

# Da iconografia dos quadrinhos à ficção científica

*"Espelho sombrio ou construção de profundidade, a imagem é (...) um concentrado do mundo. Várias vezes apartei um tempo, uma história que se espacializa. Instante eterno, que, num relâmpago, exprime o cosmo em sua totalidade."*

Michel Maffesoli (1995:138)

O SÉCULO XX É CARACTERIZADO pela civilização da imagem, de acordo com Huyghe (1986), tornando-se as imagens meios de expressão devido à sua escrita e leitura próprias. O alfabeto iconográfico difere do alfabeto convencional. Pela sua leitura e interpretação perpassam diversos códigos peculiares e individuais, cuja comunicação vai depender do reconhecimento por parte do leitor, quanto aos significados e impactos emocionais traduzidos pela representação imagística.

Reunindo em si manifestações artísticas, cinematográficas, entre tantas, as histórias em quadrinhos se tornaram um exemplo da *mass media*, com grande diversificação simbólica que possibilita outras formas de leitura.

Igualando-se ao cinema na conjugação imagem/texto, os quadrinhos vêm fornecendo os mais variados climas emocionais, pontes narrativas entre as diversas temáticas de universos do imaginário.

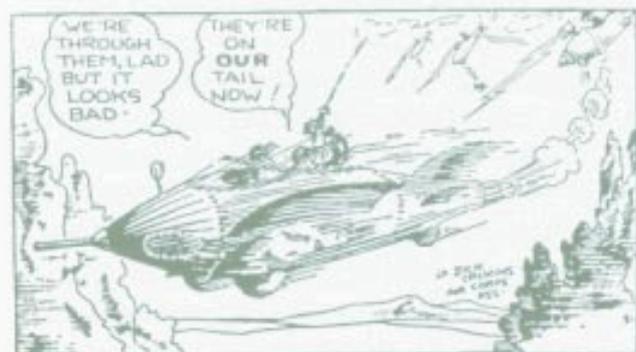
Diz Marny (1970) que a antecipação tem sido um dos campos mais fascinantes das histórias em quadrinhos, prestando-se a evocações poéticas por parte do desenhista na construção de cidades fantásticas, na criação de espaçonaves e mundos futuros.

Com a capacidade de entrelaçamento entre o sonho e a realidade, entre ciência e ficção, entre passado e futuro, as lutas cósmicas imaginadas por Alex Raymond, as viagens no tempo e no espaço tornaram suas imagens de *Flash Gordon*, a visão do herói cavaleiro, do astronauta do futuro, numa projeção prospectiva de uma realidade ainda por vir, extremamente familiar ao leitor, pela sua lógica de conjugação do passado com o presente.

Maria Beatriz Furtado Rahde

Doutora em Educação, PUCRS  
Professora da FAMECOS/PUCRS

Em 1934, *Flash Gordon* já havia predito que a Terra era azul, o que, muitos anos depois, foi confirmado, com grande entusiasmo, por Gagarin, o astronauta russo.



Dick Calkins e Phil Nowlan: Buck Rogers (1929)  
Cortesia: National Newspaper Syndicate

No entanto, as histórias que envolvem a ficção científica passaram por uma longa trajetória que vem desde *Cyrano de Bergerac* (1619-1655) com *Viagens aos Estados e Impérios da Lua e do Sol* e Jules Verne (1828-1905) com *Viagem à Lua* e, deste, a H. G. Wells (1866-1946) com *A Máquina do Tempo*.

Augusto (1970) confirma estas relações dizendo que, sendo desconhecidas as ciências e as técnicas neste período, o máximo que se pode referir a *Cyrano de Bergerac* é que teria sido ele um antepassado literário de Jules Verne e de H. G. Wells. Prossegue o autor considerando que, com Jules Verne, talvez o escritor mais traduzido em todo o mundo, teve início a longa e aventureira estrada para a era científica. H. G. Wells, por outro ângulo, utilizou a física inventada por Verne para desenvolver suas próprias utopias e foi com ele, portanto, que se iniciou a jornada utópica moderna. *A Máquina do Tempo*, de Wells, foi uma grande idéia aproveitada por quase todos os escritores de ficção científica deste século, como Isaac Asimov (1923-1992), em sua obra *827, era galáctica* (Asimov 1976), ou o contador de Ray Bradbury (1920-), *Um som de trovão* (Bradbury 1978).

Depois de diversas tentativas, a história em quadrinhos surgiu com o verdadeiro

precursor do herói do espaço, o personagem *Buck Rogers* (1929), idealizado por Richard Calkins a partir do romance de Philip Nowlan, *Armagedon 2429 A.D.*

Em 1933, surgiu outro representante dos chamados *space-heroes*, *Brick Bradford*, da autoria de Clarence Gray, com diálogos de William Ritt, muitas vezes plenos de configuração literária poética. Então, diz Augusto, surgiu *Flash Gordon*, em 1934, pelas mãos de Alex Raymond, considerada pelo autor "a obra-prima absoluta e inigualada da Space-Opera quadrinizada, marco fundamental dos *comics* modernos" (1970, p. 189).



Clarence Gray e William Ritt: Brick Bradford (1933)  
Cortesia: KFS

Ao refletir sobre esta explicação, considera-se que as grandes representações de Raymond não eram apenas as imagens dos foguetes, das armas, da antecipação tecnológica. Sua maior arma para envolver o leitor nas fantásticas aventuras de *Flash Gordon* por mundos extraordinários era a inesgotável imaginação criadora do artista.

Considerando que os quadrinhos de ficção científica voltaram-se mais para o terreno das cogitações fantásticas do que ao domínio do campo científico, com exceção de *Flash Gordon*, os autores franceses do período contemporâneo transbordaram de fantasia imagística e textual a ficção, nas histórias em quadrinhos.

Referindo-se à origem da ficção científica de visão mais pura, Coma considera nesta nova linha pós-utópica que seu máximo



como na literatura, firmando-se na ficção científica e no cinema.

Transformando convenções do desenho numa excelência de criatividade unida à técnica impecável, "o estilo surrealista de Druillet pode ser chamado de estilo iluminado" (Heavy Metal 1978, v. 2, n. 3, p. 45).

Percebe-se que Philippe Druillet vai buscar inspiração nos pintores modernos da década de vinte, uma vez que:

"o pensamento surrealista revolucionário e artístico buscou subsídios no material psicanalítico (...) da investigação de Sigmund Freud, que é o primeiro a aceitar imagens do sonho (...)." (Thomas 1994, p. 124).

Ao analisar a obra de Philippe Druillet, encontra-se, nas suas raízes, também, o realismo fantástico da Paris dos anos trinta cujos desenhos de uma estética perfeita buscaram a poesia no pensamento imagístico erótico. Thomas (1994) cita o exemplo também dos pintores da Alemanha do pós-guerra, como Hans Bellmer (1912-1975), que buscou por sua vez inspiração no expressionismo do norueguês Edvard Munch (1863-1944).

Mesclando todos esses estilos, inclusive o barroco como concepção inicial das suas histórias de ficção científica, Druillet firmou suas criações imagísticas, detalhando com absoluto preciosismo cada imagem concebida, de maneira absolutamente delirante, nas suas narrativas espaciais. Seu universo de imaginação inesgotável reflete o homem em face do mundo, em atitude de meditação sobre a vida, o inusitado, o amor. Sua obra, diz Goida (1990), foge bastante dos padrões do quadrinho tradicional moderno, mas não deixou de usar o balão, para a inclusão da fala dos personagens. Este detalhe é digno de nota. Os balões de Druillet, contendo os diálogos, são verdadeiras filigranas de bico de pena e a

própria letra neles contida passa por uma depuração colorista, não percebida anteriormente em outras histórias em quadrinhos da modernidade. Ao mesmo tempo, as imagens da existência humana representam a totalidade em partes, demonstrando um perfeito entrosamento dos personagens com seu contexto; tudo é irreal: seus labirintos e formas em espiral lembram muito as gravuras de Escher (1898-1972).



Philippe Druillet: Yragaël (1974)  
Cortesia: Dargaud Ed.

Os mundos alucinantes de Druillet, como o planeta prisão *Gail* ou o fim dos tempos em *Yragaël*, apresentam-se ao espectador/leitor como um perfeito cenário de universos pós-utópicos.

As concepções fantasiosas de Druillet levaram Moura (1975) a considerar que o primeiro personagem do desenhista, *Lone Sloane*, é o navegador do espaço infinito em luta contra deuses do mal, robôs criminosos ou reis feiticeiros, efetuando o desenhista uma fusão entre o fantástico, o bizarro e a ficção científica.

Neste universo criado por Philippe Druillet pode-se estabelecer paralelos, entre suas imagens de cânones rompidos ou decodificados, com as criações de Alex Raymond. Neste último, os textos, também de sua autoria, possuem um princípio, meio e fim. Em Druillet, desenhista de textos de Demuth em *Yraguel*, de Flaubert em *Salammbô*, há uma tendência pós-moderna de reformulação também textual: é um movimento de fusão, uma complexidade deliberada, diz Connor (1992, p. 92) "da ideia de integridade genérica". Como as imagens, os textos ilustrados por Druillet não são fáceis de ler. Connor (1992) ainda pondera que o pós-modernismo, nos textos literários, pode ser visto como ruptura, enquanto para outros autores, os movimentos pós-modernos não passam de uma visão mais acentuada e mais selecionada de certas tendências contidas no modernismo.

É importante considerar que, ao ilustrar a obra de Gustave Flaubert, *Salammbô*, Druillet enfocou, de maneira extremamente complexa e com rara beleza imagística, o panorama fascinante e horripilante da queda de uma civilização, a antiga Cartago (Flaubert 1953). Este passado histórico retomado pelo artista demonstra sua tendência para a tragédia e a desestrutura humana. Suas imagens mescladas também do expressionismo, com o perfil da escuridão, conferem à temática um clima de surrealidade onírica. Sobre este aspecto Goida pondera que "ao adaptar *Salammbô*, de Gustave Flaubert, ele retornou ao delírio total, recriando um universo (...) violento e anticonvencional para aquela obra clássica (...)" (1990, p. 105).

Se os homens alados de Raymond lembram as ilustrações de Gustave Doré para o *Paríso* de Dante, os humanóides de Druillet também se reportam aos desenhos de Doré, mas para o *Inferno* da *Divina Comédia*.

Em Phillippe Druillet percebe-se a recriação heróica, a partir de rupturas, de insanidades, de dissoluções. Ao contrário de Ray-

mond, que pregava o valor absoluto do caráter no herói, Druillet decodificou estes cânones. Seus heróis e heroínas são falíveis, são extremamente humanos, com todas as suas fraquezas, tornando-se a antítese das teses defendidas por Alex Raymond.

Connor (1992) lembra diversos autores, como Hassan e Wilde, que se posicionaram diante do pós-modernismo, como à apreensão da desordem. Entretanto, prossegue aquele autor, Wilde considera que há escritores de ficção pós-modernos, como Barthelme, Apple e Elkin, os quais não buscam a abstração do mundo, mas o viver no mundo, modificando a desordem das aparências.

Pode-se aqui estabelecer relações entre estas reflexões e a obra de Philippe Druillet. Este desenhista e artista, ao viver a própria época é um mestre em retratá-la, mas ao mesmo tempo, ele possui a capacidade de resgatar essências da modernidade para o encontro de soluções da crise em que se vive. Entrevistado pela revista *Virtual Baguette*, Druillet se posiciona:

"Eu sempre conto uma história (...) e ela possui um conteúdo, um cenário (...) inconsciente ou não, eu sei que aquela é a imagem que eu busco." (1996, p. 6)

O artista vive a condição em que circula sua imaginação, isto é, a desestrutura da atualidade numa prospecção da tragédia humana.

Diante destas ideias não é mais possível ignorar a condição pós-moderna em que se vive atualmente, diz Lyotard (1994).

Estabelecendo um paralelo entre um filme clássico da Modernidade, como *Cidadão Kane* (1941), em que um repórter busca desvelar o mistério e a personalidade do personagem do argumento, pode-se verificar o outro ângulo do cinema, como o filme já

considerado "de culto", *Blade Runner* (1982).

Neste último, o formato pós-moderno se evidencia. Um ex-policia! tenta desvendar o mistério dos seres chamados replicantes, os andróides que não querem morrer. Vivendo num submundo estranho do ano 2019, no qual imperam a violência e a loucura, assim como a perversão, o caçador dos andróides luta no terrível caos da desconstrução do homem.

O desconstrucionismo, diz Harvey, movimento iniciado pela leitura de Martin Heidegger por Derrida no final dos anos 60 surge (...) como um poderoso estímulo para os modos de pensamento pós-modernos (1992, p. 53).

Ponderando que o desconstrucionismo é mais um modo de pensar do que uma posição filosófica, Harvey (1992, p. 55), lembrando Derrida, considera que a heterogeneidade inerente ao discurso pós-moderno na literatura, nas imagens, na arquitetura estimula o receptor "a produzir uma significação que não poderia ser unívoca nem estável".

A fusão entre o clima das histórias policiais da série negra dos anos quarenta e a ficção científica está presente em *Blade Runner*. Suas imagens parecem ter sido inspiradas nas de Druillet, pois a ambientação e as construções arquitetônicas são marcadas por nuances de luz e sombra, conferindo ao cenário um poderoso impacto de edifícios monumentais num futuro sombrio e instável.

Sobre Druillet, assim se pronunciou a revista francesa *Virtual Baguette* (1996, p. 5):

"Um artista gigante, sem dúvida controverso (...) o papa do desenho denso, no limite do legível (...)."

Vencedor de vários prêmios como artista e

ilustrador, destacam-se a seguir:

- 1) 1976: Prêmio especial pelas ilustrações de *Urm, le Fou*, Grand Prix da ficção científica francesa;
- 2) 1988: Grande Prêmio, 15º Salão Internacional de Histórias em Quadrinhos. Angoulême, França.
- 3) 1990: Hall da Fama, Melhor artista, concedido pela European Science Fiction Society (Eurocon).

Salienta-se, contudo, que Druillet não atua apenas como ilustrador e artista plástico, mas também escreve roteiros para os quadrinhos com o mesmo enfoque da ficção científica que é a base fantasiosa de suas imagens (*Heavy Metal* 1978, v. 2, n. 3).

Por outro aspecto, Philippe Druillet vem trabalhando com imagens em 3-D desde 1983. Ele está, atualmente, preparando uma série para televisão em 3-D, a ser exibida no parque científico de La Villette, em Paris, uma vez que

"um contador de histórias que sou e agora um contador eletrônico (...) para mim é a mesma coisa que um romance, um filme, uma história em quadrinhos. É apenas um meio de expressão diferente." (*Virtual Baguette* 1996, p. 6)

Explicando que esta nova busca é uma retomada de tudo o que inventou nas histórias em quadrinhos, Druillet diz que resgatar seus desenhos, poder explorá-los com volumes é uma experiência que o deixa fascinado no mundo gráfico, ainda a ser explorado. Ilustrar com imagens em 3-D é a modelização de tudo o que vem realizando e para ele são experiências fantásticas, que vão ao encontro das novas tecnologias do Século XX.

Phillipe Druillet está, no entanto, consciente de que todas estas experiências jamais

irão matar o desenho clássico.

“É uma descoberta e para mim é uma paixão”, responde o artista (*Virtual Baguette* 1996, p. 6).

Na sua trajetória de ilustrador e desenhista de quadrinhos, Druillet vem compondo com a maioria das convenções do desenho numa excelência de criatividade unida à técnica que domina à perfeição (*Heavy Metal* v. 5, n. 10, 1982).

Utilizando a imagem no momento da globalização pós-moderna, Druillet emprega tendências expressionistas voltadas para o chamado movimento “dark” atual, o surrealismo, o realismo fantástico de Escher e até o barroco, na sua multipolaridade, traduzida pela pluralidade, como define D’Ors (1882-1954), referido por Colombier (1968). De fato, ao referir-se sobre o objeto imaginado, Maffesoli reflete que existe uma “barroquização no mundo pós-moderno e se deveria lembrar que existe uma concepção barroca da matéria (...)” (1995, p. 121).

Deste modo, prossegue o autor:

“o objeto colocado em forma, isto é, o objeto que se espiritualiza em imagem, pode ser compreendido como uma busca do primordial, do arcaico, da realidade *pré-individual*, que serve de suporte para toda a sociedade. Tem-se um pouco de dificuldade em compreender isso, tanto se está habituado a considerar a imagem como (...) reprodução (...) do visível.” (p.125)

Esta busca do arcaico pode ser percebida nas imagens de Philippe Druillet, como nas suas ilustrações de *Yragael*, com seres de pedra que lembram antigas civilizações, como nas artes orientais: as imagens totêmicas são assustadoras. Na realidade, a ênfase colocada na visão mítica das formas é uma constante nas concepções imagísticas de Druillet, nas quais uma estética bizarra

se manifesta (JPEG Image, 1996).

No futuro, à medida que passe o tempo, ver-se-á, certamente, nascer obras que serão lidas de acordo com o desenvolvimento da comunicação das imagens. O que vai mudar, provavelmente, ou o que já está em processo de mudança, será o modo pelo qual far-se-á a leitura das imagens do que se chama histórias em quadrinhos.

## Referências

- ASIMOV, Isaac. *827 era galáctica*. São Paulo: Hemus, 1976.
- AUGUSTO, Sérgio. “Space-comics: um esboço histórico”. In: MOYA, A., *Sluzam*. São Paulo: Perspectiva, 1970, pp. 183-195.
- BRADBURY, Ray. *F de foguete*. São Paulo: Hemus, 1978.
- CAVALCANTI, I. *O mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Símbolo, 1977.
- COLOMBIER, Pierre du. *História da arte*. Porto: Tavares Martins, 1968.
- CONNOR, S. *Cultura pós-moderna. Introdução às teorias do contemporâneo*. São Paulo: Loyola, 1992.
- FLAUBERT, Gustave. *Salammbô*. São Paulo: Melhoramentos, 1953.
- GOIDA [Hiron Cardoso Goidanich]. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.
- HEAVY METAL. *Fantasy art of Philippe Druillet*. New York: HM Communications Inc. v. 2 n. 3 July 1978, p. 45.
- HEAVY METAL. *Collector's items*. New York: HM Communications Inc., v. 5, n. 10, January 1982, pp. 11-12.
- HUYGHE, R. *O Poder da Imagem*. Lisboa: Edições 70, 1986.
- JPEG image. *Philippe Druillet*. Paris: 1996. (Disponível na

- Internet, <http://www.divaweb.com/erotica/vingt13.jpg>.
- LYOTARD, J.F. *La condición postmoderna*. Madrid: Catedra, 1994.
- MAFFESOLI, M. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- MARNY, J. *Sociologia das histórias nos quadrinhos*. Porto: Civilização, 1970.
- MOURA, F. Mito e banda desenhada. *Visão*. Lisboa: Edibanda, v. 6, p. 18, junho 1975.
- MOYA, A. de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- NEWS SCABD: 9e. *Festival de la BD de Québec*. Québec: SCABD, 11-14 Avril, 1996. (Disponível na Internet: <http://scabd.zone.ca/sabd.html>).
- THOMAS, K. *Hasta hoy: estilos de las artes plásticas en el siglo XX*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994.
- VIRTUAL. Baguette. Interview avec Philippe Druillet. Angoulême: janv. 27, 1996. (Disponível na Internet: <http://www.club-internet.fr/baguette/french/angouleme/tele27.html>).

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.

de uma perspectiva crítica, a análise da linguagem e da cultura popular, a partir de uma abordagem teórica e metodológica que se fundamenta na teoria da comunicação e na teoria da cultura.