

Thierry Groensteen

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Essa mal conhecida arte popular



Thierry Groensteen

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Essa mal conhecida arte popular



Marca de Fantasia
Parahyba, 2026

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Essa mal conhecida arte popular

Thierry Groensteen

Série Quiosque, I. 2a edição, 2026

ISBN 978-85-7999-146-2



Marca de Fantasia

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A

João Pessoa, PB. 58046-033. Brasil

marcadedefantasia@gmail.com

www.marcadedefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor: Henrique Magalhães

Capa: HM sobre ilustração de Christophe (*Famille Fenouillard*)

Conselho Editorial

Adriano de León (UFPB); Alberto Pessoa (UFPB); Edgar Franco (UFG);
Edgard Guimarães (ITA/SP); Gazy Andraus (IFSP-Rio Preto); Heraldo Aparecido Silva (UFPI);
Jose Domingos (UEPB); Marcelo Bolshaw (UFRN); Marcos Nicolau (UFPB);
Marina Magalhães (UFCG); Nilton Milanez (UESB); Paulo Ramos (UNIFESP);
Roberto Elísio dos Santos (USCS/SP); Waldomiro Vergueiro (USP)

Este livro teve a primeira edição impressa pela Marca de Fantasia em 2004 com o título “História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular” e contou com o patrocínio do Ministère des Affaires Étrangères da França e Alliance Française de João Pessoa.

Traduzido do francês por Henrique Magalhães a partir da obra original: Thierry Groensteen. La bande dessinée en France. Paris: Ministère des Affaires étrangères, adapf, CNBDI, janvier 1998.

Licenciado por: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

De acordo com o artigo 46 da lei 9610 de 19 de fevereiro de 1998, o uso das imagens serve apenas ao estudo, sendo vedada a reprodução integral ou parcial dessa obra com fins comerciais. Os direitos autorais pertencem a seus autores ou detentores.

Nota à edição

O texto a seguir foi originalmente escrito na França e publicado em 1998, no contexto de uma encomenda destinada a acompanhar uma exposição de cartazes sobre a bande dessinée francesa, concebida para circulação internacional. A edição brasileira foi publicada pela primeira vez em 2004, pela Marca de Fantasia, a partir da tradução realizada por Henrique Magalhães.

É importante situar historicamente este texto. Em quase três décadas, a bande dessinée passou por profundas transformações, tanto em sua produção e circulação quanto em sua recepção crítica e acadêmica. Do mesmo modo, alguns aspectos do pensamento de Thierry Groensteen e de suas pesquisas evoluíram desde a publicação original.

Sua republicação deve ser entendida, portanto, como a recuperação de um documento de seu tempo, que conserva interesse histórico e crítico para a compreensão da bande dessinée francesa e da trajetória de reflexão de Groensteen sobre a linguagem dos quadrinhos.

Todo desenho é *assinado* porque
procede de uma escrita singular,
que é necessariamente a expressão
de uma sensibilidade e o resultado
de uma habilidade; cada uma
dessas escritas só se pode apreciar
em sua diferença.

T. Groensteen

Sumário

Prefácio:

A desconstrução necessária 7

Introdução:

Considerações sobre uma mal conhecida arte popular 13

1. Sobre a origem e a diversificação dos gêneros 18

2. Por uma pedagogia da história em quadrinhos 38



Gaston Lagaffe. André Franquin © Dupuis

A desconstrução necessária

As histórias em quadrinhos ocuparam largos espaços nos noticiários e destaque na mídia no final do século 20, depois de décadas de descaso e mesmo perseguições – há bem pouco tempo, eram ainda consideradas como deletérias à juventude, além de um entrave ao gosto pela leitura, um desvio da obra literária. Assunto de moda, os quadrinhos, todavia, continuam sendo, como afirma Thierry Groensteen, uma matéria pouco conhecida. Sua definição como uma nova expressão artística – para os brasileiros, a 8ª arte; para a França e outros países, a 9ª arte, após a te-



Famille Fenouillard. Christophe

levisão – não contempla a unanimidade e é mesmo questionada, visto ser considerada como uma história ilustrada, uma literatura em imagens.

Em seu ensaio, Thierry Groensteen reforça o conceito dos quadrinhos como arte, ao destacar seus códigos particulares, sua linguagem própria, seja representada pelos cortes, pelas elipses, seja pela paginação, e acrescentamos a invenção do balão, das onomatopéias e os inúmeros sinais gráficos tão plenos de representatividade.

Falar de história em quadrinhos, para o leitor habitual e atento, parece já uma maçante teorização que enclausura a linguagem em conceitos e definições acadêmicas. Para quem foi educado lendo quadrinhos, nada mais natural que deixar fluir sua dinâmica, que não demanda nenhuma explicação. No entanto, Thierry aponta o que ele chama de estranhamento e ignorância de boa parte das pessoas que nunca leram uma revista em quadrinhos, em particular aquelas que sentiram a repressão sobre essa forma de expressão. A essas pessoas ele atribui a curiosa classificação de *anicônico*, uma analogia a analfabeto, ou seja, aquele que não entende os ícones, pessoas com uma formação essencialmente textual.

Há que se considerar, também, que, mesmo para aqueles que são *alfabetizados* pelas imagens, ainda que essa fruição linguística seja absolutamente natural, o universo que circunda a criação, a produção e a circulação dos quadrinhos engendra um processo muito mais complexo que o que se vê na lógica aparente do mercado. É por esse e outros aspectos que a teoria se torna necessária e como tem demonstrado, inesgotável. Não basta ser aficionado por quadrinhos para entender o que rola nos

bastidores de sua produção. Para uma visão mais ampla sobre as políticas editoriais, formação de público e de mercado, renovação do meio e identidade cultural é preciso um pouco de reflexão – ou muita.

Um dos problemas seminais para os quadrinhos no Brasil, e, sem dúvida, na maior parte do mundo, é a formação de um elenco nacional de roteiristas, desenhistas e editores. Este problema passa por uma macroestrutura de política editorial, que pode ser classificada como um tipo de imperialismo, de domínio cultural. Os quadrinhos brasileiros vivem de ondas de produção, de acordo com os momentos de refluxo das crises econômicas, de aventura de pequenos editores ou de artistas entusiastas, que buscam uma saída pela autoedição.

O senso comum aponta para a ideia de que nossa realidade é própria de um país periférico, subdesenvolvido, de Terceiro Mundo, e que nem todos os países sofrem com a massificação dos quadrinhos estrangeiros, em particular dos norte-americanos. O exemplo disso é o cultuado quadrinho europeu, com destaque para o florescente quadrinho francês. Os álbuns de luxo deram à HQ francesa o prestígio de um lugar reservado nas melhores bibliotecas. Os fanzines e revistas de estudo elevaram os quadrinhos à categoria de arte, de algo digno de respeito. A criatividade dos quadrinhos franceses ganhou o mundo e influenciou a produção de outros países – a revista *Métal Hurlant* viria a se tornar a *Heavy Metal* nos Estados Unidos.

Hoje podemos dizer o mesmo dos quadrinhos japoneses, com seus *mangás* a invadir o mundo, conquistando um amplo público e se impondo como renovadores da linguagem. É certo que

na França também se encontram os quadrinhos típicos norte-americanos, aqueles que encarnam os super-heróis. A indústria cultural é uma realidade global, assistida por todas as formas de difusão, de objetos derivados à animação, de adaptação de personagens para o cinema a *merchandising* dos mais improváveis produtos de consumo.

O texto de Thierry Groensteen ganha importância não só por sua análise minuciosa sobre os gêneros mais populares de quadrinhos, mas também por elucidar os meandros do que de fato ocorre no país da *bande dessinée*. Ao contrário do que se pensa – e em muitos pontos se pensa certo sobre a efervescência dos quadrinhos na França – nem tudo é tão promissor quanto parece. Apesar de os quadrinhos franceses terem se tornado uma arte renomada, existem ainda focos de resistência em considerá-la uma arte “séria”. Para muitos educadores e autoridades, os quadrinhos são ainda um passatempo infantil, próprio para iletrados e acometidos de preguiça mental.

Por outro lado, o que resta da grande agitação dos quadrinhos na França, segundo a análise de Thierry, é a acomodação de um mercado que teme o investimento no novo, que reserva aos autores que ousam criar uma obra mais autoral e experimental as pequenas tiragens, quase confidenciais em relação às vendas abundantes de alguns poucos títulos consagrados.

Essa desmistificação de um pensar sobre os quadrinhos franceses certamente incomoda aos próprios e nos deixa pasmos. Para quem imagina que na França seus autores gozam das facilidades de um mercado inquieto e dinâmico há de achar que, mesmo na terra mítica da *arte sequencial*, a situação não difere

tanto de nossa realidade. É evidente que uma comparação niveladora dos investimentos editoriais dos franceses e os nossos seria algo temerário e equivocado. Estamos realmente a uma distância abissal do que ocorre lá. Malgrado essa visão realista de Thierry, ainda se investe de alguma forma no autor francês e se procura reforçar o prestígio que sua arte conquistou no mundo. O que apreendemos de seu texto é que, em termos proporcionais e próprios de sua realidade, o novo autor francês também sofre muitos percalços para chegar ao mercado, para desenvolver uma obra autêntica e para viver de sua arte.

Se isso não nos conforta, também não nos deve desanimar. A resistência ao banal e a criação de novas vias que contornem as leis usurárias do mercado, são estratégias que têm feito progresso pelo mundo. Os franceses investem nisso, com seus fanzines cada vez mais sofisticados e a criação de editoras independentes, de autores associados. O mesmo acontece no país ícone da cultura de massa: também nos Estados Unidos florescem pequenas editoras, que fogem à estética dos quadrinhos standardizados.

No Brasil contamos com a experiência da imprensa alternativa dos anos 1970 (*Balão, O Bicho, Maturi, Fradim*); com as pequenas editoras, trincheiras dos quadrinhos nacionais (D-Arte, Grafipar, Circo); com a explosão dos fanzines na década de 1980 (e até hoje, considerada uma das maiores produções do mundo); e com a expansão das editoras independentes, nos anos recentes.

Por fim, Thierry Groensteen propõe algo como uma pedagogia para as histórias em quadrinhos, com o objetivo de ultrapassar o estágio da educação de leitura da imagem onde nos encontramos. O objetivo seria a formação do gosto do público para a apreciação do

desenho. A representação do desenho, assim, deixaria de estar em segundo plano nos quadrinhos, em função da história, tornando-se “uma escrita singular, a expressão de uma sensibilidade e o resultado de uma habilidade”. A evolução dos quadrinhos na França, no Brasil ou em qualquer parte, passa, portanto, pelo amadurecimento do público, com o refinamento de seu gosto e discernimento.

Henrique Magalhães

Considerações sobre uma mal conhecida arte popular

Servindo a finalidades tão diversas como a comunicação empresarial, a propaganda política, o relato de viagens, a confissão autobiográfica, a publicidade comercial ou a reportagem, a história em quadrinhos soube mostrar que era um modo de expressão integral. Composta, é certo, pois que ela associa os recursos verbais à sedução da imagem; mas o fato de não utilizar *matéria de expressão* (para retomar os termos do linguista Hjelmslev) própria não a impede de propor uma síntese resolutamente inédita, uma linguagem de todo modo original. A *nona arte*, como a



Famille Fenouillard. Christophe

chamamos de forma voluntária, usa códigos particulares; aqueles, notadamente, dos cortes, bem dizendo das elipses, e da paginação, quer dizer, da disposição das imagens na página e sua justaposição planejada. Uma história de mais de um século e meio soube trazer aos quadrinhos um alto grau de sofisticação.

Uma situação desconfortável

O campo de expressão da história em quadrinhos ultrapassa o da narrativa de ficção. No entanto, foi no domínio do entretenimento que ela encontrou seu espaço privilegiado, a ponto de o grande público ter frequentemente a HQ como sinônimo de evasão, de relaxamento, de leitura fácil. A relativa baixa expectativa que a maioria dos leitores tem em relação à história em quadrinhos pode se explicar historicamente pelo fato que elas, por longo tempo, foram dirigidas de preferência, se não com exclusividade, às crianças. Muitos adultos continuam, é claro, a *consumir* história em quadrinhos, mas o fazem numa certa clandestinidade, tendo como motivação preservar ou retomar um elo emocional com o universo encantado de sua infância. O slogan do semanário *Tintin, o jornal dos jovens de 7 a 77 anos*, não desencorajava os adultos, e mesmo os idosos, a abandonar um magazine concebido, em verdade, para leitores com idade entre 7 e 14 anos? Desde quando o gesto de abrir uma história em quadrinhos obedecia ao desejo de ressuscitar um encantamento, isto é, para dizer as coisas por seus nomes, de voltar à infância, não se podia exigir de um álbum ilustrado as mesmas qualidades de inteligência, de

refinamento, de reflexão que se esperaria da literatura, do teatro ou mesmo, em certos casos, do cinema¹.

Há uns trinta anos, apareceram álbuns destinados aos adultos e se multiplicaram, estando a produção de histórias em quadrinhos, em geral, explicitamente distinta entre um setor jovem e um setor adulto. Mas esta divisão não conseguiria dissimular a permanência dos hábitos anteriores: HQ para jovens e HQ para adultos – aliás, pouco distintas em relação ao projeto gráfico e à apresentação, a maior parte das coleções obedecendo a normas padronizadas – são categorias permeáveis, que transcendem a da *HQ para todos os públicos*. Muitas histórias em quadrinhos que se dizem adultas se contentam em apimentar com algumas cenas mais ou menos de nudez as obras mais batidas da literatura popular, que acalentam um certo desejo de sublimação heroica própria da adolescência. Em sua estruturação, o mercado de história em quadrinhos, que resta dominado pelo princípio das séries (estas coleções de álbuns que comandam o eterno retorno dos mesmos personagens, os quais reúnem as aventuras *a gosto*), manifestam sua submissão aos critérios soberanos da rentabilidade e de uma lógica de *produtos*.

Uma história em quadrinhos adulta autêntica, que permita aos autores desenvolver sem concessão projetos artísticos pessoais, existe sim; ela permanece marginal por razões econômicas. Salvo raras exceções, suas vendas não atingem três mil exemplares, resultado irrisório em comparação aos números registrados

1. Falo aqui apenas da expectativa sobre as histórias em quadrinhos, não de suas qualidades. Certas obras concebidas para a juventude poderiam estar no nível das criações ditas *adultas*.

pelas séries mais populares. Mesmo que sendo beneficiada pelo interesse de uma parte da imprensa – não existe, *hélas!* mais que poucas tribunas onde se pode exercer uma crítica de história em quadrinhos regular e competente –, esta história em quadrinhos, que apresenta qualidades gráficas e narrativas em geral destacáveis, sofre para expandir seu público porque ela está distante em demasia da visão redutora que o grande público tem da HQ como um todo: um entretenimento colorido, fácil e consensual, *que não exige esforço para pensar*.

É certo que o sucesso artístico e de público coincidem às vezes: basta pensar em *Tintin* ou nos *Peanuts* (Charlie Brown e sua turma), em *Blueberry* ou em *Les Frustrés*. Mas a política reticente,



Tenente Blueberry, de Charlier & Giraud. © Dargaud

conservadora e míope das grandes editoras contribui mais para esclerosar o gênero que lhe renovar. Voltemos às pequenas editoras independentes, que compõem o que se poderia chamar o *setor de pesquisa*, que correm todos os riscos ao fazer emergir novos talentos e formas de expressão inovadoras. Compreendemos que assim condenada a estar à margem, e não se beneficiando de uma atenção crítica equivalente àquela reservada ao romance ou ao filme, a história em quadrinhos conheça um forte déficit de legitimidade, e que seu status cultural seja eternamente controverso.



Les Frustrés. Claire Bretécher. © Claire Bretécher

I. Sobre a origem e a diversificação dos gêneros

Difundida sob a forma impressa (mas talvez, num futuro não muito distante o seja preferencialmente num monitor), a história em quadrinhos é um produto de livraria, assim como toda literatura. Por esta razão, mas também porque ela se volta principalmente aos enredos de ficção e ainda acolhe em seu seio fórmulas linguísticas, ela foi, não raro, descrita como um gênero paraliterário (os que querem desacreditá-la dizem *subliterário*). É necessário que se desfça esse mal-entendido. De início, porque a história em quadrinhos é, em essência, a exemplo do cinema (ou da fotonovela), uma arte de narrativa por imagens. Em seguida, porque não se lhe poderia aplicar a qualidade de gênero – no senso preciso em que se entende a teoria literária.

A ficção científica, o romance policial, o fantástico, o *western*, a comédia, a novela romântica são gêneros. Eles se definem por um repertório de temas, de situações, de procedimentos, e por uma tradição local que nos legaram as obras de referência (os *clássicos* do gênero). A história em quadrinhos não é um gênero porque ela os engloba ou os utiliza todos. Há HQ de ficção científica, românticas e policiais, bem como faroeste em quadrinhos. Ela mesma suscitou um ou dois gêneros originais, notadamente nos Estados Unidos, aqueles que constituem as histórias de

super-heróis, esses justiceiros fantasiados, dotados ou não de poderes sobre-humanos (*Batman*, *Superman*, *Homem Aranha* etc.) e as histórias com animais, herdeiras da fábula e da literatura infantil. Estas prosperaram não só lá fora, inspirando até memoráveis espécies imaginárias (*Marsupilami*, *Manu-Manu*, *Skblllz*, *Pilou-Pilou* e outros).



Marsupilami. André Franquim. © Dupuis

Doravante, nenhum assunto mais é estranho ou proibido à história em quadrinhos. Sua história foi de uma diversificação temática crescente, de uma expansão contínua de seu campo de investigação narrativa. Os especialistas pouco notaram, até aqui, o quanto as primeiras histórias em quadrinhos eram limitadas; elas exploravam sempre os mesmos temas. Para ficar só na produção em língua francesa, não aponto mais que três grandes temas originais: a Viagem, a Fantasia (ou o fantástico, o maravilhoso), e a Tolice. A história de seu aparecimento, de suas combinações e de suas ramificações ulteriores merece alguns comentários.

Primeiros viajantes

Um dos álbuns de Rodolphe Töpffer, o pioneiro, se intitula *Voyages et aventures du Docteur Festus* (*Viagens e aventuras do Doutor Festus*). Sua primeira edição data de 1840. Na mais recente, lançada pela editora Seuil em 1996, *Festus* é acompanhado pela *Histoire de M. Cryptogame* (*História do Senhor Cryptogame*), no entanto, o volume tem como subtítulo a menção (genérica): *Deux odissees*. Ninguém vai querer, espero, que eu retome aqui o resumo que apresentei no prefácio do dito volume.



M. Cryptogame. Rodolphe Töpffer

“Para escapar à marcação de uma certa Elvire, M. Cryptogame embarca para o Novo Mundo, se joga no mar, é engolido por uma baleia, deságua numa ilha polar, é congelado, é assado, ves-

te-se de turco, livra-se por pouco de uma bigamia, torna-se escravo na Argélia, foge e se instala afinal em Grasse, onde descobre que tem oito crianças pra criar.”

“O doutor Festus empreende uma ‘grande viagem de instrução’ no lombo de uma mula; ele não chega a se afastar de sua comunidade, mas tomará os meios de transporte os mais variados, cujo denominador comum é o impedimento de sua visão. Com efeito, ele viaja sucessivamente sob sua montaria (a sela tendo se virado), dentro de um baú, num molho de feno, dentro de um tronco de árvore oco sobre quatro rodas, dentro de um saco de trigo transportado no lombo de um jumento, enfim, no interior de um telescópio gigante. Ao despertar em casa após um desmaio, ele crê ter sonhado toda essa louca aventura”.

É claro, cada uma dessas duas viagens atribuladas consiste em uma longa sequência de desventuras pitorescas. Sua estrutura folhetinesca se caracteriza pelo número e pela variedade dos episódios. Este gênero fará grande sucesso. Dentre a produção quantitativamente limitada de história em quadrinhos no século XIX, as viagens humorísticas são as que imperam. Citemos – de Gustave Doré: *Des-agréments d’un Voyage d’agrément* (1851) (*Desprazeres de uma viagem de lazer*) e *Voyage sur les bords du Rhin* (1851 também, em capítulos no *Journal pour rire*) (*Viagem nas margens do Rhin*); – de Cham: *Voyage autour du monde de M. Cham et de son parapluie* (1852, no *Le Charivari*) (*Viagem ao redor do mundo de Senhor Cham e seu guarda-chuva*); – de Gabriel Liquier: *Voyage d’un âne dans la planète Mars* (1867) (*Viagem de um burro no planeta Marte*); – de Léonce Petit: *Les Mémoires de M. Bêton* (1869) (*As desventuras de Senhor*

Bêton), sem esquecer uma história surrealista cuja execução gráfica (anônima) é de uma modernidade surpreendente: *Le Voyage de M. Blandureau autour du monde* (1890-1891) (*A viagem de Senhor Blandureau ao redor do mundo*).

Depois vem Christophe, ao qual o tema da viagem inspirará duas séries célebres, fundamentalmente antagônicas: a *Famille Fenouillard* se obriga a visitar o mundo inteiro², tanto que seu desafortunado primo, o *Savant Cosinus*, não conseguirá jamais sair de Paris, apesar de todos os seus esforços. (De mesmo modo, *M. Trictrac*, herói de uma história inacabada de Töpffer, se propunha a partir à procura das fontes do Nilo, mas não deixava nunca Gênova).

É, portanto, pelo menos impreciso afirmar, como Guy Gauthier, que o que interessa à história em quadrinhos em seu início é somente “a *gag*, a história curta, a vida quotidiana, a fábula”, e que ela “só viria se ligar verdadeiramente à aventura exótica em torno de 1930, descobrindo tardiamente sua segunda vocação”. Esta inverdade só se explica porque o autor, seguindo um certo número de *historiadores* míopes, atribui o início da história dos quadrinhos na virada do século. O artigo de onde extraí essa citação³ interessa, no entanto, diretamente ao meu trabalho, pois ele evoca a favor das histórias de viagens na segunda metade do século XIX. A fundação, em 1821, da Sociedade de Geografia,

2. Os Fenouillard (Agenor, Léocadie e suas duas filhas Arthémise e Cunégonde), provincianos vindos do pequeno comércio, vão, de início, a Paris, ao banho de mar e ao Mont-Saint-Michel; encontram-se, contra sua vontade, num vapor partindo para a América; depois, do estreito de Behring aos rios do Nilo, passando pelo Japão e pela Papua, eles se entregam ao frenesi da viagem.

3. Guy Gauthier, «Récit d'aventures, aventures du récit», in *Les Cahiers de la bande dessinée* n° 82, Glénat, Grenoble-Bruxelles, sept. 1988, p. 60-65.

pode ser considerada como o ato de nascimento simbólico desse gosto extraordinário pela exploração de nosso planeta. Além de Jules Verne, que se pretendia o *Alexandre Dumas da geografia*, a maior parte dos romancistas populares, dos autores para os jovens e dos novelistas utilizarão esse novo gênero que é o romance de aventuras exóticas, onde o herói afronta *um meio ambiente estranho e hostil*. Louis Boussenard, com *Le Tour du monde d'un gamin de Paris* (1880) (*A volta ao mundo de um garoto de Paris*), e Paul d'Ivoi, com *Les Cinq Sous de Lavarède* (*Os cinco centavos de Lavarède*) (1903), antecipam mais diretamente ainda os heróis tais como Zig et Puce ou Tintin, adolescentes abnegados.



Zig et Puce. Alain Sanit-Ogan

Da fantasia à ficção científica

Mas voltemos ao *Sr. Blandureau*, este ex-farmacêutico que, num belo dia de 1890, encontrava-se com seu cachorro *Totor* na estação de trem de Tripaton-les-Mules para fazer a volta ao mundo⁴. Sua odisseia toma um rumo cada vez mais estranho desde o momento em que, naufragado, ele é recolhido por um misterioso escafandrista que o leva a sua casa construída no fundo do mar. Lá, seu anfitrião lhe apresenta sucessivamente “a *Phoquesse* (Foca), minha esposa” e “a viúva *Phoquesse*, minha sobra”. Por chocante que seja esta união conjugal entre “um pobre assassino que, para escapar à ferocidade dos juízes, foi viver no fundo dos mares” e o mamífero aquático, ela só faz se antecipar a uma peripécia posterior na qual *Sr. Blandureau*, prisioneiro numa ilha deserta, consente se casar com a macaca *Gabichette*, filha do rei *Singe XIV*. A última palavra da história será que toda essa aventura não passava de um sonho, cujo herói se acorda *no limite*.

O subterfúgio do sonho, já utilizado por Töpffer, permite todas as fantasias. Mas, antes da existência do turismo de massa e dos meios de comunicação modernos, a viagem é ainda um possante estímulo à imaginação; quando esta não é literalmente fantástica, é ao menos *extraordinária* (Verne) ou *excêntrica* (Paul d'Ivoi). A opinião que prevalece em muitos – e os autores

4. *Le Voyage de M. Blandureau autour du monde* é uma história em quadrinhos de 25 pranchas publicada em capítulos em *La Terre illustrée* a partir do número 1, de 8 de novembro de 1890 a 25 de abril de 1891. A revista tinha como subtítulo *Viagens-romances-aventuras-curiosidades*.

de ficção gostam naturalmente de preservá-la, pois este é seu ganha-pão – é que ao *sair de seu meio, tudo se torna possível!* A única coisa que poderia realmente surpreender o viajante não é o inverossímil, o inesperado, mas, ao contrário, é o banal, o fato de constatar que o que ele descobre parece, contra toda expectativa, com o que ele conhece⁵.

A Fantasia, quer dizer, seguindo a definição de Tzvetan Todorov, o sobrenatural, ao qual o protagonista não se subleva porque admite sua possibilidade⁶, é, portanto, em princípio, uma dimensão natural do mundo ainda desconhecido, consubstancial ao sentimento da descoberta. Não há verdadeira descontinuidade entre os países que percorrem os intrépidos exploradores, repórteres, sábios ou burgueses, e os universos paralelos e mágicos dos clássicos da literatura infantil: país de OZ, Alice no país das Maravilhas, ou jardins de Kensington (*Peter Pan*). O pequeno *Nemo* de Winsor McCay⁷, que percorre o *Slumberland*, é um viajante dos sonhos da mesma forma que *Festus* ou *Blandureau*.

Para dizer as coisas de forma esquemática, a ficção científica nunca será mais que uma extrapolação do tema viagem; ela irá mais longe no espaço, até outros planetas ou galáxias e atingirá uma outra dimensão: a dimensão do tempo. Gabriel Liquier já

5. Cf. Christophe: “O amargo vento da desilusão passou sobre a cabeça de Sr. Fenouillard. Ele prova as agonias da dúvida: ‘Madame Fenouillard, escreve, será que os americanos são gente como todo mundo?’”

6. Cf. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, rééd. “Points” n° 73, 1976, sp. p. 28-45.

7. Cf. *Little Nemo in Slumberland* (1905), um dos primeiros *chefs-d’oeuvre* da história em quadrinhos americana.



Little Nemo in Slumberland. Winsor McCay

fazia relatar por um asno sua viagem ao planeta Marte em 1867⁸; *Dans la planète Mars* (No planeta Marte) será o título de uma história em quadrinhos de G. Ri em 1915, de mesmo modo que em 1929 o planeta vermelho inspirará a Félix Jobbé-Duval sua *À la conquête de la planète Mars* (Conquista ao planeta Marte), nas páginas de *Cri-Cri*. Mais tarde, de 1946 a 1948, Marijac prenderá a atenção dos leitores de *Coq Hardi* contando, com a cumplicidade dos desenhistas Liquois e depois Dut, como os marcianos declararam *Guerre à la Terre* (Guerra à Terra).

Viagem espacial será ainda o assunto de *Rayon mystérieux* (Raio misterioso), de Alain Saint-Ogan, publicada em *Cadet Revue*, de dezembro de 1937 a março de 1939. Com 64 pranchas,

8. “São as loucas aventuras de um burro que voa num balão, aterrissa no planeta Marte, torna-se aprendiz com um industrial que se recusa a se tornar seu genro, se engaja num grupo de voluntários, faz-se prisioneiro, foge graças à filha do guarda, fantasia-se de monge, obtém a graça do rei, por sua vez torna-se rei, faz a guerra, arruína seus Estados, escapa dos revolucionários e termina por retornar à Terra, cavalcando uma bala de canhão!”. Jean-Daniel Candaux, *Töpfferiana*, Genève, éd, Georg, 1996, p. 76.

esta história vê o jovem repórter François arrasar os planos de um sábio louco, que aliado aos invasores venusianos tem a ambição de se tornar *o mestre de dois planetas*. Saint-Ogan já havia assinado em 1934 a memorável *Zig et Puce au XXI^e siècle* (*Zig e Puce no século XXI*) – história na qual os dois jovens heróis são miraculosamente transportados ao ano 2000 por meio de um simples balão estratosférico; entre outras surpresas, eles descobrirão o túmulo de seu criador e dirão: “não era um cara mau, mas era bem indiscreto! Nós não podíamos mover um dedo sem que ele espalhasse pra todo mundo”. Mas, uma vez mais, toda essa aventura se revelará nada mais que um sonho...

Saint-Ogan deve ser considerado como um dos dois verdadeiros pais da história em quadrinhos francesa de ficção científica; o outro é Pellos (René Pellarin), que lançou seu célebre *Futuropolis* na revista *Junior*, em 1937-1938, ou seja, simultaneamente ao *Rayon mystérieux*. Desta vez a ação situa-se num futuro distante. O progresso que toma o gênero não tem nada de casual: a França descobre nesses anos trinta as grandes séries de ficção científica norte-americanas, que são *Flash Gordon* (rebatizada “Guy l’Éclair”) de Alex Raymond, *Buck Rogers* de Dick Calkins e Phil Nowlan, e *Brick Bradford* (“Luc Bradefer”), desenhado por Clarence Gray com roteiro de William Ritt. De *Pionniers de l’es-pérance* (*Pioneiros da esperança*) de Lécureux e Poivet a *Lone Sloane* de Philippe Druillet, passando por *Valérien* de Christin e Mézières, *Le Vagabond des Limbes* (*O Vagabundo dos Limbos*) de Godard e Ribera e *Les Naufragés du Temps* (*Os Náufragos do Tempo*) de Forest e Gillon, a onda da FC não deixará mais a HQ francesa, e mais particularmente um de seus componentes:



Lone Sloane. Philippe Druillet.
© Dargaud



Le Vagabond des Limbes. Godard e Ribera. © Dargaud

a *space opera*, isto é, a epopeia galáctica, onde as personagens, viajantes de uma nova era, se deslocam de planeta em planeta por meio de astronaves. Charlott mesmo, ou ao menos seu sócia desenhado, se tornará em 1960, sob o lápis de Jean-Claude Forrest, um *Pionnier interplanétaire* (*Pioneiro interplanetário*)!

Ficção científica, fantástico, fantasia: estes gêneros gerarão uma multiplicidade de sistemas imaginários – planetas distantes, mundos perdidos e outros universos paralelos. A história em quadrinhos encontra na fabricação de novos mundos a explorar seu campo preferencial. Para um desenhista, com efeito (que, ao contrário de um cineasta, não está submetido a nenhum impedimento técnico ou orçamentário), que tentação se tornar um deus e dar forma a um mundo coerente, inventar tudo, como espaços

geográficos, organizações sociais, ambientes, vestimentas, meios de transporte etc.!

A abundância de tais universos na HQ francesa é sem precedente após uma dezena de anos em razão do súbito retorno ao favoritismo, ao lado dos jogos de interpretação (RPG) e dos videogames, da *Héroïc Fantasy*, este gênero que retoma notadamente os mitos ancestrais da humanidade, a pintura “pré-rafaeliana” do século XIX, os *pulps* fantásticos, Tolkien e a seus numerosos ilustradores.

Entre as obras modernas que ilustram o tema do mundo imaginário ou paralelo figuram *Les Cités Obscures* (As Cidades Obscuras) de Schuiten e Peeters, *Philémon* de Fred, *Olivier Rameau* (Dany e Greg), *La Jonque fantôme vue de l’orchestre* (O Barco fantasma visto do proscênio) (Forest), *Rork* (Andréas), *L’Autres Monde* (Outros Mundos) (Rodolphe e Magnin), *L’Hiver d’un monde* (O Inverno de um mundo) (Mazan), *Le cycle de Tai-Dor* (O ciclo de Tai-Dor) (Rodolphe, Letendre e Serrano),



Philémon. Fred. © Dargaud

Horologiom (Lebeault), *Finkel* (Gine e Convard) e a *Cidade dos confins* de François Bourgeon (*Le Cycle de Cyann*) (*O Ciclo de Cyann*) – sem esquecer os mundos nascidos da atividade onírica das personagens: *Le Garage hermétique* (*A Garagem hermética*) de Moebius, *Dans les villages* (*Nos vilarejos*) de Cabanes, ou ainda *Julius Corentin Acquefacque* de Marc-Antoine Mathieu.

A ficção científica e seus derivados tendo conquistado sua autonomia, o que ocorreu com a história de viagem, isto é, de vigem no mundo real e atual? Como tal, ela progressivamente desapareceu para se fundir às histórias de aventuras como um de seus componentes. Melhor: ela forneceu provavelmente sua estrutura, simplesmente aquela da personagem que enfrenta uma sequência de provas e as vence. O deslocamento geográfico tornou-se um ingrediente ocasional: pode acontecer que, a estrutura da ação mantendo-se fixa, a viagem se faça antes de tudo interior – na medida onde a aventura toma uma dimensão iniciática e não deixa jamais intacto aquele que a ela se expõe. A aventura, portanto (influenciada em geral pelo cinema hollywoodiano) vai rapidamente se voltar para modelos muito diferentes, de acordo com o perfil do herói, seja ele aviador, jornalista, cavaleiro, cowboy ou detetive (e mais tarde comissário de bordo, eletricitista ou desmemoriado). Em resumo, é a separação entre o elemento maravilhoso (a fantasia) e a trama heroico-novelsca da viagem que, nos anos trinta, abre o espaço no qual vão se expandir os diferentes gêneros que constituirão, por longo tempo, a paisagem narrativa da história em quadrinhos.

O império da bobagem

Todavia, a história em quadrinhos herdou também traços da caricatura. O humor aparece mesmo no início como sua inclinação natural. De Töpffer a Saint-Ogan, os autores de história em quadrinhos durante quase um século se queriam todos humoristas. A mesma vocação natural pode ser observada nos Estados Unidos – onde os termos *comics* e *funnies*, que designam indiferentemente a HQ veiculada nos jornais, indicavam sem ambiguidade a missão dos *cartoonists*: fazer rir ou sorrir – como no Japão, onde a evolução para uma figuração mais “realista” e a diversificação dos temas só começarão no final dos anos cinquenta, com o aparecimento do *gekiga* ao lado do *mangá* tradicional.

À exceção de quaisquer obras precoces evocando a sátira política (*Histoire d'Albert de Töpffer*, *Histoire de la Sainte Russie* de Doré, *Môssieu Réac* de Nadar), o cômico na história em quadrinhos de expressão francesa se confundirá com a caricatura, mais engraçada que sarcástica, por meio de humanos encarnados nas *figuras*. Antes que as histórias de aventuras apresentem à admiração (ou mesmo à identificação) dos leitores os heróis positivos, perspicazes e valorosos, cavaleiros do Bem, defensores da viúva, do órfão, do que é correto e da Pátria, os protagonistas das histórias em quadrinhos eram, sem nenhuma exceção, anti-heróis. Os viajantes citados mais acima são uniformemente ridículos, quer seja *Docteur Festus*, de M. Plumet (narrador de *Voyage d'agrément* de Doré), quer seja *M. Béton* (que a toda hora “se lembra do vazio de sua existência”) ou de *M. Fenouillard*. Os riscos de suas

peregrinações mostram sua profunda inadequação ao mundo, sua cegueira, sua distração incurável, e, para alguns, uma tolice diretamente proporcional a sua falta de discernimento. Logo, é a tolice, ou a besteira que é seu denominador comum.

A tolice tem belos dias pela frente, e não é evidentemente privilégio apenas dos viajantes. Os sobrenomes dos heróis de Cham, por exemplo (que fora o primeiro discípulo de Töpffer), são suficientemente explícitos: citemos somente *M. Lamélasse* (1839), *M. Jobard* (1840) ou ainda *Barnabé Gogo* (1841). O *Sapeur Camember* de Christophe manifesta, em sua infância, “o mais completo descaso pela leitura”, mas adquire, “à força de aplicação, os talentos naturais dos macacos” (trepas nas árvores). Seu espírito obtuso só se igualará ao de *Bécassine*, cujo verdadeiro nome, *Annaïk Labornez*, se lê sem esforço “la bornée” (a burra). Como para justificar o nome e o sobrenome, os autores (Pinchon e Caumery) nos ensinarão em *L’Enfance de Bécassine* (*A Infância de Bécassine*) que ao nascer, “seu nariz era tão pequeno que mal se via. E isto desagradava a seus pais. [...] somos, em efeito, convencidos em Clocher-les-Bécasses, que a inteligência é proporcional ao tamanho do nariz”.

No que François Caradec chama “o velho acervo da alegria francesa”, certos tipos sociais, tais como o camponês ou o Auvergnat⁹, passariam a encarnar a tolice (o que parece confirmar Christophe quando evoca ironicamente o pai de Camember, lavrador de seu estado, cuja inteligência foi “obscurecida pela natureza rude dos trabalhos agrícolas”). A história em quadrinhos, em seu intuito de

9. Da região de Auvergne, no centro da França. Nota do tradutor.



Bécassine. Pinchon e Caumery
© Gautier-Languereau



Achille Talon. Greg. © Dargaud

denúncia da tolice universal, elegerá quaisquer alvos preferenciais. Nós já citamos o burguês satisfeito em *Fenouillard*, um tipo cuja descendência passará por *Monsieur Poche* de Alain Saint-Ogan e *Achille Talon* de Greg. Um outro alvo recorrente será o sábio distraído, tipo que, após *Festus* e *Cosinus* prosseguirá até o professor *Tournesol* – onde a distração e a surdez não serão, todavia, mais sintomas de imbecilidade. Os militares e os policiais estúpidos se-



Professeur Tournesol. Hergé. © Casterman

rão uma legião. Seus protótipos, bem antes de *Camember*, são os dois abetalhados que compõem as “forças armadas” em *Voyages et aventures du Docteur Festus: George Blême*, dito *Mèche*, e *Joseph Rouger*, dito *Amorce*. No final do século XIX, caricaturistas como Caran d’Ache, Henri de Sta, Poirson ou ainda Léonce Burret achincalharão as forças armadas, como o saudoso Bosc (1924-1973) o fará bem mais tarde, sob o regime *goulliste*. Do lado da polícia, basta citar os *Dupondt*, o inspetor *Caponi* em *Aventures extraordinaires d’Adèle Blanc-Sec* (*Aventuras extraordinárias de Adèle Banc-Sec*) de Tardi, ou ainda o *Agent 212* de Kox e Cauvin, que se tornaram uma das vedetes da revista *Spirou* nos anos 1980. Enfim, a última encarnação privilegiada da tolice será o “*beauf*”¹⁰, este concentrado de grosseria, de preconceitos, de mesquinha e de vulgaridade estigmatizado por Cabu; com pequenas nuances, o termo designará muito bem *Les Bidochon* de Binet, tanto quanto *Séraphin Lampion*.



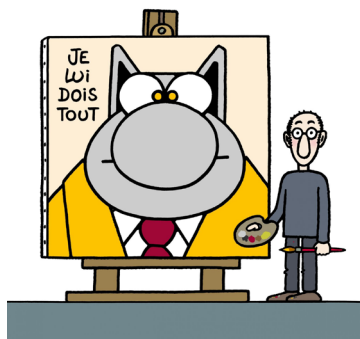
Les Dupondt. Hergé. © Casterman.
© Casterman



Les Bidochon. Binet. © Audie

10. Que poderíamos traduzir por *bofe* ou *cafuçu*. Nota do trad.

A tolice se mantém, portanto, um tema eterno, que acha hoje modulações inéditas e entusiastas no notável humorista Daniel Goossens (*Georges et Louis romanciers*) (*Georges e Louis romancistas*). Mas, do mesmo modo que a ficção científica e as diversas formas de histórias de aventuras se emanciparam da temática original da viagem, o cômico tem pouco a pouco diversificado seus sujeitos e seus procedimentos. O burlesco, a paródia, o humor negro, o *nonsense* encontraram na história em quadrinhos seu campo favorito; A partir daí, os protagonistas das histórias em quadrinhos engraçadas não são mais obrigados a ser bobos – o que, naturalmente, não os impede de ser, eventualmente, megalômanos (*Le Chat*, de Geluck) ou insuportáveis (*Agrippine*, de Bretécher). De toda forma, seria um mal tentar traçar as fronteiras entre gêneros no domínio do humor, visto que é próprio do humorista atirar para todos os lados.



Le Chat. Geluck



Agrippine. Claire Bretécher
© Claire Bretécher

Sublinhemos que se a aventura reclama uma certa amplitude narrativa, para contemplar as tramas secundárias, as mudanças de rumo e o suspense, o humor, ao contrário, cultiva de preferên-

cia as formas breves, que adquirem o contorno da anedota, da gag, da piada. Se a tira diária, estes quadrinhos quotidianos compostos em geral de três ou quatro quadros, resta uma forma tipicamente norte-americana, que verdadeiramente não se aclimatou a nossas latitudes (com raras exceções, como *Le Baron noir*, de Got e Pétillon ou *Le Chat*, já mencionado – não temos mesmo equivalentes aos *Peanuts* ou a *Calvin et Hobbes*), séries humorísticas de sucesso como *Gaston*, *Boule et Bill*, *Cubitus*, *Léonard*, *Achille Talon*, *La Rubrique-à-Brac*, *Le Génie des alpages* ou *Les Frustrés*, todos optaram por um formato aproximado: uma ou duas páginas (mais raramente três ou quatro) a cada publicação.



Boule et Bill. Roba. © Dupuis



La Rubrique-à-Brac. Gotlib. © Dargaud

De maneira que o álbum de história em quadrinhos *à la française*, em sua forma tradicional (diferente do *comic book* norte-americano, dos fascículos que os italianos consagram aos *fumetti* populares, ou do *mangá* japonês), se revela geralmente um suporte mal adaptado: por vezes muito fino para abrigar uma pretensão romanesca e muito vasto para coincidir com a dimensão natural

da história engraçada. Dessa forma, ele propõe uma seleção arbitrária, uma compilação. A HQ de humor é feita para ser degustada no jornal, em pequenas doses diárias ou semanais, não em álbum.

Inversamente, as 46 ou 48 páginas do álbum são insuficientes para desenvolver uma trama de qualquer densidade; a história que ele acolhe se assemelha a um conto ou a um filme de média metragem, ele não pode disputar em complexidade com um romance ou um filme no formato padrão. Duas estratégias opostas foram aplicadas para contornar este impedimento à ambição dos autores. Por um lado, os editores criaram coleções específicas lhes oferecendo a possibilidade de se exprimir em um longo percurso: os romances (*À Suivre*)¹¹ da editora Casterman abriram o caminho, depois vieram as coleções *Aire Libre*, pela editora Dupuis, *Long Courier*, da editora Dargaud etc. Elas abrigam mais voluntariamente aventuras completas que os volumes de uma série a seguir. De outra parte, como as séries continuam, apesar de tudo, a dominar o mercado, inúmeros roteiristas se habituaram, seja a desenvolver uma mesma história em três ou quatro álbuns (exemplos dessas séries limitadas: *Les Compagnons du crépuscule*, de François Bourgeon e *La Quête de l'oiseau du temps*, de Le Tendre e Loisel), seja a não mais assinar o fim de sua história, que se prolonga, como um folhetim interminável *a suivre*, de álbum em álbum (caso ilustrado notadamente por *Blueberry* e *XIII*).

Num e noutro caso, o álbum não é mais que um capítulo da história proposta, as dimensões do suporte não coincidindo mais com aquelas da obra.

11. (*À Suivre*), assim mesmo, com parênteses, é o título de uma revista que trazia histórias em continuação. Nota do trad.

2. Por uma pedagogia da história em quadrinhos

O tempo em que a história em quadrinhos era vilipendiada pelos bons espíritos, confiscada pelos professores e proibida nas bibliotecas públicas já passou. Nenhuma das críticas que lhe foram dirigidas o são hoje contra a televisão ou os videogames, ao mesmo tempo em que a história em quadrinhos surge, aos olhos de certos pedagogos, como a último recurso contra o analfabetismo. Se ela é mais aceita, não é certo, no entanto, que seja mais conhecida ou compreendida. Inúmeros adultos, entre os quais aqueles que não passaram seus jovens anos com o nariz dentro das *revistas ilustradas*, se declaram incapazes de compreender e se interessar pelas histórias em quadrinhos porque não sabem como lê-las (“deve-se começar pelo texto ou pelos desenhos?” etc.). Muitos professores e bibliotecários, que se creem em geral compelidos, por obrigação profissional, a se interessar pela *nona arte*, procuram desesperadamente se informar a respeito para adquirir conhecimentos mesmo rudimentares num domínio onde eles reconhecem tudo ignorar. Quanto à imprensa, quando ela faz a concessão de noticiar a HQ, ela opta, quase sempre, seja por uma entrevista com o autor, seja por uma notinha resumindo o enredo do álbum, eximindo-se, num e noutro caso, de formular um julgamento crítico no qual ela

não se sente preparada (o que ela não se priva de fazê-lo em qualquer outro domínio da criação).

O cinema é geralmente ensinado na universidade francesa. A história em quadrinhos não. Apesar de todos os discursos convincentes sobre a civilização da imagem na qual nós já estamos inseridos, a cultura francesa – ao menos sua forma acadêmica e institucional – resta, de forma fundamental, uma cultura da escrita. Poderia se tratar de um simples atraso, de uma morosidade a se adaptar; mas a verdade é que a França mantém uma desconfiança particular em relação às imagens, que ela lhes resiste com muito mais força que os países vizinhos. A história da história em quadrinhos é testemunha dessa especificidade francesa, para quem se lembra das dificuldades com as quais, entre nós, o uso do balão finalmente substituiu o sacrossanto texto sob a imagem, que garantia a dimensão *literária* da história. Sob este ponto de vista, os preconceitos mudaram menos do que poderíamos crer, como o mostrará esta anedota significativa. Convidado, há alguns meses, a dirigir um estágio para professores, e tendo anunciado que eu insistiria em priorizar o discurso da imagem, tive a surpresa de constatar que fora inscrito (sem que eu fosse consultado) no programa de inspeção acadêmica sob o título: “História em quadrinhos e produção de texto”. Era, explicaram-me, a única maneira de fazer as autoridades competentes admitirem o princípio de uma formação por um tal assunto.

Quanto ao patrimônio gráfico nacional, ele é totalmente negligenciado. Assim, inúmeros de nossos maiores caricaturistas e ilustradores são relegados ao mais profundo esquecimento. Conhece-se ainda Daumier e Doré, mas para melhor enterrar

Grandville, Cham, Monnier, Caran d'Ache, Robida, Gus Bofa e tantos outros que, na Alemanha ou na Inglaterra, seriam, ao contrário, reeditados, estudados, expostos, comemorados.

Ler as imagens, compreender suas ligações, provar as qualidades próprias de um desenho, isto se aprende, ou, antes, isto se deveria aprender. Mas a ignorância neste domínio é tal que alguns introduziram, não sem propósito, o neologismo *d'aniconète* (aos moldes *d'analphabète*)¹² para designar aqueles-que-não-sabem-ler-os-ícones.

Quando reclamamos por uma pedagogia da história em quadrinhos, de que falamos nós? Trata-se de utilizar a história em quadrinhos para ensinar a história, ou o francês? Isto já se faz, com mais ou menos discernimento. Mas convém ultrapassar este nível de instrumentalização da história em quadrinhos e abordá-la não como pretexto, como auxiliar ou como utensílio, mas por ela mesma, e em todas as suas dimensões. Na interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e de ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese.

Ao meu ver, o ensino da história em quadrinhos deveria ser fundado com o respeito de ao menos quatro grandes princípios:

1. De início, convém se resguardar de uma assimilação muito rápida a uma linguagem melhor descrita, a do cinema. Acima das semelhanças de fachada entre estas duas grandes formas de

12. Algo como *anicônico*, por analogia a analfabeto, ou seja, aquele que não entende os ícones.

história em imagem, só se colocando em evidência as especificidades de cada uma se pode conduzir a uma real compreensão de seu funcionamento respectivo, e de sua estética. Não se deve utilizar, portanto, termos como *zoom*, *panorâmica*, *montagem* ou *profundidade de campo* sem uma grande prudência, sendo sua validade com relação à história em quadrinhos pelo menos questionável. Interrogar-se-á, da mesma forma, sobre as diferenças entre a imagem da história em quadrinhos (chamada quadro, ou vinheta) e o *plano* cinematográfico. E se descobrirá que muitos procedimentos utilizados pela história em quadrinhos – por exemplo, aqueles que traduzem o movimento ou o som, ou ainda a operação, fundamental, da composição da página – não têm equivalente na tela.

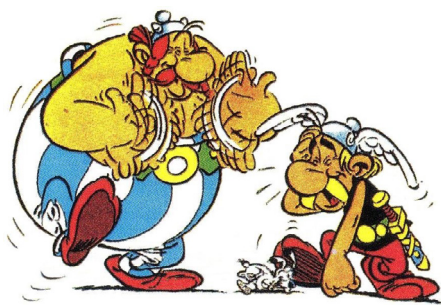
2. Da mesma maneira, é preciso se libertar dos lugares comuns sobre as relações entre o texto e a imagem. A teoria, sobre esta questão, restou das mais pobres. Também nos contentamos com frequência de repetir sem cessar certas propostas já velhas, que parecem ter se tornado dogmas. Eu penso em particular no famoso artigo de Roland Barthes analisando uma publicidade para as massas Panzani¹³, artigo no qual ele reconhecia duas funções ao texto em relação à imagem: a função de precisão e a função de continuidade. Para dizer simplesmente, o texto completaria a imagem (dando continuidade a partir de onde se esgota sua capacidade de significar) e lhe estabeleceria um senso preciso, reduzindo sua polissemia constitutiva. Estas duas funções são

13. *Rhétorique de l'image*, 1964; retomado em *L'Obvie et l'Obtus*, Seuil, 1982.

muito ativas na história em quadrinhos, sem que, todavia, esgotem as diferentes contribuições possíveis do componente verbal. Mas agiríamos mal em concluir que as imagens de uma história em quadrinhos precisam necessariamente do texto para adquirir inteligibilidade; é em princípio a disposição em uma sequência icônica que firma a significação de cada uma entre elas. É nas articulações internas em elos de imagens que se fixa o sentido, jogando o texto, por este ângulo, frequentemente, apenas um papel complementar. Barthes analisava uma imagem única; ora, o que funda a linguagem da história em quadrinhos é precisamente a multiplicidade de imagens em situação de copresença no seio de um *multiquadro*, sua disposição *panvisual*.

3. É necessário considerar a história intrínseca da história em quadrinhos como disciplina artística. Da mesma maneira que a história da arte permite compreender de quais rupturas procedem as atitudes contemporâneas dos artistas plásticos, e que um conhecimento da evolução das formas musicais é necessário à apreciação da música de hoje, a história em quadrinhos atual não se compreende, em geral, que à luz das de ontem. Só uma inserção das obras em seu contexto histórico próprio permite apreender as evoluções às quais elas tomam parte e os deslocamentos que operam. Ora, a história da história em quadrinhos (que é indissociavelmente aquela dos gêneros, quer dizer, dos conteúdos – esboçados anteriormente –, dos apoios, das condições de criação, das formas gráficas e da recepção das obras) continua muito mal conhecida. É tanto mais lamentável que os sucessos de livraria mais recentes sejam frequentemente ainda as séries que têm

trinta ou quarenta anos de idade (tais como *Astérix*, *Lucky Luke*, *Alix*, *Boule et Bill* ou *Blake et Mortimer*) e não representam em nada o estado presente da criação. Esta falta de conhecimento histórico eclodiu em 1996, quando não poucos se sentiram no dever de celebrar o dito centenário da história em quadrinhos, passando um risco sobre toda a produção do século XIX.



Astérix. René Goscinny e Albert Uderzo.
© Dargaud



Blake et Mortimer. Edgar P. Jacobs.
© Lombard

4. Seria necessário, enfim, ultrapassar o estágio da educação de leitura da imagem e de encarar uma tarefa até aqui completamente negligenciada: formar o gosto do público para a apreciação do *desenho*. Que um desenho seja simples, imediatamente compreensível, e em cores: isto parece ser apenas o desejo do grande público, e, por consequência, seus únicos critérios de apreciação. O que corresponde à estética da *linha clara*, adotada pelos publicitários e explorada à exaustão, tão mal empregada que ela não produz nada mais que imagens impessoais e sem substância. Os próprios críticos observam frequentemente um quase-mutismo sobre a questão do desenho, ao se prender apenas à história (tão fácil a parafrasear), como se fosse indiferente que tal álbum surja

da mão de Giraud ou de Tardi, de Reiser ou de Franquin – quando precisamente tudo depende disso, desde o enquadramento e a composição das imagens até os códigos gestuais e fisionômicos, passando pelas qualidades expressivas e dinâmicas do traço.

Alcançaremos um progresso decisivo na recepção da história em quadrinhos quando o público souber que todo desenho é *assinado* porque procede de uma escrita singular, que enquanto tal ele é necessariamente a expressão de uma sensibilidade e o resultado de uma habilidade, e que cada uma dessas escritas só se pode apreciar em sua diferença. Mas nada hoje nos prepara a sentir e a admitir tudo isto, tudo o que na cultura asiática se mostra em evidência há séculos. De maneira que os desenhistas que seus pares têm como os melhores dentre eles (citemos somente José Muñoz ou Daniel Goossens) só conseguem uma fraquíssima recepção porque seu estilo parece difícil; tanto que inversamente, são numerosos os professores de história que utilizam em seus cursos álbuns com uma grande pobreza gráfica (aqui, não citaremos nomes), que têm apenas o “mérito” de representar uma época que consta no programa.

A história em quadrinhos franco-belga suscitou obras de uma qualidade excepcional. Que podemos lhe desejar senão de encontrar um público cuja acolhida faça prova de gosto e de discernimento? Os mediadores culturais terão, a este olhar, uma responsabilidade essencial.

Thierry Groensteen

nasceu em Uccle, na Bélgica, em 1957. É historiador, teórico e pesquisador da *bande dessinée*, além de autor de ensaios e obras de ficção. Ao longo de sua trajetória, dirigiu a revista *Cahiers de la bande dessinée*, atuou como crítico de quadrinhos do jornal *Le Monde*, organizou exposições e conferências e lecionou na École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI), em Angoulême.



Thierry Groensteen, 2017. Foto: Stéphanie Backe. CC BY-SA 4.0.

Autor de 30 livros, entre ensaios e ficções, Groensteen é uma das principais referências nos estudos da *bande dessinée*. Entre suas obras teóricas destacam-se *Système de la bande dessinée* (1999), publicado no Brasil como *O sistema dos quadrinhos* (Marsupial, 2015, tradução de Érico Assis), e *Bande dessinée et narration* (2011), publicado na França pela Presses Universitaires de France.

Desde 2024, é correspondente da Académie des beaux-arts, na França.

Thierry Groensteen

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Essa mal conhecida arte popular



Assunto de moda, as histórias em quadrinhos continuam sendo, todavia, uma matéria pouco conhecida. Em seu ensaio, Thierry Groensteen faz uma análise minuciosa dos gêneros mais populares de quadrinhos, reafirma o conceito dos quadrinhos como arte, ao mesmo tempo em que aponta o que ele chama de estranhamento e ignorância de boa parte das pessoas com relação a sua linguagem. Thierry propõe uma pedagogia para as histórias em quadrinhos, com o objetivo da formação do gosto do público para a apreciação do *desenho*.

