Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

Letras n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95678, 2026 - DOI:10.5902/2176148595678 - ISSN 2176-1485
Submissão: 10/03/2026 Aprovação: 15/03/2026 Publicação: 04/11/2026

Tradução

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

Do linear ao tabular

From linear to tabular

Pierre Fresnault-Deruelle[I]

Thai Zeilmann Machado[II]*
Maria Clara da Silva Ramos Carneiro[II]

Resumo: O presente texto é tradução do artigo clássico de Pierre Fresnault-Deruelle "Du linéaire au tabulaire", publicado originalmente no volume 24 da revista Communications, em 1976. O artigo de Fresnault-Deruelle, amplamente citado em inúmeras pesquisas e publicações, encontra, enfim, uma tradução brasileira. O texto do professor emérito da Sorbonne aborda alguns traços definicionais da narrativa de histórias em quadrinhos, verificando as relações entre a leitura linear (sobretudo das tiras) da tabular (mais específica das páginas de quadrinhos). O artigo também traz um panorama dos quadrinhos mais conhecidos do período, e a presente tradução inclui notas para situar os leitores contemporâneos quanto a essas leituras visuais que marcaram época.

Palavras-chave: Pierre Fresnault-Deruelle; Teoria dos quadrinhos; Linear; Tabular

Abstract: This text presents the Brazilian translation of a seminal paper by Pierre Fresnault-Deruelle "Du linéaire au tabulaire", published originally in the volume 24 of the French journal Communications in 1976. The paper of Fresnault-Deruelle is a highly influential work widely cited in numerous studies and publications. The article by the Professor Emeritus of the Sorbonne explores key defining features of comic book narrative, analyzing the relationship between linear reading (primarily within the strip) and tabular reading (as applied to the page as a whole). His paper also offers an overview of major comics published up to that time. This translation includes footnotes to help contemporary readers understand the historical significance of these key works of visual storytelling.

Keywords: Pierre Fresnault-Deruelle; Theory of comics; Linear; Tabular

INTRODUÇÃO

O termo "histórias em quadrinhos" *[bande dessinées]*, assim como a palavra inglesa *comics* (também é possível encontrar o termo *funnies*), remete a uma realidade que, embora reúna traços definicionais atribuíveis a grande parte do conjunto dos produtos culturais conhecidos como tal, apresenta certa heterogeneidade. Parece, de fato, que sob o vocábulo

[I] Tradutor – Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, Île-de-France, França
[II] Tradutor – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil
* Autor correspondente – thai.machado@acad.ufsm.br

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

comics tenham se refugiado avatares "stripológicos" [*stripologiques*][1] de gêneros tão diversos quanto o desenho humorístico (e a caricatura), a ilustração, a narração figurativa ou seu parônimo: a figuração narrativa. Em outros termos, embora tiras cômicas [*comic-strips*] sejam frequentemente concebidas e produzidas em uma ótica metonímica (a parte/o todo), parecem ser duas práticas distintas que neutralizam, muitas vezes, seus traços específicos em uma zona comum: a HQ [*B.D.*] em geral. Elas são complementares e antagônicas ao mesmo tempo, tão dialeticamente ligadas como podem ser o contínuo e o descontínuo. A tira depende do temporal (o linear); a página, a princípio, do espacial (o tabular).

AS TIRAS NO DIA A DIA: UMA FORMA E UM CONTEÚDO NECESSÁRIOS

Antes da Segunda Guerra Mundial, durante uma greve dos jornais novaiorquinos, o prefeito da cidade, Fiorello La Guardia, preocupado com sua popularidade, leu e comentou na rádio alguns *comics* que apareciam habitualmente nos jornais (Couperie *et al*., 1967, p. 151). As necessidades do tempo permitiam emergir, provisoriamente, uma versão "metalinguística" dos folhetins, contanto que a função fática fosse preservada. Com o referente icônico em mente, os ouvintes podiam estabelecer uma relação com o programa de rádio sem muito desperdício fantasmático[2]. Os leitores se conectavam à escuta sem dificuldade, e tanto é verdade que o conteúdo hiperestereotipado não tinha, de fato, nenhuma importância (não era portador de informação no sentido quantificável do termo) e só servia de pretexto para as rememorações entre os leitores e o mundo do autor, talvez do autor também, por meio de seus tiques e seus "truques" particulares.

É certamente aqui que se encontra a chave do sucesso extraordinário das tiras cômicas na imprensa ocidental, encabeçada pelas dos EUA: essas tiras [*bandes*] são um encontro recreativo e um produto consumível individualmente garantido, não importa o que aconteça, tão certo quanto a mais certa das instituições; são um signo de uma perenidade reconfortante diante da incerteza dos tempos.

[1] N.T.: em relação a tiras (*strips*, em inglês e em francês).
[2] É particularmente mais fácil pois esses mesmos ouvintes escutavam apenas uma leitura, e não uma adaptação. A adaptação, como é sabido, é sempre fonte de desencantamento. Cf. a essa reflexão de um menino, ao sair do cinema após a projeção de *Tintin et le lac aux requins* [filme de Raymond Le Blanc, 1972]*:* "O Capitão Haddock não fala como no livro".

Inventário

Precisemos que, por "tira cômica" [*comic-strips*], entendemos essas tiras (*strips*) de três ou quatro vinhetas [*vignettes*] (unidade da publicação) que aparecem dia após dia em grandes periódicos, quer sejam elas humorísticas, como seu nome indica, ou não. O domínio das tiras cômicas é lugar de bastante diversificação. Sem fazer aqui o histórico do gênero (Cf. Blanchard, 1974), nem o estudo de sua evolução, digamos que essa porção do mundo dos quadrinhos (o resto se tratando das páginas semanais e das revistas [*comic-books*]), se reparte em uma gama que pode ser distinguida a partir de dois critérios:

a) o público visado (ou o gênero);

b) a frequência de edição (embora que, a princípio, discutimos as HQs que aparecem cotidianamente).

De um ponto de vista geral, as tiras são concebidas para serem lidas pelo público adulto que compra jornal (Robinson; Manning, 1963). Porém, para cada jornal, seus leitores. Se *France-Soir* e o *Aurore* publicavam ainda há algum tempo séries mais ou menos intercambiáveis, uma tira como *B.C.*[3] é pouco conhecida além do Atlântico pelo grande público, e encontra seus entusiastas entre os intelectuais[4]. É possível distinguir, essencialmente, duas categorias de tiras:

a) as tiras dramáticas, que se subdividem em dois subconjuntos:

1.ª as séries sentimentais: *The heart of Juliet Jones (Juliette de mon coeur*)[5] ou *13 rue de l'Espoir*[6]*;*

2.ª a séries de aventuras, seja de tipo policial: *Modesty Blaise*[7]*, Agente Secreto X-9*[8], seja fantástica (no sentido de *fantasy*), como *o Fantasma*[9]. Em geral, todas elas são [no modelo de] folhetim.

b) as tiras humorísticas, repartidas em dois grupos:

1.º as séries do tipo satírico, sequenciadas ou não: *Ferdinando*[10]*, Mago de Id*[11];

[3] N.T. Série criada por Johnny Hart (1958-2007) e Mason Mastroianni (2007-2024). No Brasil, foi publicada pela editora Artenova nos anos 1970. Doravante, deixaremos os títulos em português no texto, quando houver tradução para o português, com os títulos originais descritos nas notas de rodapé.
[4] Para os EUA, diríamos: para cada tira, seus leitores. As tiras "melosas" (*soap opera*) e "intelectuais" florescem lado a lado.
[5] N.T.: Escrita por Elliot Caplin (1913-2000), ilustrada por Stan Drake (1921-1997) e, posteriormente por Frank Bolle (1924-2020). Publicada entre 1953 e 2000.
[6] N.T.: Criada pelos irmãos Jacques (?-1978) e François Gall (1922) e ilustrada por Paul Gillon (1926-2011). Publicada durante a década de 1960 e compilada em 2 volumes lançados, respectivamente, nos anos de 1980 e 1982.
[7] N.T.: Escrita por Peter O'Donnell (1920-2010) e ilustrada, inicialmente, por Jim Holdaway (1927-1970). Publicada entre os anos de 1963 e 2002.
[8] N.T.: *Secret Agent Corrigan* (do inglês *Secret Agent X-9*). Criada pelo roteirista Dashiell Hammett (1894-1961) e pelo ilustrador Alex Raymond (1909-1956). Publicada entre os anos de 1934 e 1996.
[9] N.T.: *The Phantom*, criada pelo roteirista Lee Falk (1911-1999) e pelo desenhista Ray Moore (1905-1984). Publicada entre os anos de 1936 e 2006.
[10] N.T.: *Li'l Abner*, escrita e desenhada por Al Capp (1909-1979) e publicada entre os anos de 1934 e 1977.
[11] N.T.: *Wizard of Id*, criada por Brant Parker (1920-2007) e Johnny Hart (1931-2007). Em publicação desde os anos 1964.

2.º as séries humorísticas de tipo clássico, geralmente autônomas, relatando os mil e um pequenos nadas da vida familiar. Elas são as mais numerosas e propõem tiras que vão das mais estereotipadas (*Belinda*[12]) às mais inventivas (*Peanuts*[13]). Essas séries cotidianas ("*daily strips*"), em preto e branco, se distinguem das séries semanais editadas em cores. Na França, elas são agrupadas nos periódicos dirigidos a adolescentes (*Tintin, Pif, Pilote, Spirou, Lucky-Luke,* etc.), nos EUA estão nos suplementos dominicais dos grandes jornais ("*Sunday strips*"). A junção entre essas duas categorias de tiras se faz na América em séries "sincronizadas". Trata-se de uma fórmula criada pelo *Chicago Tribune,* que demanda muita virtuosidade dos roteiristas. A tira aparece a cada dia, inclusive aos domingos, mas de tal maneira que o episódio dominical possa completar o todo, recortável do *continuum* em preto e branco e acompanhado pelos leitores que só compram os jornais no domingo (*Aninha, a pequena orfã*[14]) (citado por Gubern, 1970; 1972). É possível compreender facilmente que o gênero da tira, o espaço que ela tem (simples ou tira dupla), a periodicidade, enfim, são fatores que impõem a cada desenhista uma estreita margem de manobra. A natureza do recurso dramático (ou cômico) varia em função do ritmo produtivo imposto aos cartunistas [*cartoonists*][15]. Dizendo de outra maneira: para não esmorecer, a entrega diária será concebida com procedimentos narrativos pouco custosos (as páginas semanais dispõem, todavia, de uma economia diegética mais contrastada – cf. *infra*). O uso da cor (ou sua ausência), assim como o formato das tiras interferem, igualmente, na modelagem do conteúdo que as HQs veiculam. Em preto e branco (além de, às vezes, alguns tons de cinza), as tiras propõem a imagem de um universo que, se varia em função do humor [*esprit*] e do estilo dos desenhistas, continua, antes de tudo, marcado pelo esquematismo (*Dick Tracy*[16]). Em suma, o tamanho bem reduzido de que os cartunistas dispõem conduz os desenhistas – submetidos aos imperativos de uma legibilidade máxima – a podar o mundo de suas particularidades. Os estereótipos se impõem com força (as paisagens são amiúde intercambiáveis) e a simplificação leva o autor para, quase inelutavelmente, entre o conformismo e a caricatura.

[12] N.T.: *Blondie,* criada por Chic Young (1901-1973), foi continuada por seu filho, Dean Young (1938-), e teve inúmeros autores ilustrando, como Alex Raymond e Jim Raymond. A série, iniciada na década de 1930, continua em produção. Foi editada no Brasil nos anos 1960.
[13] N.T.: *Peanuts*, publicado no Brasil como *Minduim, Charlie Brown* e *Snoopy*, foi criada por Charles Schulz (1922-2000) e publicada entre 1950 e 2000.
[14] N.T.: *Little Orphan Annie,* publicada entre 1924 e 2010, criada por Harold Gray (1894-1968) e continuada por diferentes artistas após sua morte.
[15] N.T.: O termo mais preciso para a profissão utilizado em português do Brasil atualmente é "quadrinista", já dicionarizado. No entanto, alguns quadrinistas que também trabalham com charges e cartuns utilizam "cartunista" de forma mais costumeira.
[16] N.T.: Criada por Chester Gould (1900-1985), a série, iniciada em 1931, continua em produção por diferentes artistas desde a aposentadoria de Gould em 1977.

Tais posições, aparentemente antinômicas, acabam por fazer os satíricos de séries longas caírem no esquematismo (*Ferdinando*). Nenhuma dúvida, no entanto, que essas deficiências sejam contornadas por artistas e integradas a seu estilo. *La Dame assise* de Copi[17], diáfana de tanto ser vista de perfil, torna-se, na consciência do leitor, como o signo dela mesma, seu próprio hieróglifo (suas representações se leem como em um friso). Seu nada é feito dessa desencarnação, e não se sabe mais muito bem se o branco do papel encontra sua qualidade de suporte, ou se ele continua, timidamente, a sugerir uma representação do espaço.

As tiras autônomas

Quando são humorísticas, as tiras remetem, na maior parte do tempo, a séries familiares (*family strips*), tanto no sentido do familiar por tratarem do cotidiano quanto no tema de família, a relação é quase de estrutura. Criadas nos Estados Unidos da América nos anos 1920 para contrabalançar a extensão de HQs por demais satíricas (*Krazy Kat*[18]), que chocavam os rigorosos, as *daily strips* oferecem aos leitores um cotidiano idealizado. A *gag* induzida por um desvio mínimo não passa de pretexto para manter a relação de conivência entre o público e a imagem que ele acredita reconhecer como sua. Para além do humor programado da tira, as pessoas se encantam por fazerem parte da comunidade cultural que a tira pressupõe manter. Paradoxalmente, essas séries são exportáveis para nossos países latinos, à margem – para dizer o mínimo – do consenso estadunidense, o exotismo dessas tiras tendo, aqui, valor de paliativo.

Após introduzir um tema qualquer, o desenhista vai explorá-lo, dia após dia, metodicamente, tirando proveito da mínima associação de ideias para prolongar o filão. É a técnica utilizada por um Smythe (*Zé do Boné*[19]), um Parker (*B.C.*), ou um Walker (*Recruta Zero*[20]) e, de forma exemplar, por um Schulz, o autor dos *Peanuts*. Fortemente impregnados pela filosofia evangélica de seu criador (Cf. Short, 1968), os *Peanuts* desenvolvem em quatro quadros canônicos *gags* centradas com frequência na visão pessimista do universo. Como deixávamos entender acima, é no movimento em si da retomada de um tema X ou Y

[17] N.T.: Criada pelo quadrinista argentino Copi (1939-1987) em 1965 para a revista *Le Nouvel Observateur*, foi editada em livro posteriormente como *La femme assise*.
[18] N.T.: Criada por George Herriman (1880-1944) em 1913 e encerrada com sua morte.
[19] N.T.: *Andy Capp*, criada por Reg Smythe (1917-1998), em publicação desde 1957.
[20] N.T.: *Beetle Bailey*, criada por Mort Walker (1923-2018), em publicação desde 1950.

que se situa, em nosso sentido, a riqueza de uma série desse tipo. A partir dessa tira, o interesse não reside mais na inovação reiterada em vinte e quatro horas (era o caso de *Blondie*), mas na arte – monótona – da repetição. Uma técnica narrativa que, em vez de camuflar sua retórica limitada, se esforça pelo contrário, em exorcizar dela a necessidade de redundância. Em suma, a doença é combatida pelo veneno. Além da engenhosidade do autor, que tece pouco a pouco marcas para podê-las recuperar mais tarde (situações favoritas que permitem criar, ao longo dos dias, toda uma espessura de um mundo secundário), a retomada de um mesmo tema (a cada quatro ou cinco, por exemplo), nos prova de que não há nada de banal para um humorista, e que a repetição, quando se torna motivo rítmico, demonstra pelas imitações que o efêmero e o constante são categorias que cessam de ser contraditórias. O mesmo argumento declinado graficamente e tematicamente produz no leitor a impressão de que a duração foi abolida de repente, posto que, constantemente, as mesmas premissas remetem a conclusões inéditas. Por conseguinte, nada de sentimento de atropelo narrativo, mas o de uma renovação ganha sobre os perigos da baboseira: o paradigma desfraldado, o sintagma deve ser arrematado! Quem melhor que Schulz, quando retoma às vezes termo a termo e nas mesmas posições, elementos do primeiro e da última vinheta, ele significa que as coisas acontecem sobretudo no modo imaginário (o real é imutável) e vai até introduzir rima no interior da tira (Figura 1)[21]. Para a "assonância" cotidiana (o remate *[*la *chute]* da *gag* no quarto quadro), sobrepõe-se um jogo intra-stripológico: as extremidades em espelho, a imagem do universo schulziano, simbolizam que tudo já está dito e que o desvio (o jogo) não passa de vaidade. Há alguma coisa de pascaliano nesses *comics* em que toda a infelicidade do herói parece vir disso de não conseguir se manter em descanso em um cômodo. Constantemente submetidos a decepções, os personagens vivem o presente em um mundo em que o possível quase não tem lugar. As coisas boas e más de Charlie Brown são a verificação metódica de que a existência é, decididamente, prosaica. Como no mundo da infância, o tempo é cíclico e, se as estações passam (a neve, a chuva), as crianças, por sua vez, continuam a ser o que elas são. Então, vinte vezes o ofício de Schulz pode superar sua obra, e vinte vezes

[21] N.T.: As figuras analisadas encontram-se no artigo original, disponível em: https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363#Web. A Figura 1 apresenta Linus, dos *Peanuts*, que traz sua redação "minhas experiências na colônia de férias", em que ele repete diversas vezes a palavra sapos no segundo quadro. No terceiro, há uma onomatopeia de queda (klunk) e, no último, Linus lamenta não ter se lembrado de que a professora tem "algo contra os sapos".

o rito da queda pode vir quebrar sua frágil construção. A casmurrice e as maneiras dos *Peanuts* opõem seu extraordinário contrapeso à frustração permanente que caracteriza seu universo. A ilusão – pois esses personagens vivem constantemente seu sonho – e o costume – eles refazem sem cessar os mesmos gestos – são a garantia de sua sobrevida. Recomeçar todos os dias, tal é sua sorte, enquanto os heróis das tiras mais clássicas fazem tudo para se manter. De uma restrição (a entrega cotidiana), o autor dos *Peanuts*, dobrando-a na forma de seu mundo, faz uma força. E se detectamos há algum tempo uma tendência à desaceleração, estamos ainda bem longe dessas tiras que são atraídas por relâmpagos dos *comics* devastadores do *underground* por causa de inanidade gráfica.

Nas tiras clássicas (cômicas ou não) é completamente diferente: o argumento recorrente de forma excessiva (o que era miraculosamente salvaguardado em Schulz) nos ensina que Maggie[22] comprou um novo refrigerador para si ou que Juliet Jones se recusa a ver seu noivo porque ela está com espinha no rosto. A nulidade ou a ausência de informação só tem pouca importância nesses casos: exceto a função fática assinalada acima, o que conta aqui são os imperceptíveis reajustes que acompanham, ao longo dos meses, os heróis dessas séries imperecíveis (*Belinda* data de 1930, *Dick Tracy* de 1934, *Ferdinando* de 1935). É assim que somos levados a notar que os móveis mudam, que as saias se alongam ou se encurtam; em suma, qualquer desvio do roteiro faz com que o cotidiano assuma sua forma no próprio molde do conformismo, ainda que o mesmo roteiro tenha sido alvo de constante readaptação. A propósito da arte de massa, R. Hoggart escreve em *La Culture du pauvre* (1970): "A paixão pelos pequenos detalhes na descrição das pessoas e de sua condição é o primeiro traço que é preciso levar em consideração para compreender a arte das classes populares". O gosto pelo anedótico, pelo doméstico que encontramos na imprensa sensacionalista, aquela justamente que heroiciza a vida, é aqui erigida ao nível da instituição. Escreve ainda nosso autor:

> A arte popular é fundamentalmente uma arte que visa mostrar (em oposição a uma arte da análise ou da investigação), que coloca em cena o que já é conhecido, partindo do princípio de que a vida é apaixonante em si. Seu objeto de predileção é a vida em suas formas particulares e imediatamente reconhecíveis. Sua vocação é, em primeiro lugar, a do espelho, mesmo se ela é capaz de tudo o que é fantástico. (Hoggart, 1970)

[22] N.T.: Personagem de *Pafúncio e Marocas* (*Bringing up father*), criada em 1913 por George McManus (1884-1954), e continuada por outros autores após sua morte, até os anos 2000.

Enquanto as vinhetas de Schulz recuperam, mais ou menos conscientemente, os caminhos do desenho humorístico ou satírico de outrora (sua decupagem traduz de fato a articulação narrativa, bem pouco a de uma problemática fábula), os desenhos de uma série como *Pafúncio e Marocas (La Famille Illico* em francês*)* ressaltam, por seu turno, a tradição folhetinesca, mesmo se formarem unidades autônomas a cada dia. Os *Peanuts,* como as novas HQs "intelectuais" (*B.C., Doonesbury*[23]*,* etc.), manifestam uma tendência cada vez mais pronunciada pela *mise em scène* de personagens estáticos (Jules Feiffer [1929-2025], Copi, Claire Bretécher [1940-2020][24]); no entanto, os cenários são reduzidos ao mínimo, já que o herói não precisa de acessórios. *Belinda* ou *Sam et Zette*[25], por outro lado, cheios de movimentos rápidos, demandam mais elementos sobre os quais o cartunista ancora seus efeitos. A privação no primeiro grupo leva à inevitável reflexão de que, se não forem as tiras filosóficas, se situam pelo menos em certo nível de abstração; o acúmulo de elementos das outras, por outro lado, conota a estagnação dos personagens à sua época e, em geral, termina em uma moral proverbial, em que a derrisória disputa com um senso comum impregnado de demagogia (*Cf.* Barthes, 1957, p. 96-98, 205, 212). Um ponto em comum, no entanto: todas essas tiras se parecem pelo fato de serem a forma moderna da tradição popular dos provérbios, ditados e outras máximas. Cada tira é uma fábula (*Pogo*[26] leva isso ao pé da letra, posto que é uma série animalesca) que termina com uma constatação mais ou menos esmagadora (*gag*), com frequência cruel e, estruturalmente falando, sem saída. A experiência descrita, longe de ser didática – o que faria supor que ela seja apresentada como um início e não como uma conclusão (*Cf.* Jolles, 1972, p. 127) – é orientada para a retrospectiva, justamente sobre o que teria sido necessário para evitar o desfecho, e o que – por conseguinte – não foi feito (Figura 2)[27].

O empirismo vivido diariamente pelos personagens desemboca no resmungo, na resignação, ou melhor, nas últimas palavras. Assim *Pogo* ou *Pafúncio e Marocas* oferecem um molde geral a nossas pequenas contrariedades cotidianas como "as locuções encerram nossas experiências sem que elas cessem, contudo, de serem elementos de detalhes no

[23] N.T.: Série criada por Garry Trudeau (1948) e publicada desde 1970.
[24] N.T.: Escrevemos brevemente sobre a autora, em texto disponível no Blog Balbúrdia, ver Carneiro, 2020.
[25] N.T.: *The Larks*, série criada por Jack Dunkley (1906-1994) e publicada entre 1957 e 1985.
[26] N.T.: Criada por Walt Kelly (1913-1973) e publicada entre os anos de 1948 e 1975.
[27] N.T.: O Mago de Id anuncia ao rei que tem uma ideia para "livrar o reino da guerra, do ódio, da luxúria e da cobiça", e o rei manda prendê-lo. No quarto quadro, o rei diz que "basta um fanático como ele para acabar com as mais belas conquistas".

universo do distinto" (Jolles, 1972, p. 125). Daí advém essa sensação de esfacelamento da vida ao longo da leitura dessas antologias de tiras atualmente editadas em livro. Esse debulhamento de pequenas decepções gera uma multiplicidade de ilhazinhas, mais bem apreendidas no modo da justaposição[28] e não em uma ligação [linear]: o universo das tiras é o universo que sabe se adicionar, mas não se multiplicar.

As tiras continuadas

O mundo do folhetim propriamente dito (as tiras continuadas: *Modesty Blaise, Rip Kirby*[29]*,* etc.) se desenvolve a nossos olhos de uma forma bem diferente: o estiramento é sua lei. Esse recurso se limita, por vezes, a uma extraordinária inflação de elementos "aspectuais", em comparação a uma ação dispensada, por outro lado, em doses homeopáticas. Um pouco mais de precisão: pelo aspectual, entendemos as modalidades da ação (multiplicação das ambientações, enquadramentos, etc.) tal como ela nos é oferecida pela proliferação das atitudes (ou mesmo sua desintegração) e elencamento intimista do cenário das aventuras contadas (Figura 3[30]).

A "câmera" do quadrinista se intromete por todo canto. Não fosse o cuidado detalhista dos censores que velam pela "boa" roupagem das tiras,[31] o voyeurismo inevitavelmente ligado ao gênero se engajaria rapidamente na via praticada pelas HQs "para adultos". Esse olhar indiscreto surpreende de bom grado os personagens em seu cotidiano, e responde a um duplo objetivo: 1. o voyeurismo citado há pouco e cuja tradição remonta ao *Quattrocento*; 2. a necessidade, da parte do roteirista, de "adicionar" sem cessar, não tanto para completar seu contrato (preencher os quatro quadros), porém, antes, honrar sua dívida de participação no jogo estrutural com o qual ele contribui: decupar o mundo (*cf. infra*) ou, melhor, reduzi-lo a uma soma de signos intercambiáveis. Mas, entre os grandes cartunistas (Prentice, Peter O'Donnell [1920-2010], etc.), um equilíbrio na composição das tiras permite uma gratificação fantasmática

[28] E isso apesar da retomada temática de certas tiras, *cf. supra.*

29 N.T.: Série de Ward Greene (1892-1956) e Alex Raymond (1909-1956) criada em 1946 e continuada por John Prentice (1920-1999) até sua morte.

[30] N.T.: Tira da série *Brenda Starr* (1940-2011), criada por Dalia Messick (1906-2005). A Figura recebe a legenda "A complexidade. As relações entre os personagens demandam numerosos diálogos; afim de aliviar ao máximo o conteúdo dos balões, o roteirista procede a um truncamento do discurso, assim distribuído por várias vinhetas. O quadro quase não progride; por outro lado, assistimos a uma verdadeira investigação sobre os gostos da heroína em matéria indumentária."

[31] As tiras, como as publicações destinadas para a juventude na França, são [ou eram] estritamente vigiadas (existência, nos EUA, de um Comic Code, etc. e de um regulamento em nosso país) pelos *syndicates* (UFS, Operamundi, Intermonde, etc.). Esses *syndicates* que monopolizam o mercado dos *comics* banem certos assuntos e vão até examinar a distância entre personagens!

do leitor, sem que esse último se deixe invadir pelo sentimento do artífice, a impressão de preenchimento se impõe somente quando a ação é reconhecida como pretexto (a retenção narrativa concebida como suspense não deve ultrapassar certa fronteira crítica). Em última instância, tudo depende do que busca o amante de *comics*. Se está ávido por acontecimentos, ele ficará inevitavelmente decepcionado pela *daily strip*; se, pelo contrário, ele concorda com o autor e reconhece que a ação vem em um bom segundo lugar, essa propensão que temos todos para gostar do familiar ou de sua imagem, assim como do código (o fetichismo, *cf.* Baudrillard, 1972), então o espectador poderá coincidir com o indestrutível Desejo, mesmo que esteja apartado.

Para ampliar suas tiras ao máximo, os cartunistas recorrem ao que poderíamos chamar de "a técnica do desengate [*décrochage*]". Ela consiste em oferecer ao leitor, a partir de dado momento, vinhetas formalmente diferentes das precedentes, mas entretendo com elas relações de equivalência semântica (o conteúdo dos balões salva em geral as vinhetas da mais pura redundância). A narrativa se fixa, para estufar no aspectual, sobre o qual havíamos falado acima. Confiante na garantia de que a variedade é sinônimo de novidade, o desenhista pode assim "desengatar" com toda tranquilidade. O sintagma "striptológico" maquia de fato uma sequência icônica de tipo paradigmático, deixando o autor livre para dedicar-se à variação de pontos de vista e de criar uma atmosfera. Tal elasticidade do ritmo diegético é possível graças ao caráter indiscriminado dos espaços brancos separando cada vinheta. Idênticos em toda a parte, eles variam de valor (espacial e/ou temporal), no entanto, sem cessar. Ora, como eles exercem papel de encadear a ligação entre os desenhos, o olho tem tendência a ver neles o motor por excelência da progressão da ação (esse "pulo" eludindo o insignificante). Isso é fazer pouco caso da narração e sabe-se o passo a passo que ela pode impor à fábula!

Estaríamos errados em ver nesse estiramento um simples "truque" do autor, unicamente preocupado em preencher seu contrato, mesmo se esse fato entrar na conta da apreciação da montagem. O espaço branco entre as imagens, que permite todos os caprichos de composição em matéria da rapidez da narrativa,[32] assegura ao roteirista uma via indispensável em particular para a estruturação das narrativas voltadas à servidão da

[32] A rapidez da narrativa resulta da tomada pela consciência da progressão associada da ficção e da narração. Sobre esse ponto particular, ver Ricardou, 1967, p. 164.

decupagem cotidiana. O tempo da ação pode estar parado aqui e ali. A retenção dos fatos se torna, então, o lugar de um suspense que começou incógnito.[33]

A técnica utilizada pelos cartunistas para fazer sua narrativa durar leva em conta o imperativo comercial, que exige que se termine cada tira em um tempo forte, permitindo a retomada diegética, e incitando o leitor a voltar regularmente a seu jornal habitual.[34] De fato, a dificuldade não é tão grande quanto se crê. Se alguém se entrega para a experiência que consiste em operar um corte ao acaso no *continuum* de um *comic-book*, percebe-se que a última vinheta poupada toma *ipso facto* uma dimensão nova (uma espécie de "efeito Kuleshov" ao contrário). A carga dramática acrescida repentinamente se explica da seguinte forma: o final da tira (não esquecer de que falamos de tiras continuadas e não de *gags* em quatro desenhos) é recebido como um *arrêt sur l'image* [ou um *frame* congelado], isto é, um sinal que parece preceder o momento importante para o qual tiveram o cuidado de nos preparar.[35] Cada gesto, cada atitude esboçada, confrontado à parede branca da margem, tende a ser lido – também – em si, e não mais fundida na leitura onde vem se articular a diegese. Acontece que a sequência é, às vezes, decepcionante em comparação à espera suscitada. O movimento suspenso, em que já se lê o projeto de sua execução, cai por terra. Formalmente, no entanto, nada que viole a regra, a solução de continuidade imposta pelos encaixes remete às leis do gênero; mas, sob a capa de uma decupagem aparentemente dramática, é uma decupagem realmente tipográfica (comercial) que se propõe ao leitor. DiferenÇ/Sa.[36]

Se antes estava por toda parte, esse tipo de ilusão acabou se tornando bem raro. O suspense nas séries de aventuras corresponde agora, com cartunistas experimentados como Prentice (*Rip Kirby*) ou Al Williamson [1931-2010] (*Agente Secreto X-9*), a uma decupagem de maior frequência conseguinte. Esse tipo de decupagem, aliás, não é o único utilizado: à semelhança das tiras autônomas, o último quadro [*case*] pode ser investido de um valor conclusivo, engraçado ou dramático. Um exemplo particularmente notável nos é oferecido

[33] Tal processo é encontrado, naturalmente, nas páginas de *comics* entregues toda semana nos jornais para adolescentes. A tendência, no entanto, empurra atualmente para narrativas completas.
[34] Os *comics* não se desenvolveram nos EUA porque os jornais que os traziam "se entediavam" a espera de um público sempre mais ávido desse tipo de produção. As tiras constituindo um fator importante de venda, os diretores dos jornais não hesitavam a aliciar os cartunistas que trabalhavam para seus concorrentes!
[35] *Cf.* nosso artigo "La Page de B.D., unité commerciale de narration".
[36] N.T.: Um breve aceno à *diferensa* (*différance*) derridiana.

por Hergé em sua narrativa chamada *O segredo da Licorne [le Secret de la licorne]*[37]. Precisemos, de saída, que se trata da primeira versão dessa narrativa, publicada diariamente sob a forma de tiras em 1942, no jornal belga *Le Soir* (retomado posteriormente pela Casterman). Episódio extraordinário em que o companheiro de Tintim, o capitão Haddock, começa a contar ao herói as circunstâncias em que seu ancestral (o cavaleiro François de Haddoque) batalhou contra o pirata Rackham, o Vermelho. Com um sentido apurado do ritmo, Hergé nos entrega a narração (Haddock que conta) e o objeto da narração (a cena contada/vivida/vista). Alternam-se, portanto, imagens de um presente de evocação e a de um passado tão atualizado que o ancestral (Haddoque) e o descendente (Haddock) se parecem um com a cara do outro, não fossem os trajes. O capitão, que se armou de um sabre de abordagem e de um chapéu com plumas de avestruz, ao mesmo tempo relíquia e apoio a seu sonho, revive de forma literal e sob o domínio do álcool a cena que ele evoca a seu amigo. No jornal *Le Soir* (Figura 4), a decupagem do cartunista arranja suspense e conclusões alternados (aberturas e encerramentos). O ápice é alcançado com a última vinheta da tira. Haddock está prestes a liquidar seu inimigo. O combate se adensa. Tomado pela raiva, o capitão se choca com o retrato do ancestral preso à parede. O quadro (o passado) cai sobre Haddock, que fura a tela e acaba por se ajustar no lugar da cabeça do cavaleiro. Tornado seu próprio herói (como transeuntes em parques de diversão que emprestam sua cabeça a silhuetas com um buraco no lugar do rosto), o personagem se encaixou/encarnou em seu modelo ao pé da letra. Sobre o plano do imaginário, a transfiguração do marinheiro (vejam sua alegria) coincide com a realização de sua fantasia [*phantasme*]. Do ponto de vista da decupagem, o remate [*chute*] da tira se une à queda [*chute*] do quadro, ela em si mesma signo da dupla consumação sugerida: a morte do inimigo e a alegria do herói. Para variar a realidade, embora tenha sido ela metafórica, se ergueu até a plenitude do sonho. O leitor fica satisfeito.

Evocados os problemas de composição formal, gostaríamos de terminar essa primeira parte chamando a atenção do leitor para o conteúdo das tiras em sequências em relação à atualidade à qual elas se referem às vezes. Sabe-se que as histórias em quadrinhos encontraram um terreno quase inesgotável no relato de fatos de guerra. As

[37] N.T.: Publicado pela primeira vez em 1943, é o 11º álbum de *As aventuras de Tintim*. Criado por Hergé (Georges Prosper Remi, 1907-1983).

narrativas bélicas colocando em cena os combates dos *G.I.* americanos com os soldados japoneses aparecem com a entrada em cena dos EUA no teatro das operações. Assiste-se, então, desde os primeiros dias do conflito na fronte do Pacífico, a um registro dos heróis de *comics* nas fileiras do exército (Couperie *et al*., 1967, p. 83). As séries em curso precisaram de certa reconversão. Ora, um roteiro, tenha sido ele truncado em episódios de algumas vinhetas, não é um argumento manipulável facilmente. É assim que, por ter conduzido seu herói para um lugar bem distante dos EUA, o desenhista Milton Caniff (1907-1988) não pôde permitir que Terry (*Terry e os Piratas*)[38] fizesse sua entrada no tempo certo nas forças aéreas. Esse exemplo, trazido pelos historiadores das histórias em quadrinhos (Couperie *et al*., 1967)[39] ilustra com brilho as dificuldades que os cartunistas podem encontrar quando fazem referência aos fatos salientes da crônica contemporânea vivida no dia a dia. Fazendo mais contraponto que espelho à época em que eles talham seus desenhos, as tiras falham particularmente na empreitada de representar o presente (as discrepâncias entre os fatos e sua integração ao imaginário coletivo são, por vezes, sensíveis). Entre o fato e sua retomada dramática pelas mídias se interpõem as restrições tecnológicas. Até que essas restrições devem se adicionar as exigências da ficção, o atraso de reajuste pode ser fatal (a HQ é uma arte do efêmero). É talvez uma das razões pelas quais a ficção científica, que não teme, a princípio, esses reveses, encontra hoje um novo impulso nos *comics* de aventuras (*Jeff Hawke*[40] de Sydney Jordan [1928-]).

DA VINHETA À PÁGINA. OU O ESPAÇO COMO SIGNIFICANTE[41]

Como dizíamos no começo deste estudo, a página [*planche*] de *comics* às vezes não passa de um reagrupamento de tiras. Certas páginas [*pages*] que constituem as unidades semanais de narração continuam a obedecer a essa lógica linear da narrativa por pedaços (tiras) como se tratasse somente de atribuir ao leitor uma porção diegética mais importante que a consentida nos jornais. Com algumas poucas nuances, é dessa forma que uma grande

[38] N.T.: *Terry and the pirates*, criada por Milton Caniff e publicada entre os anos de 1934 e 1973.
[39] Se Caniff "perdeu" o começo da guerra, ele a alcançou bem rápido, publicando, entre outras, uma série especialmente concebida para os G.I. no fronte: *Male Call.*
[40] N.T.: Publicada entre 1954 e 1974.
[41] Essa parte do artigo faz parte de um conjunto maior, publicado na revista C.R.D.P. de Bordeaux (*Messages n.o 5*). Foi com a amável autorização de seu editor que ela pôde figurar aqui.

parte dos autores procede na imprensa para adolescentes. Não é (e não foi) sempre da mesma forma, no entanto.

Quando os quadrinistas conseguiram dispor de páginas inteiras nos jornais, a uniformização dos retângulos tendeu, pouco a pouco, a se libertar. Sem necessariamente renegar a fragmentação funcional conquistada com grande luta – contar histórias por meio de uma descontinuidade e não mais para ilustrar uma justaposição – os artistas gráficos reencontraram procedimentos figurativos bem antigos que reviveram com suas novas técnicas. A composição das páginas [*pages*] se tornou a pesquisa por uma integração do jogo das variáveis visuais da imagem (forma, superfície, valor, cor) ao plano de conjunto representado pela superfície imprimível. Desde já, uma contradição veio à luz na prática dos cartunistas. Esses últimos foram rapidamente assolados entre duas tendências *a priori* antagonistas: por um lado, realizar a página, construir um conjunto de duas dimensões, com tudo o que isso supõe como *mise en forme;* por outro, contar uma história, i.e., suscitar um espaço-tempo fracionado e perspectivo. Essa tensão poderia igualmente se formular da seguinte maneira: como, partindo de uma fragmentação diversificada, conseguir dominar a disparidade dos pontos de vista em uma construção unificante? Dito de outra forma ainda, como conciliar superfície e espaço? Não é preciso dizer que o problema, assim posto, só é uma instância metodológica para ajudar a abordar uma prática específica de um ponto de vista semiológico, estando entendido que nossa abordagem – buscar estruturas – não tem nada a ver com a prática em si: fazer HQs.[42]

Essa foi a pesquisa apaixonada para fazer coincidir forma de expressão e forma do conteúdo que está na origem das primeiras tentativas de diagramação da página. Entidade comercial da narração, a página se oferece para alguns como o lugar de uma encenação em que as imagens, além de seu valor diegético próprio, deviam se inscrever em uma estrutura modeladora, ao mesmo tempo secundária e esteticamente pré-formadora. De 1937 a 1948, o desenhista e roteirista francês René Pellos [1900-1998] apresentou a seus leitores páginas [*planches*] cujo agenciamento particular chamava a atenção. Tratava-se de sua obra *Futuropolis,* em que

[42] Em seu livro *Langage et Cinéma*, Metz (1970) escreve: "O percurso do semiólogo é paralelo (idealmente) àquele do espectador [...]; é o percurso de uma "leitura", não de uma "escrita"; mas o semiólogo se esforça para explicitar esse percurso em todas as suas partes enquanto que o espectador o ultrapassa de uma vez e no implícito, querendo, antes de tudo, compreender o filme". O semiólogo gostaria também, além do mais, de entender também como o filme é compreendido.

> os quadros [*cartons*] se interpenetram seguindo contornos inéditos, se misturam seguindo linhas quebradas, zigue-zagues, arcos-íris, e reforçam a tensão dramática da página [*planche*] que acaba por "explodir" em um choque visual e psicológico de uma forte intensidade (Couperie *et al*., 1967, p. 158).

Um princípio rege a composição das páginas: a elaboração de uma simetria de acordo com o significado global da narração. Um equilíbrio das massas antagônicas dá ritmo, por exemplo, às cenas de combate, e os cartuns desposam as linhas de composição do desenho. Nos EUA, Frank Godwin [1889-1959] (*Connie* a partir de 1937) também renunciou, muitas vezes, à fragmentação clássica das páginas de forma a poder compor essas espécies de caligramas abstratos. Uma estrutura suprasegmentada se organizava em uma retórica de quebra-cabeças, engendrando conotações diversas (por exemplo, a solidariedade do herói no centro de uma composição radial)[43]. Essas páginas se apresentam como colagens-restituição em que o simultaneísmo – mais estático do que dinâmico, do ponto de vista da intriga, senão do movimento – permite, justamente, esses tipos de flutuações entre os códigos da representação (superfície) e os do representado (o espaço fictício em três dimensões)[44]. A página funciona, ao mesmo tempo, como sistema (significante) e como natureza (significado).

A grade ortogonal das páginas [planches]

A prática que consiste em tirar partido da descontinuidade do signo (o requadro [*cadre*] rígido das vinhetas, sua separação), para que, em última análise, uma instância unificadora seja substituta dela (a composição de um significante de conotação: exemplo, a forma do quebra-cabeça), não dispõe, como é de se prever, de toda maleabilidade desejada em matéria de narração. O estetismo arrisca *rapidamente* de se sobrepor ao funcional (de fato, numerosas páginas [*planches*] aparecem como exercícios de estilo, muitas vezes de forma gratuita). Só uma arbitrariedade plenamente assumida (o quadrilátero indiscriminado) pode, a nosso ver, garantir a discursividade icônica desejada. A nostalgia de uma língua em que o significante e o referente se nutririam de uma osmose recíproca é um mito produtor

[43] Outra conotação do quebra-cabeças: a reconstituição policial.
[44] Outros exemplos de composições caligramáticos: *Little Nemo in Slumberland* de McCay (1969), página do dia 22/10/1905, e de uma forma quase sistemática, os *comics-books* americanos. Ex. *The Phantom*, Charlton comics n. 30, fevereiro de 1969, citado em *Les Bandes dessinées* (publicações do C.R.D.P. de Bordeaux), p. 88. Cite-se, igualmente, a foto sintetizada utilizada na publicidade; cf. Plécy, 1971.

de raras e acidentais conquistas. As motivações em uma economia tabular das vinhetas, no entanto, não são ausentes dos *comics*, bem pelo contrário. É preciso somente que uma filtragem possa permitir aos cartunistas de compor suas páginas a partir de um sistema manipulável (universal). Além de algumas imagens circulares aqui ou ali, as páginas são concebidas em função de uma decupagem ortogonal em que a forma dos cartuns possa ser, ao mesmo tempo, significante e programada. Abscissas e ordenadas impõe aos autores uma margem de manobra mais restrita, porém com certeza mais pertinente. O estilo do artista deve se conformar em um código.[45] Foi Burne Hogarth [1911-1996], retomando *Tarzan* em 1947 (lançado nas HQs por Hal Foster [1892-1982]), que dará ao sistema dos retângulos sua expressão mais consumida.

> Três tiras horizontais e três verticais e sobre essa grelha composta de nove retângulos iguais, ele brinca a bel-prazer, combinando os quadros dois a dois, a cada três, verticalmente, horizontalmente, em quadrados de quatro quadros, obtendo, assim, uma diagramação flexível e calma [...] e autorizando variações de formato que fariam inveja ao cinema encerrado no quadro imutável da tela. (Couperie *et al*., 1967)

As variações do formato das vinhetas exercem, igualmente, um papel importante nas HQs cômicas, especialmente naquelas em que cada página deve corresponder a uma ação completa: a superfície é dividida de tal maneira que um lugar importante é reservado à última imagem na qual culmina a *gag* levada a seu ponto ideal (*Achile Talon,* criada por Greg [1931-1999] em 1963). O cartum se incha simbolicamente nas dimensões do significado de conotação: a enormidade da situação. Os diversos elementos acumulados pouco a pouco, ao longo da narrativa, e finalmente reunidos em uma síntese catastrófica, se oferecem no mais expressivo dos buquês heteróclitos[46]. Com as *gags* em uma página, a prancha se apresenta como o teatro de uma cena de verdade no sentido mesmo do termo. A dúvida não é mais aqui permitida, quando acrescentamos que, ao brincar com páginas intermediárias, o cartunista esconde dos olhos do leitor, por um instante, seu último desenho estendido no formato do impresso (*Achile Talon,* de Greg *in: Pilote*, 1970, I, 2). Em um semanário, com

[45] Roman Gubern escreve: "Formalmente, uma página de *comics* pode se definir como um agrupamento de vinhetas que cobrem sua superfície inteira, mas essa definição simplesmente descritiva não é satisfatória [...], nos parece mais rigoroso definir a página de *comics* como uma estrutura de montagem particular a certos *comics*, que se caracteriza por ter sido concebida e realizada para ser reproduzida sobre toda a superfície a fim de obter uma unidade gráfica e uma coerência plástica global." (Gubern, 1970, p. 9).

[46] Podendo concordar com uma imagem-choque, o último desenho de uma página pode triplicar, quadriplicar de superfície em relação ao precedente, pela razão de que ele desvela uma paisagem grandiosa: trata-se da entrada do herói em uma cena imponente.

efeito, as séries podem vir a se intercalar entre as páginas de uma mesma narrativa.[47] Agora, um passo a mais foi dado. Não é mais questão de vinheta nem da página, mas do jornal em si, a partir do qual nosso propósito deve ser reconsiderado. Trata-se, incontestavelmente, de uma nova ignição da visão-leitura dos impressos. Mas adaptar o formato das vinhetas em busca de efeitos estilísticos é uma operação acompanhada às vezes de reveses não negligenciáveis. A ampliação de uma imagem ocasiona, inevitavelmente, modificações no tamanho das outras vinhetas que devem, por esse fato, se adaptar aos dados ortogonais do cartum de referência: para um formato de fato significativo, muitas imagens parecem nada mais do que unidades adicionadas, destinadas apenas a preencher um vazio estrutural. Se não for levada em conta, a busca pela pertinência na variação de superfície das vinhetas pode se voltar contra si. É talvez uma das razões consideradas por Winsor McCay [c. 1866-1934][48] para tabular sobre a indiferenciação formal das vinhetas de suas páginas. *Little Nemo*, como é sabido, conta a história de um menininho que persegue o objeto de suas quimeras através de seus sonhos: a princesa de Slumberland. Cada página corresponde a um episódio dessa busca interrompida, invariavelmente, ao pé da folha, pelo despertar do herói, de pé ou no meio da cama. Cada página é retomada diretamente no sonho. O formato dos desenhos, que pode variar de uma página a outra, e que parece escolhido em função do ambiente tratado (palácio, rua, zoológico, etc.), vai servir de "padrão" para todos os cartuns da página. Encontraremos, assim, páginas feitas unicamente de quadrados ou de retângulos iguais, até de quatro ou cinco tiras contínuas. Como no cinema[49], o quadro onde a imagem vem se investir permanece igual a si mesmo. Os hiatos espaço-temporais entre os cartuns são reduzidos ao mínimo: as páginas se deixam ler, às vezes, como agrupamentos ordenados de fotogramas[50]. Uma projeção espacial do continuum fílmico, em certo sentido. Sempre a meio caminho do analítico e do sintético, as páginas de nosso autor são concebidas segundo um princípio transformacional bem sutil: trata-se – nos casos mais interessantes – de embaçar os códigos convencionais da representação e da narração, a saber, animar o

[47] Certas propagandas descobriram, recentemente, esse tipo de agenciamento.
[48] W. McCay, *Little Nemo in Slumberland*, reeditado na França por P. Horay em 1967, apareceu no *New York Herald* a partir de 1904. Nota-se, na atualização, a presença de desenhos rompendo, às vezes, com a regularidade das páginas clássicas. Tal série de vinhetas "em escada" cresce à medida em que o personagem se enfia pela paisagem em que ele evolui. Página do 22/10/1905, do 29/10/1905, do 6/05/1906 etc. [N.T. recentemente, no Brasil, foi realizada uma antologia especial em dois volumes (1905-1909 e 1910-1914), publicada pela editora Figura e traduzida por Cézar Alcazar (2022 e 2023, respectivamente)].
[49] McCay é, igualmente, um pioneiro no domínio do desenho animado com *Gertie the dinosaur*, 1909, EUA.
[50] A notar que os desenhos de McCay são bem analíticos: eles representam os personagens apreendidos em um instante: levantando um pé, iniciando um gesto, etc. Só vinte anos mais tarde os cartunistas atingiram a uma concepção sintética da "géstica" dos personagens.

cenário ao máximo e reduzir ao mínimo a ação dos personagens. No limite, são as paisagens que agem e os heróis que assistem, interditados, a suas metamorfoses. Ao contrário de seus sucessores que elaborarão suas páginas de forma a dramatizar suas narrativas (de Hogarth a Gir [ou Moebius, ou Jean Giraud, 1938-2012], passando por Hergé), McCay inventa fábulas que participam da composição das páginas. Daí, repetimos, essa importância confiada aos cenários ou, melhor, às modalidades a partir das quais os cenários dão seu fascínio a esse quadrinho exemplar. Um extraordinário delírio perspectivo faz com que nos perguntemos sem cessar se o herói viaja ou se ele envelhece, se ele engorda ou encolhe, enquanto grutas e montanhas, florestas, mares e palácios desabrocham, florescem, declinam e desaparecem no espaço de alguns desenhos. Composições simétricas encavaladas sobre dois cartuns, jogos de espelhos horizontais e verticais, fileiras de corredores dignos das melhores composições *en abîme* etc., arruínam, pelo excesso das leis do cubo cenográfico, que, devido à sofisticação, encontram a platitude do suporte. Passado certo estágio, as páginas de McCay se dão a ver como um campo puro de cores sólidas, nesse sentido, é a conquista da superfície a partir da representação dos volumes[51]. O gesto inaugural, em qualquer perspectiva, que consiste em querer investir a superfície de uma fictícia profundidade é construído aqui pela brecha[52]. Com setenta anos adiantados no domínio dos *comics*, *Nemo* é a subversão dos códigos da representação (retomada e amplificada por Nicolas Devil [1943-2025] na *Saga de Xam*,[53] cf. *infra*). O recalque da superfície denunciado na pintura por Cézanne encontra em McCay, e para os quadrinhos, um primeiro grande adversário.

Resumamos. A passagem da tira à página ocasiona uma reviravolta na economia da narrativa: tanto que em sistema orientado, a diegese é posta em causa quando o quadrinista, jogando com as variáveis visuais, quebra a ordem uniforme das vinhetas. A imagem padrão (avatar do fotograma), tal como Schulz (*Peanuts*) usa, ou um Gould (*Dick Tracy*) se reportava a uma concepção seguramente mais fonocêntrica do discurso, segundo a qual um outro pode se assemelhar a um mesmo. Como um sai, outro entra, a *daily strip* encontra, com efeito, seu estatuto substituindo a predecessora. Em autores como Hogarth (*Tarzan*), Pellos

[51] O artista tem tanta consciência do jogo em ilusão de ótica ao qual ele se embrenha que, ao longo do episódio de 11 de fevereiro de 1906 (cf. edição Horay, 1967), McCay se diverte confundindo seu herói prisioneiro com a mesma ilusão que oferece ao leitor: Nemo se dirige a uma menina que, como outros personagens, faz cara de paisagem ao longo de um corredor. Como a menina não lhe responde, o herói descobre que ela não passa de uma figurinha de papel. A metáfora da "cara de paisagem" é levada ao pé da letra. Nemo não tinha percebido que ele estava diante de uma galeria de retratos, entre os quais essa silhueta estranhamente verossímil.
[52] Cf. sobre esse assunto o discurso atual dos *Cahiers du cinéma.*
[53] N.T.: Livro desenhado por ele em 1967, roteirizado por Jean Rollin (1938-2010).

(*Futuropolis*), Godwin (*Connie*), pelo contrário, o escamoteio em cadeia não é mais possível; o jogo das equivalências se trava: os desenhos variam de formato. Por trás do valor de troca das vinhetas, o valor de uso é o que retorna aí com força, freando a leitura corrida. Se a cronologia ainda reina, ela não domina mais, modulada como está: 1) pela irregularidade dos "grandes sintagmas" que quebram o fluxo da moldagem narrativa; 2) para toda pesquisa formal trans-icônica: são "ritmos visuais" em nossos autores que ameaçam a compartimentagem de suas páginas. Fazendo nossa a teoria de Ernst Gombrich (1972) segundo a qual a representação do espaço perspectivo é a garantia da narração, pelo menos da narratividade (o percurso de uma cena é sinônimo de fábula), nós acreditamos que o quadrinho ameaça a fábula assim que ele manifesta a platitude de seu suporte. A história dos quadrinhos é rica de exemplos em que os autores sentem a necessidade de denunciar os códigos que utilizam (uma boa parte do humor das HQs aposta nesse procedimento). Enquanto organismo gráfico, i.e., enquanto entidade formal, a página de *comics* é, às vezes, o lugar de uma interrogação sobre a natureza do laço que se obstina a tecer entre narração e profundidade de campo, mais precisamente sobre a "virtude fabuladora" da perspectiva. É o que um Fred (*Philemon*[54]) ou um McCay (*Nemo*) conseguem traduzir quando, diante de tal ou tal página, nós hesitamos a falar de cenário ou de decoração, de acordo como alternamos a leitura entre as vinhetas (órgãos) da página (organismo). Em relação a esse duplo campo de oposições, constituído, por um lado, pela comparação entre perspectiva/espaço plano e, do outro, pelo da narrativa e seu questionamento (descontínuo vs. contínuo), duas atitudes antagonistas parecem constituir o espaço gráfico no interior do qual os cartunistas se encontram. O italiano Guido Crepax [1933-2003] (*Valentina,* 1968) e os epígonos de Devil (*Saga de Xam*): Esteban Maroto [1942-] (*Wolff et la reine des loups,* 1973) e Philippe Druillet [1944-] (*Yragaël ou la Fin des temps,* 1973) encarnam essas novas tendências.

A narrativa deslocada

Crepax. Enquanto que o autor de Nemo respeitava o princípio normativo formal, que consistia em variar o mínimo possível do formato das vinhetas no interior de uma mesma página, Crepax vai abusar, sempre seguindo vetores ortogonais, do fracionamento

[54] N.T.: Philémon, criada por Fred (Frédéric Othon Théodore Aristidès, 1931-2013) e publicada inicialmente como série na *Pilote* desde 1965, tornando-se depois uma série de *comic books* próprios.

mais extremo na confecção de suas páginas. É assim que certas montagens feitas por um *assemblage* de "encartes" derivados de um assunto qualquer darão ao leitor a sensação de uma percepção multifacetada, de um cubismo desdobrado, se preferirmos. O olhar mais voyeur que nunca, se imiscui na intimidade da cena fragmentada, e: não é decerto por acaso que a temática erótica é assim desenvolvida por esse quadrinista. Com muita frequência, o assunto é dado em uma grande vinheta, depois é o esmigalhamento, a decomposição irremediável dada de bandeja para convocar o olhar. O vai e vem entre a visão global e o parcelamento analítico desvela aqui a forma exemplar da dimensão fetichista inerente à paixão pela estrutura (Figura 5)[55]. Nós teremos compreendido melhor o ponto de articulação entre as HQs clássicas e essa escola do olhar tão particular dos anos 1960 quando dissermos que a descrição se faz no modo narrativo: o olho reconstitui prontamente os sintagmas e os organiza linearmente. Caniff ou E. P. Jacobs [1904-1987] nos ocupavam com investigações, o autor de *Valentina* nos convida a reconstruir por nossa conta cenas "estouradas". É claro que, com esse tipo de quadrinho, a pré-decupagem em tiras tenha se tornado uma impossibilidade estrutural. Nós confirmamos pelo seguinte fato: as páginas dos sistemas tabulares, em que as vinhetas não são mais ainda integradas em um *continuum* lógico, mas que em alguns cartuns, que representam a cena mental do herói, entretêm relações de contiguidade por vezes complexas. As cenas de sonho e as cenas vividas se contaminam a ponto de se tornarem filactérios umas das outras. Tudo isso, repetimos, se une ao cuidado de uma composição de conjunto em que o simultaneísmo e a subversão das relações sintagmáticas tradicionais forçam o olhar a redistribuir os elementos de sua própria leitura. Crepax, em que o mosaico é preferido em vez da sequência linear.

Druillet/Maroto. Com esses autores, a grade da página não é mais uma conquista; numerosos "buracos" arejam uma composição cujos elementos constitutivos obedecem mais ao princípio da distribuição narrativa clássica. Pelo contrário, os desenhos entram em concorrência, embaralhando a seu bel-prazer a ordem do discurso crispado até aqui em um protocolo de desvelamento homeopático. Cada vez mais desconfortável na estrutura de contenção linear imposta pela decupagem tradicional, os artistas transgridem o princípio da

[55] N.T.: Página de *Valentina* publicada na Charlie Mensuel.

segmentabilidade do significante, desregulando ou sobrepondo parcialmente os motivos de suas páginas. As aventuras do signo dão lugar àquelas problemáticas, do herói.

> O olho pode então partir para descobertas. As coisas representadas exercem o papel de elementos que conseguem existir de maneira autônoma [...]; se algumas partes da superfície aparecem inutilizadas [...], essas partes exercem um papel na composição [...] de acordo com sua extensão, suas formas, elas aparecem concebidas com tanto cuidado quanto os contornos dos objetos. (Scarpetta, 1971)[56]

Embora fortemente movimentada (trata-se, em geral, de epopeias intergalácticas), a narrativa se encontra presa na armadilha do suporte sobre o qual ela acreditava fundar suas bases. Mas o questionamento não para aí. A legibilidade ligada ao ordenamento das figuras se perde na contaminação do figurativo analógico sobre o abstrato escritural (e reciprocamente) (*Cf.* Covin). De toda maneira que se nota com as letras coloridas e desenhadas dos *comics* clássicos uma "iconificação" do verbal, assim também vemos aqui se buscar novas formas híbridas em que a imagem se purifica até atingir a desencarnação dos signos puros (deslizamento do pictograma ao ideograma) e onde, inversamente, o imotivado reencontra a consistência do referente. Na origem desse abalo sísmico semiológico, as páginas da *Saga de Xam*, todas dirigidas para a exploração sistemática dos possíveis da figuração narrativa. Decoração e ilusão de óptica se combatem aí sem cessar (Devil incorpora seus personagens ao mundo dos baixos-relevos egípcios ou ao das estampas japonesas). Nessa hesitação, em que a intertextualidade iconográfica preenche uma função verdadeiramente dinâmica, parecem se precisar as premissas de uma arte nova.

AGRADECIMENTOS

Os tradutores agradecem a Pierre Fresnault-Deruelle por sua autorização e auxílio nessa tradução.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **Mythologies**. Paris: Seuil, 1957.

BAUDRILLARD, Jean. La réduction sémiologique. In: BAUDRILLARD, Jean. **Pour une critique de l'économie politique du signe**. Paris: Gallimard, 1972.

[56] A propósito de Brecht e da pintura chinesa.

BLANCHARD, Gérard. **La bande dessinée: une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours.** Vervies: Marabout Université, 1974.

CARNEIRO, Maria Clara. Vem comigo: Claire Brétecher. In: **Balbúrdia**. 11 de fev. de 2020. Disponível em: https://balburdia.net/2020/02/11/vem-comigo-claire-bretecher/. Acesso em: 31 maio 2026.

COVIN, Michel. **La bande dessinée psychédélique**. Critique, n. 294. Paris: 1971.

COUPERIE, Pierre *et al*. **Bande dessinée et figuration narrative**. Paris: Musée des Arts Décoratifs, 1967.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierra. Du linéaire au tabulaire. **Communications**, v. 24. Paris, 1976.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. La Page de B.D., unité commerciale de narration. **La Nouvelle Critique,** n. 47. Paris: 1953.

GUBERN, Román. **El linguaje de los comics**. Barcelona: Península, 1972.

GOMBRICH, Ernst H. **Art and Illusion**. Londres: Phaidon Press, 1972.

HOGGART, Richard. **La culture du pauvre**. Paris: Les éditions de minuit, 1970.

JOLLES, André. **Formes simples**. Paris: Seuil, 1972.

METZ, Christian. **Langage et cinema**. Paris: Larousse, 1970.

PLECY, Albert. **Grammaire Elementaire de L'Image**. Verviers: Marabout, 1971.

RICARDOU, Jean. **Problèmes du nouveau roman**. Paris: Seuil, 1967.

ROBINSON, Edward; WHITE, David Manning. Who reads the funnies – and why? In: WHITE, David Manning; Abel; Robert W. (eds.) **The Funnies**: An American Idiom. Nova York: Free Press of Glencoe, 1963.

SCARPETTA, Guy. **Littérature et Idéologie**, 1971.

SHORT, Robert L. **The parables of Peanuts**. Nova York: HarperCollins Publications, 1968.

Sobre o autor:

Pierre Fresnault-Deruelle

Professor Emérito na Universidade Paris 1, Panthéon-Sorbonne, especializado em iconografia, iconologia, retórica da imagem, semiologia da imagem e relações entre texto e imagem. Foi membro da Associação Internacional dos Críticos de Arte (AICA) e membro do colégio icônico do Instituto Nacional francês do Audiovisual (INA).

Thai Zeilmann Machado

Estudante de graduação no curso de Bacharelado em Língua Portuguesa da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Participa do grupo de pesquisa Quadrinhos: teoria, forma e cultura (UFSM) e do Grupo de Estudos Narrativos (UFSM).
https://orcid.org/0009-0003-2820-112X • thai.machado@acad.ufsm.br

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro

Professora adjunta a da Universidade Federal de Santa Maria, coordenou o Idiomas sem Fronteiras na universidade (2019-2023). Possui Licenciatura (2010) e Bacharelado (2005) em Letras Português-Francês pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, mestrado em Letras Neolatinas (2007) e doutorado em Letras, na área de Teoria Literária pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura (2015) pela mesma universidade, com doutorado sanduíche pela na Universidade de Paris-Sorbonne IV.
https://orcid.org/0000-0003-2332-1109 • maria.c.carneiro@ufsm.br

Conflito de Interesse

Os autores declararam não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Lielson Zeni
Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

FRESNAULT-DERUELLE, P. Do linear ao tabular. (Traduzido por MACHADO, T. Z.; CARNEIRO, M. C. da S. R.) **Letras**, v. 35, n. 74, e95678, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95678. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95678. Acesso em: XX/XX/XXXX