele mesmo. O “drama em gente” é apresentado de forma absolutamente sumária e destilada. Regressando a 28, um dos trechos do passeio do eléctrico leva Pessoa a vislumbrar paisagens rurais onde se passeiam ovelhas-Pessoa e ainda um pastor-Pessoa (ou será antes pastor-Caeiro?). Já antes, Pessoa tinha trocado de reflexo com um segundo Pessoa que surge depois de vermos na paisagem as palavras “Pessoas”, “Reis”, “Campos” (note-se no jogo multifacetado) e “Caeiro”, cada qual com certas características formais e de movimento próprias... Todas estas metamorfoses em si mesmo parecem ecoar aqueles versos de “Tramway”, que citámos como epígrafe desta secção: “O resto, o que aqui está sentado, sou eu”...

Não cessam as mudanças de máscaras. Sensivelmente a meio do filme (2’13”), “saímos” do nível diegético para chegarmos ao nível do “narrador” (no caso, do criador do filme – agora personagem da própria ficção), e observamos um animador-Pessoa-marinheiro procurando quais novas ideias desenhar e animar. À falta delas, acaba por se deitar sobre a mesa de desenho. Uma nova transformação tem lugar, mas como entendê-la? O animador acorda, mas desta vez transformado em Camões? Ou será antes um sonho do animador dormindo? Essa pergunta não terá resposta, mas abordaremos estas desorientações ontológicas na última secção do artigo presente. A relação intertextual e poética entre Pessoa e Camões é por demais complexa, nem teríamos competências para a abordar, mas não deixa de ser significativo que, dormindo Pessoa (a personagem), acorde, num plano superior, com vontade e até capacidade de animar, um Camões, um *supra-Camões*, o qual revela um projector de cinema de animação sob a sua pala, e cujo filme, até ali interno, acaba por ocupar todo o plano, e se constitui na segunda metade do filme que vemos.



Figs. 22. Pessoa metamorfoseado em Camões diante de uma mesa de animação.

Numa relação transformada de escalas, quase já no final, Pessoa manipula o eléctrico transformando-o numa série de objectos: um pequeno palco, uma espécie de *kamishibai* (uma tradição de um teatrinho de papel do Japão do pós-guerra), uma caixa, ou melhor, a arca dos papéis de Pessoa, voltando finalmente ao eléctrico antropomorfizado... que, sonolento, talvez demonstre o “sono” de tantos escritos de Pessoa, só tão mais tarde (e ainda hoje!) redescobertos e trazidos a lume?

Esta dança constante de multimedialidades está presente uma e outra vez, havendo momentos de integração de dança, de fotografias (reais de Pessoa, mesmo que apenas em silhueta), do teatro de marionetas, mas acima de tudo há as passagens intermediais que se consubstanciam quando vemos os planos tornando-se páginas, estas em pranchas de HQ, as vinhetas destas em carris do eléctrico, numa permanente magia de substituições e ecos formais (e que terá um importante eco intertextual com o filme de Chollet).

É como se existisse em 28 (ou na produção de animação “pessoana” do autor) uma bateria de imagens, ideias, referências, citações, palavras, cenas distintas, rostos e máscaras em permanente potencialidade na “obra” de Fernando Pessoa, enfim, um *arquivo*, que Barata Xavier transforma num campo do qual colhe os elementos que elege como necessários a uma combinação em sequência: a “narrativa fantasmática” do seu filme. Todos os outros autores têm também acesso a este arquivo, regra geral, mas procuram antes reterritorializar esses elementos numa organização narrativa ora mais clássica (Pessoa descendo o Tietê, enfrentando os piratas, servindo de secretário, no projecto de Laerte e Guerra) ora mais poética e transfigurada (Pessoa atravessando o Estige em Guazzelli, o passeante de Chollet atravessando paisagens). Por seu turno, Barata Xavier emprega essa potencialidade para relançar novas formas, novas combinatórias, tirando partido da materialidade das linhas e possibilidades das estratégias próprias da animação para ter algo quase circular: não apenas o eléctrico volta a dormir, como havia acordado no início do filme, como os elementos que tinham composto Pessoa (uma onda transformando-se em folhas volantes, estas compondo o corpo do poeta) se atomizam no final do filme, a “consciência dividida” do poema citado.

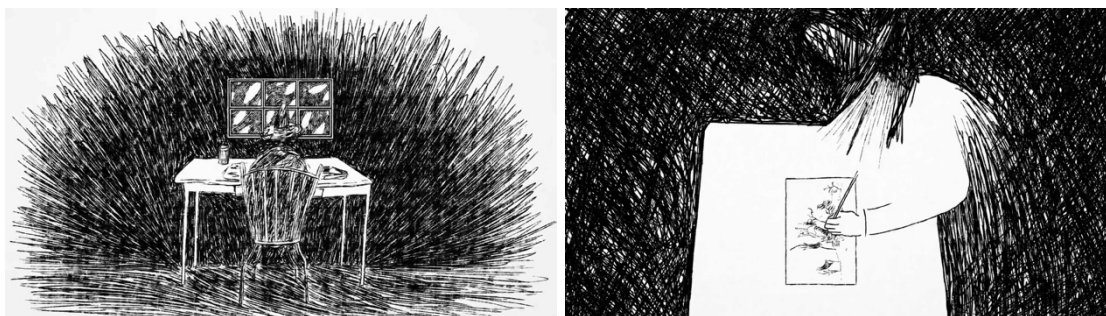
É possível que, se já o pequeno filme de Guazzelli, e todas as suas pesquisas nas HQ, procuram construir uma compreensão da volubilidade identitária explorada pelo poeta, se procuram criar uma síntese a partir da “consciência dividida”, e sempre numa lógica de movimento (que notaremos igualmente em Chollet), Barata Xavier vai mais longe na liberdade dessa plasticidade. Ele deixa viva sempre a pergunta final do poema *Tramway*, que nos ajudou nesta secção: “De que lado é que é a vida?”

“...a noite do abismo incógnito e o choro de nada se compreender...”

Bernardo Soares, *O Livro do Desassossego*.

O filme de Thibault Chollet, *Le Songe de B. Soares*, parece também permitir esta leitura de vários níveis porosos entre si. Trata-se de uma espécie de sonho inspirado por uma colagem de fragmentos do *Livro do Desassossego*, com um grau de independência em relação à sua matéria de partida maior do que o *booktrailer* de Guazzelli. Aliás, abdicando de uma narrativa mais arregimentada como *A Cidade dos Piratas*, e mais curto, claro, acaba por se tornar mais concentrado na sua capacidade sugestiva.

Como vemos, intitulado-se “O sonho de B. Soares”, remete para o semi-heterónimo de Bernardo Soares, a quem é atribuído o fragmentário e inacabado *Desassossego*. Chollet, nos materiais de produção, inclusive sinopse e roteiro, a que tivemos acesso privilegiado, nomeia o protagonista como “F.” e “escritor”, numa espécie de redução à letra mínima, tanto prevista no título (“B.”) como na obra de Kafka, que é citado obliquamente, uma vez que o director menciona como influência a adaptação de Koji Yamamura do conto “Um médico de aldeia” do escritor checo, o qual deixou, como é sabido, várias obras longas truncadas e inacabadas, cujo *nachlass* é tão impactante e transformador quando o do escritor português, e o seu mítico baú (recordemos que *Desassossego* só veio a lume público, numa primeira abordagem, em 1982).



Figs. 23 e 24. O protagonista de *Le songe de B. Soares* desenhando.

No filme, essa personagem parece um homem, esguio, de chapéu pontiagudo, e do que vislumbramos do rosto, escanhado. Vemo-lo à secretária de costas, a trabalhar, mas apercebemo-nos não estar a *escrever*, mas a *desenhar*, e o que desenha é a paisagem de fundo, o cenário, na verdade o plano fílmico seguinte no qual mergulhamos logo a seguir. Será o protagonista, portanto, uma mescla entre escritor e animador, num novo exercício de auto-ficção e desdobramento? Numa cena adicional, em que o protagonista parece atravessar uma galeria de arte, e na cena apoteótica final, a variabilidade das imagens apresentadas parece querer sublinhar acima de tudo o plano visual, a um só tempo feérico e presente, sólido e mutante, numa transposição mais materializada da “coisa literária” em “coisa do pensamento” primeiro, e depois esta em “coisa do desenho” e, para mais, “desenho animado”. Se Otto Guerra participa no seu próprio filme, como personagem equiparável aos demais, inclusive aqueles que representam os seus autores-fontes (o primário, Laerte, ainda que esta surja em imagem fotográfica, em “imagem real”, e o secundário, Pessoa, como personagem

animada), Chollet exercerá um outro poder de amálgama alegórica, com menos peso associativo à pessoa empírica.

O texto escutado sob a forma de uma voz *off* em francês bebe de fragmentos de *Le livre de l'intranquillité* (em outras traduções, *l'inquiétude*), no qual se lê, “Nous vivons dans le clair-obscur de la conscience, sans jamais nous trouver en accord avec ce que nous sommes, ou supposons être” [*Vivemos, num lusco-fusco de consciência, nunca certos com o que somos ou com o que nos supomos ser*]. No filme, porém, os pronomes passam à primeira pessoa: “je”. Do plural textual, passa-se ao singular, mas no figural, o plural mantém-se. Logo numa cena seguinte, aquela mesma personagem desdobra-se em múltiplas instâncias atravessando um certo espaço. Não só esta multiplicidade se repetirá noutros momentos, multiplicidade “do mesmo”, como numa passagem (entre 2’12” e 2’31”) fazemos um varrimento lateral por três personagens muito distintas a todos os níveis, mas que poderão ser consideradas tentativas de representar o “je me subis comme l’enveloppe de moi-même”.



Figs. 25 e 26. Influências de *Le songe de B. Soares: Volavérunt*, (dos *Caprichos*) de Goya e *Je vis dessus le contour vaporeux d'une forme humaine* de Odilon Redon.

Num primeiro momento, acreditámos existir alguma afinidade com o imaginário gráfico de Edward Gorey, até pelo uso de tramas e linhas “excessivas”, mas o acesso aos materiais de produção deste filme revela a fonte dessas figuras distintas. Chollet referencia as gravuras de Goya e também os desenhos de Malcolm McKesson. Mas naquele varrimento citado, a silhueta fumarenta e negra, com apenas olhos identificando-a como próxima do humano e a figura feminina envolta num manto, como um fantasma cartoonesco são decalcadas de uma litografia criada por Odilon Redon intitulada “Je vis dessus le countour vaporeux d'une forme humaine”, criada em 1896 para *La Maison Hantée*, álbum de 6 pranchas litográficas associadas a um conto de Edward Bulwer-Lytton, cujo título original é *The Haunted and the Haunters: Or the House and the Brain* (de 1859). A obra de Redon, em larga medida

proto-surrealista, cria ambientes evocativos e ambíguos, mesclando vistas oníricas e elementos simbólicos que incitam os espectadores a se deixarem abandonar nas paisagens do inconsciente e, assim, questionarem as fronteiras da identidade. Mesmo que a imagem de Redon tenha exercido tão-somente um fascínio superficial sobre Chollet para a sua inclusão imagética, não deixa de ser particularmente significativo que isso aconteça com um artista que tenha explorado o modo como a quietude noturna, a sua atmosfera ambivalente, abertura a paisagens por cartografar, se abre a uma viagem introspectiva e existencial imprevisível. Regressando ao texto do livro em francês, que fica truncado no filme, “Le monde entier est confus, comme des voix perdues dans la nuit” [leia-se: *Todo o mundo é confuso, como vozes na noite*].

A “casa assombrada” não significa somente um contentor com conteúdos fantasmáticos, mas também fantasmar o próprio contentor, diluir suas fronteiras, delir seus limites e passagens. Se num primeiro plano do filme vemos a personagem principal num baloiço, rapidamente recuamos num *zoom out* dramático para o interior de um quarto dentro do qual outra personagem idêntica observa a primeira. Na transição desses espaços, todavia (aos 00’38’), a janela, cuja armação apresenta 6 vidros quadrados, dispostos numa grelha de 2 x 3, pode subitamente parecer uma página de quadrinhos, pronta a receber os desenhos de uma narrativa, de que acabámos de ver uma cena. Se essa possibilidade se avanta brevemente em 28, ela é aqui tematizada de forma mais clara. De novo, notamos a inconstância do ser, de se ser, de até mesmo saber quem se é ou saber ser. Recordemos, com Eduardo Lourenço, que a “questão de *identidade* é permanente e se confunde com a da sua experiência, a qual não é nunca *puro dado*, adquirido de uma vez por todas, mas o ato de querer e poder permanecer conforme ao ser ou ao projeto de ser aquilo que se é” (LOURENÇO, 1994: 9; *itálicos no original*).

O “claro-obsuro” explorado por Chollet apresenta todos os binómios por resolver, sejam entre oposições espaciais (dentro e fora), lumínicas (dia e noite), metafísicas (espírito e corpo), ou texto-materiais (janela de passagem transparente-página de superfície opaca).

**“Anda no intervalo,
Como na descida,
Vácuo do desvão,
Sombra dividida,
A minha atenção...”
Wardour, *Crepúsculo em Deus***

Se repetimos esta ideia de que os filmes procuram sempre uma passagem entre os vários níveis de diegese e de representação, não procurando sínteses nem uniões, mas mantendo a estranheza das suturas, a sua textura rugosa, a sua porosidade, é porque queremos colocá-los sob o signo da *metalepse*.

A metalepse, antiga figura da retórica, foi estudada modernamente por Gérard Genette (no *Figures III*), e teorizada como uma transgressão narratológica entre os níveis diegéticos: por hipótese, num romance clássico e aristotélico, o nível do narrador e o do personagem, que se relacionavam numa clara hierarquia estrutural (designados hoje por nível *diegético* e nível *hipodiegético*, respectivamente). Qualquer travessia seria vista como ilícita, e destruidora da ilusão naturalista dos mundos diegéticos que nos estariam a ser apresentados.

Num outro passo do desenvolvimento narratológico, Marie-Laure Ryan distinguiria, em “Metaleptic machines” (e noutros trabalhos subsequentes), duas naturezas da metalepse. Aquela que se alinhou atrás, de Genette, é por ela chamada de *retórica* e, mesmo que haja uma mensagem trocada entre elas, “mantém os níveis da hierarquia distintos um do outro”. Mas Ryan considera que, quando se “abre uma passagem entre níveis que resultam na sua interpenetração, ou contaminação mútua”, mesclando dessa forma “dois mundos radicalmente distintos, a saber, ‘o real’ e ‘o imaginário’, ou o mundo de uma actividade mental ‘normal’ (ou lúcida) e os mundos dos sonhos ou das alucinações”, então surge uma metalepse *ontológica* (RYAN, 2004: 442). Seja uma personagem, seja o narrador seja o autor (empírico), se estes se encontram deslocados para um nível diferente do mundo ficcional, então dá-se essa metalepse ontológica.

Notámos como em todos os filmes há sempre uma travessia “ilícita” dos níveis que, à partida, deveriam estar separados: o filme dentro do filme de *Eu, Fernando Pessoa*, as várias linhas narrativas de *Cidade* misturando-se, as identidades de *Le Songe* desvanecendo-se. Para o espectador, extradiegético, toda a matéria fílmica é um fluxo contínuo, fragmentos que, de longe, se encaixam num texto de suave transição, mas para as personagens (sejam estas diegéticas, interdiegéticas, hipodiegéticas, etc.), a textura rugosa, diferenciadora, é sempre sentida de modos distintos. O director empírico está representado por uma personagem animada no filme, “Otto Guerra”, com algum grau de auto-derisão. Laerte Coutinho surge sob a forma de imagens cinematográficas de “Laerte”. Mas a natureza não é idêntica.

Ela é, na verdade, problematizada de forma clara e explícita nesse filme. Aos 58'19" de *Cidade*, a ex-produtora pergunta: “Quem é o autor do filme? O director? O roteirista? O criador dos personagens?”. Em termos empíricos, esta frase diria respeito a, respectivamente, Otto Guerra, Rodrigo John e Laerte (sem bem que todos assinem oficialmente o roteiro do filme), mas é curioso que, nesse mesmo momento, o filme revela que o roteirista é, visual e interdiegeticamente, a personagem de Pessoa. Essa pergunta também poderia ter sido colocada aos filmes *28* e *Songe*: Pessoa ou Camões (voltando a *Duck Amuck*, Camões teria aqui o papel do Bugs Bunny, não demiurgo, mas deus do mundo proteico da animação que é sofrido por Pessoa/Patolino)? Pessoa ou avatar de Chollet?

Mas este jogo de identidades é incessante e quase universal na intriga de *Cidade*, ao ponto mesmo em que, quando o político finalmente se confronta com o

Minotauro e dá o passo decisivo à sua eliminação, se confundem entre si e a própria Laerte é arrastada para essa equação, num segmento fílmico inédito em que se a vê coberta de sangue. Mas de quem é este sangue, exactamente? Do minotauro alvejado? Do político como reflexo revelado do Minotauro? Ou daquela Laerte-autora-tornada-personagem-no-filme, carne da carne e sangue do sangue da personagem-Minotauro?

Estes níveis não surgem como meros exercícios formais de “confusão textual”, como prova de um qualquer tipo de virtuosismo técnico. Eles servem antes para complexificar e colocar em crise dimensões éticas e ontológicas. Afinal, uma pergunta que deve sempre imperar quando pensamos a adaptação de textos literários é: qual o propósito epistemológico da sua inclusão? Qual é a “autoridade” do autor original sobre a possibilidade da reapropriação sobre textos seus? A partir do momento em que se tornam textos públicos, lidos e passíveis de serem reimaginados pelos leitores – alguns dos quais se tornam activos e novos produtores, autores, de novos textos – como se poderá exercer limitações das suas transformações e recombinações? E se um autor resolve criar um avatar seu no interior do seu projecto, como poderá impedir que se façam leituras interpretativas do que sucede a essa figura como uma espécie de comentário, desejo ou confissão sobre o próprio trabalho artístico que estamos a testemunhar? Nesse sentido, todos estes directores, de modos bem distintos, acabam por nutrir os seus filmes de camadas extradiegéticas e de multiplicação de identidades.

Esse, no fundo, é o papel e a consequência do uso da metalepse, pois a sua operação, “seja qual for a categoria a que pertençam [é] a coincidência do que em princípio não deveria coincidir” (BAETENS, 2001: 178; minha tradução).

No artigo citado, Jan Baetens discute *La Jetée* de Chris Marker (1963), quer na sua forma fílmica, quer na sua forma de livro de fotografia, mas as passagens metalépticas “pessoanas” no interior dos filmes de animação discutidos no presente trabalho são comparáveis ao filme e ao livro de fotografia de Marker discutidas pelo teórico belga no sentido em que neles identificamos igualmente “cesuras” dos planos diegéticos e as consequentes “suturas”. Desse modo, poderemos compreender as palavras de Baetens como válidas no nosso contexto, quando ele escreve: “Pois neste filme a dialéctica da cesura e da sutura está de tal forma omnipresente que ela talvez force a vislumbrar uma lógica que faz depender a sutura da cesura, e vice-versa” (BAETENS, 2001: 178).

Uma das dimensões dessa sutura é a presença da figura de Fernando Pessoa precisamente nessa sua qualidade figural, de uma plasticidade própria, icónica, de uma forma-sentido vincada, assinalável e reconhecida. Mas que no cinema de animação ganha uma particular natureza. Nenhum dos autores coloca em causa a integralidade física do poeta enquanto figura, e somente Guazzelli joga com variações físicas que podem imitar uma corporalidade dos heterónimos e, obviamente, torna o coração de Pessoa em parte actuante independente.

O corpo das personagens animadas possui uma qualidade, desde logo, *sempre-em-metamorfose*, uma vez que se tratam de desenhos múltiplos rapidamente passados

em sucessão num mesmo plano de maneira a que, graças ao fenómeno da persistência da visão, se crie a ilusão de movimento (AUMONT, 1997: 18 e ss). Permitam-me usar esta descrição genérica, mesmo sabendo existirem casos em que possam existir técnicas relativamente díspares, como na animação de volumes, técnicas automáticas assistidas por algoritmos, ou outras abordagens mais ou menos experimentais. Nem todo o cinema é feito de 24 imagens por segundo, mas essa é uma base válida de discussão mais universal. Uma vez que esses corpos animáticos estão num constante processo de emergência e apagamento (os *frames*), o corpo não tem uma existência cabal, mas antes virtual, o que leva Schaffer a falar de um corpo “an-ontológico”.

Informado pelo brevíssimo comentário que Deleuze dedica à animação em *Cinéma 1: L’image-mouvement*, William Schaffer indica como diferença fundamental entre os dispositivos cinemáticos e animáticos o seguinte. No cinema, o tempo da captura e o tempo da projecção coincidem, mas na animação, a temporalidade da produção não é a mesma que a da projecção (SCHAFER, 2007; LEVITT, 2014), pois os planos, os desenhos, têm um tempo de feitura mais dilatado, dependendo da técnica, menos ou mais moroso. Schaffer escreve: “No cinema, como argumenta Deleuze, o intervalo automático permite às câmaras *extraí*r movimento dos corpos, mesmo que acabe por descentrar o movimento elevando-o a um plano de imanência, o qual se encontra aberto a efeitos de falsa continuidade. Na animação, o intervalo automatizado *engendra* movimento” (*apud* LEVITT, 2014: 131; minha tradução).

Mesmo que parcialmente, esse engendramento ou emergência de sentido já existe na natureza do próprio desenho – compreendido aqui, em contraste com a animação, como plano ou objecto singular, isolado. O desenho, então, seja ele impresso numa página (de HQ, no caso) ou agenciado para a animação, possuirá sempre uma materialidade não-transparente, antes acentuada e trazida para primeiro plano. Criando a possibilidade de poder *ver a imagem que representa* e *ver a imagem representando*, surge a “incerteza” celebrada por Hannah Frank: “Em vez de resolver o cabo-de-guerra entre a materialidade própria da fotografia e o objecto material que representa, entre o mundo da imagem e o mundo que tornou possível que a imagem existisse, entramos *na* imagem” (FRANK, 2019: 47; minha tradução, sublinhado no original).

Porém, estes quatro filmes utilizam uma composição geral relativamente clássica de um perspectivismo cartesiano, como se a câmara capturasse os movimentos das personagens à sua frente. No filme de Guazzelli, apesar dos primeiros segundos mostrarem o coração flutuante atravessando espaços, a escolha é dada a ter 4 planos estáticos – apenas o quarto tem um ligeiro *zoom in* – e vemos o coração se movendo através deles (com outros efeitos de iluminação, cor e movimento de objectos secundários, aumentando a ilusão, mesmo no interior de um filme com mais limitações técnicas, e cujos movimentos são menos fluidos). Naturalmente, os valores de produção deste curtíssimo filme não são idênticos à longa de Otto Guerra, mas a questão aqui não é criar, de forma alguma, uma hierarquia de valorização estética cega às circunstâncias de produção. Tão-somente queremos sublinhar, no

caso de Guazzelli, a predilecção por uma certa vista estática, que se compreende igualmente no trabalho quadrinístico, afinal, em contraste com a mais convencional dramatização de Laerte, mesmo quando a empregando para conteúdos mais livres, poéticos ou surrealistas. Esta qualidade estática ganha ainda mais corpo se se reparar na escolha que este filme faz em revelar matéria verbal a ler – palavras, frases – ao passo que no projecto de Laerte e Guerra, os poemas ganham outro corpo nos balões de fala e faixa áudio.

Desse jeito, e por força das acções mais dinâmicas, as cenas em que Fernando Pessoa “participa” em *A Cidade dos Piratas*, as escolhas dos planos é também clássica. Existem composições menos simétricas e centradas, desviando lateralmente o ponto de fuga; o uso de técnicas de paralaxe, e uso de camadas digitais para o movimento de certos objectos, como a caravela e gôndola, insuflam alguma fluidez notória; e o estilo de alto contraste, com linhas de contorno negras e grossas, trazem uma presença sólida das personagens e seu entorno. Mas as transições, movimentos, ângulos, estão dentro de uma abordagem expectável. Este Pessoa vai declamando poesia com gestos largos e expressões sentidas. É uma personagem igual às demais.

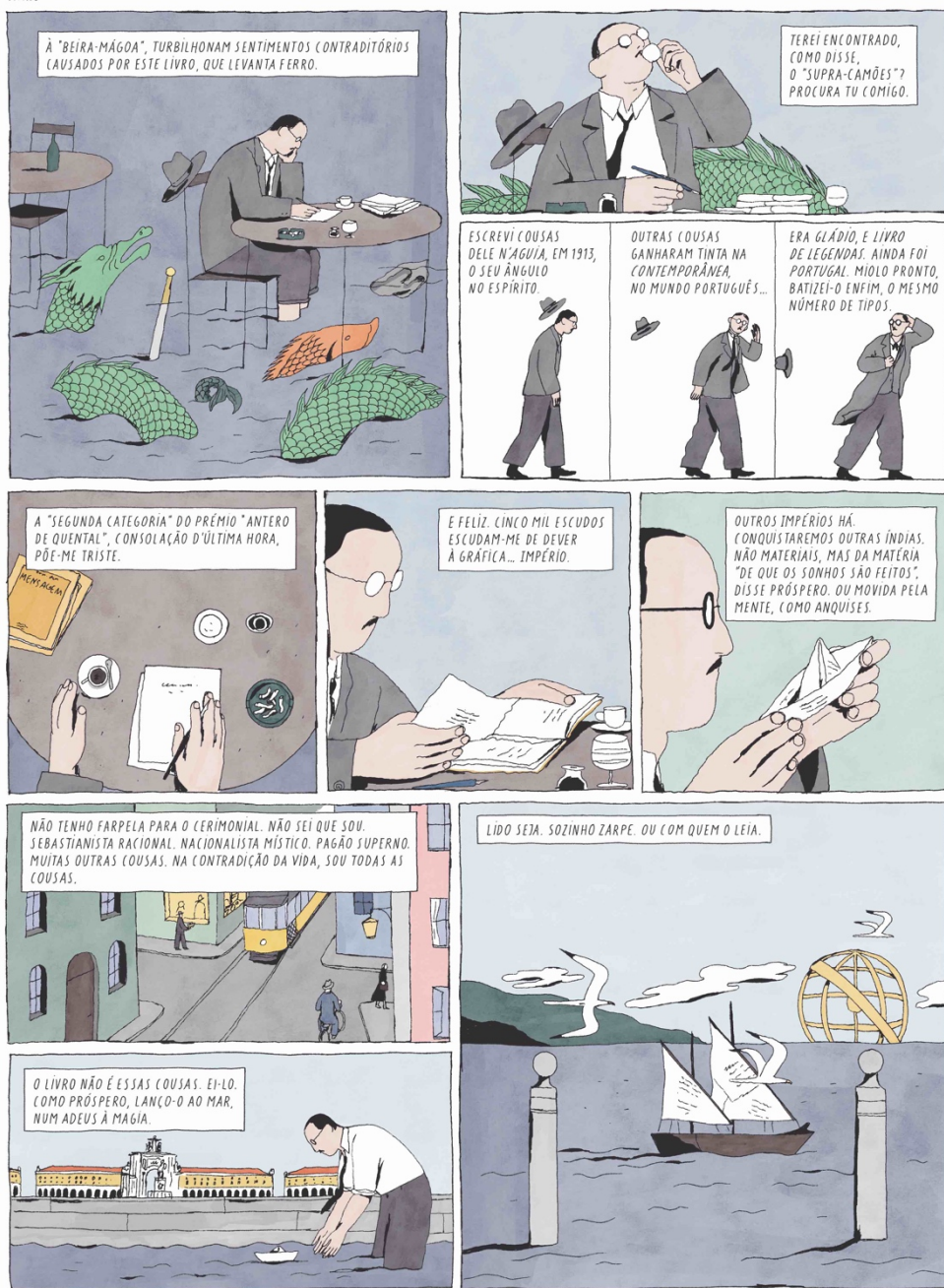
No caso do filme de Thibault Chollet, encontramos uma negociação intermédia. Os movimentos da “câmara” – *zooms*, varrimentos horizontais e verticais, *dollys* – mimam a existência de um espaço cartesiano, e as travessias entre níveis são mais fluídas, mas o texto, lido de modo tranquilo, numa voz suave, quase baixa, mantém-se sempre à distância, como comentário, não agente, na “intriga” visível. As acções físicas do protagonista, e as “vistas”, criam sempre elos específicos com os textos lidos, o que faz imaginar tratar-se do pensamento contínuo dele, mas nada disso impede o trânsito entre os níveis: o que ele faz e o feito, a *criação* e o *criado*.

**“So many philosophies, so many theories,
all of them how strange in the light of day”.
Charles Robert Anon (fragmento)**

Como uma espécie de conclusão, permitam-me uma nota mais pessoal, artística até.

Por altura da publicação deste artigo, a editora portuguesa Levoir lançou uma nova colecção intitulada *Clássicos da Literatura Portuguesa em BD*, uma série de adaptações à, como dizemos em Portugal, banda desenhada (ou BD), partindo de várias obras nacionais e adaptadas por, maioritariamente, autores portugueses. O primeiro volume é precisamente de Fernando Pessoa, *Mensagem*. Foi co-criado pela magnífica artista Susa Monteiro, comigo, tendo escrito eu o roteiro. As convergências de interesses foram por puro acaso – os editores desta mesma publicação não estavam informados deste projecto quando do momento do convite, e mesmo durante a redacção do artigo não estava publicado –, mas são uma coincidência que me permite abrir aqui, esperando não ser abuso, algumas das estratégias verbo-visuais que optámos para esta adaptação.

ÁTRIO

Fig. 27. Fernando Pessoa, *Mensagem* (editora Levoir).

O facto de Fernando Pessoa ter lançado as pistas do seu “drama em gente” da multiplicação heteronímica na carta a Casais Monteiro, e que subsequentes estudos e descobertas a partir da arca, e disponibilização de múltiplas edições, interpretações, etc. foram multiplicando ainda mais – num movimento de *diástole* literária, para recuperar uma expressão de Cleonice Berardinelli e Vítor Manuel de Aguiar e Silva sobre Camões, metaforicamente aplicável a Pessoa, e cuja origem técnica associada

a cardiologia ajudará a recuperar o coração flutuante de Guazzelli – incita desde logo à criação de variações do Pessoa. O seu nome, mesmo, convida também aos desdobramentos possíveis na multiplicidade plural – Pessoa, pessoas – ou ficções / dramatizações – pessoa, de *persona*, a máscara teatral grega.

Nesse sentido, e apesar de nos atermos ao texto integral dos poemas de *Mensagem*, optou-se por enquadrá-los em brevíssimos episódios ficcionais da sua feitura e posterior recepção pública. Tematizou-se, nesses mesmos momentos, o desdobramento heteronímico de Pessoa, numa breve sequência de variação visual da sua figura (roupa, corte de cabelo, postura). A transfiguração de Lisboa em espaços mutáveis e abertos a toda a simbologia contida em *Mensagem* aplica-se desde logo: o Pessoa-funcionário encontra-se a trabalhar num edifício com o letreiro “Sossego”, as águas do Tejo / Mar invadem a calçada, as letras e papéis de Pessoa ganham agência plástica própria. Durante todo o poema, transformando cada parte em capítulos, e cada poema numa HQ de uma página, procurámos formas de regressar a símbolos recorrentemente, tecendo toda a matéria numa coerência interna, mas que superficialmente – em termos de composição das páginas, registo cromático, colocação do texto sob a forma de legendas, balões de fala atribuídas às personagens citadas ou filacteras mais simbólicas e icónicas, etc. – explora também uma grande variabilidade estilística.

Um quase-heterónimo de Pessoa, a que Luís Filipe B. TEIXEIRA associa a um “núcleo sanatorial” (1997: 227-237), António Mora, possui um fragmento que nos parece particularmente explícito sobre como o trabalho da adaptação, isto é, uma abertura a um “mundo de imaginação”, vai permitir estratégias bem distintas das “ficções da memória” (histórica, documental):

As ficções da memória seguem as características do mundo externo, de que são a reprodução mais ou menos exacta. Caracteriza o mundo externo a exterioridade espacial e temporal, a pluralidade do conteúdo, e a sujeição a uma lei. [...] Caracteriza o mundo da imaginação a exterioridade não-espacial e apenas conscientemente temporal, o indefinismo unificado no conteúdo, e a ausência de lei aparente. Caracteriza o mundo da abstracção a não-exterioridade de seus conceitos, a pluralidade abstracta do seu conteúdo, e a sujeição a uma lei racional porque imanente (raciocínio) nos conceitos em que impera.

(PESSOA, 1968: II, 209)

Neste trabalho autoral, tal qual se verifica no de Laerte, Guerra, Barata Xavier, Guazzelli e Chollet, admite-se uma exploração de um “indefinismo unificado”, a primeira palavra remetendo à cesura dos materiais, dos estilos, das variações temáticas e representativas, e a segunda à oferta de um texto, a descobrir pelos leitores-espetadores. Apenas na *aparência* existe uma “ausência de lei”, já que o que impera é uma clara *presença plural*.

Agradecimentos

Quero agradecer aos editores, pelo convite, condução e acesso a tantos materiais. Aos directores Otto Guerra, Eloar Guazzelli e Thibault Chollet, pela generosa partilha dos seus filmes e documentação de produção. E Dário Duarte, pela caça à referência certa.

Bibliografia

Fontes primárias (fílmicas e quadrinísticas)

- CHOLLET, Thibault (2019). *Le Songe de B. Soares*. Gasp!. Filme de animação, 6'. Acessado via Vimeo privado.
- COUTINHO, Laerte (1987). "Piratas do Tietê: O Poeta". 1987. *Circo*, n.º 5. pp. 23-34.
- _____. (s. a). *Manual do Minotauro*. Acessado via <https://manualdominotauro.blogspot.com/>
- FAZZOLARI, Davi; GUAZZELLI, Eloar (2011). *Fernando Pessoa e Outros Pessoas*. São Paulo: Saraiva.
- GUERRA, Otto (2018). *A cidade dos piratas*. Otto Desenhos Animados. Filme de animação, 6'. Acessado via Vimeo privado.
- PINTO, Adriana. (2013). *Eu, Fernando Pessoa*. Booktrailer de *Eu, Fernando Pessoa*, de Ventura e Guazzelli. Auto-produzido. Filme de animação, 1'32". Via <https://www.youtube.com/watch?v=StyRLiVYDjs>
- VENTURA, Susana; GUAZZELLI, Eloar (2013). *Eu, Fernando Pessoa*. Em quadrinhos. São Paulo: Peirópolis.
- XAVIER, José-Manuel Barata (2009). 28. Auto-produzido. Filme de animação, 4'40". Acessado via <https://www.youtube.com/watch?v=UWY9hdepUpY&t=160s>

Fontes secundárias

- AUMONT, Jacques (1997). *The Image*. Tradução de Claire Pajackowska. Londres: British Film Institute.
- BABO, Maria Augusta Pérez (2011). *La Traversée de la Langue : Sur Le Livre de l'intranquillité de Fernando Pessoa*. Covilhã: LabCom Books.
- BAETENS, Jan (2001). "Trois métalepses". *Time, Narrative & the Fixed Image / Temps, narration & image fixe*. Amsterdam/Atlanta: Rodopi, pp. 171-178.
- BUKATMAN, Scott (2021). *The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press.
- CUNHA, Teresa Sobral (1994). [Sobre Fernando Pessoa]. *Fausto. Leitura em 20 Quadros*. Lisboa: Relógio d'Água.
- FRANK, Hannah (2019). *Frame by Frame. A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Oakland, CA: University of California Press
- LEVITT, Deborah (2014). "Animation and the Medium of Life: Media Ethology, An-Ontology, Ethics". *Inflexions*, n.º 7 ("Animating Biophilosophy"), março, pp. 118-161.
- LOURENÇO, Eduardo (1994). *Nós e a Europa ou as duas razões*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- _____. (1988). "A imagem à procura de Pessoa". *Fernando Pessoa, O Impossível-Possível Retrato*. Porto: Fundação de Serralves, pp. 10-12.
- _____. (1974). *Pessoa Revisitado. Leitura Estruturante de um Drama em Gente*. Porto: Editorial Inova.
- MOURA, Pedro (2015). [Resenha a vários títulos da *Cachalote*]. *Lerbd*, 6 de outubro. Veja-se: <https://lerbd.blogspot.com/2015/10/varios-titulos-aavv-cachalote.html>
- PESSOA, Fernando (1968). *Textos filosóficos*. Estabelecidos e prefaciados por António de Pina Coelho. Lisboa: Ática. 2 vols.
- ROE, Annabelle Honess (2013). *Animated Documentary*. Hampshire, Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- RYAN, Marie-Laure (2004). "Metaleptic Machines". *Semiotica*, n.º 150, Journal of the International Association for Semiotic Studies, pp. 439-469. <https://doi.org/10.1515/semi.2004.055>
- SCHAFER, William (2007). "The Control Image." *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*. Edição de Alan Cholodenko. Champaign, Illinois: University of Illinois Press.
- TEIXEIRA, Luís Filipe B. (1997). *Pensar Pessoa: A dimensão filosófica e hermética do pensamento de Fernando Pessoa*. Porto: Lello.
- WELLS, Paul (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.

PEDRO MOURA é um investigador de Lisboa, com um doutoramento em Literatura Comparada da Universidade Católica de Leuven e da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL). Publicou em 2022 *Visualing Small Traumas. Contemporary Portuguese Comics at the Intersection of Everyday Trauma* pela Leuven University Press, e em 2023 *Fazer Isto & Asignar*, dedicado à obra de banda desenhada de Rafael Bordalo Pinheiro, pelo Museu deste artista, em Lisboa. Foi editor de *Ilan Manouach in Review* (Routledge, 2023). Enquanto argumentista para banda desenhada, publicou muitas histórias curtas, uma novela e tiras *online*. Mais recentemente publicou com o artista João Sequeira *Como Flutuam as Pedras* (A Seita, 2023) e com Susa Monteiro, a adaptação de *Mensagem*, de Fernando Pessoa (Levoir, 2024). Moura lecciona história, teoria e redacção de roteiros para quadrinhos, ilustração e animação desde 2003 em várias instituições portuguesas, e também adquiriu experiência internacional. Actualmente, lecciona na ESAD-Caldas da Rainha, na Universidade do Algarve, na Escola Superior Artística do Porto e no Ar.Co em Lisboa. Dentro do campo dos quadrinhos, ele é muito activo como curador, documentarista de TV, *podcaster*, proprietário de livraria/galeria e crítico. Escreve regularmente para seus blogs em português e inglês, além de participar das redes sociais.

PEDRO MOURA is a researcher from Lisbon, holding a Ph.D. in Comparative Literature from the Catholic University of Leuven and the School of Arts and Humanities at the University of Lisbon (FLUL). In 2022, he published *Visualing Small Traumas: Contemporary Portuguese Comics at the Intersection of Everyday Trauma*, through Leuven University Press. In 2023, he released *Fazer Isto & Asignar*, dedicated to the comic book work of Rafael Bordalo Pinheiro, published by the artist's museum in Lisbon. He served as the editor for *Ilan Manouach in Review* (Routledge, 2023). As a comic book writer, Moura has published numerous short stories, a novella, and online comic strips. Recently, he collaborated with artist João Sequeira on *Como Flutuam as Pedras* (A Seita, 2023) and with Susa Monteiro on the adaptation of Fernando Pessoa's *Mensagem* (Levoir, 2024). Moura has been teaching history, theory, and scriptwriting for comics, illustration, and animation since 2003 in various Portuguese institutions, and he has also gained international experience. Presently, he teaches at ESAD-Caldas da Rainha, the University of Algarve, Escola Superior Artística do Porto, and Ar.Co in Lisbon. Within the field of comics, he is highly active as a curator, TV documentarian, podcaster, bookstore/gallery owner, and critic. He writes often for his Portuguese- and English-language blogs, as well as for social media.