revista Fronteiras – estudos midiáticos
20(1):125-133 janeiro/abril 2018
Unisinos – doi: 10.4013/fem.2018.201.11

Contra a BD: a *nouvelle bande dessinée* e sua fuga da cultura de massa

Against the BD: The *nouvelle bande dessinée* and its escape from mass culture

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro[1]
maria.c.carneiro@ufsm.br

RESUMO
O presente artigo aborda as disputas políticas e estéticas nas histórias em quadrinhos francesas que atravessaram e moldaram modelos editoriais nos últimos trinta anos no país, influenciando autores e habilitando novos leitores pelo mundo, ainda que um microcósmico mundo das histórias em quadrinhos. Foram vários fatores de ordem estética acompanhados de uma nova vontade editorial e política, que permitiu e acompanhou, também, o nascimento de uma nova crítica em quadrinhos. Primeiramente, apresento o debate sobre o modelo editorial que se solidificou ao longo dos anos de 1980 e o desenvolvimento da crítica e da teoria sobre quadrinhos contemporâneo a esse modelo, para, posteriormente, apresentar de que forma a geração de autores que cresceu nesse tempo buscou se afastar desse modelo, fundando uma nova forma de fazer quadrinhos, a chamada *nouvelle bande dessinée.* Esses autores desmontam os critérios até então considerados pela tradição como basilares das histórias em quadrinhos: o fato de ser uma arte sequencial, de ser puramente narrativo, de ser uma mídia de massa.

Palavras-chave: quadrinhos franceses contemporâneos, *bande dessinée*, crítica, edição, estética dos quadrinhos.

ABSTRACT
The present article addresses the political feuds and aesthetics in French comic books (*bande dessinées*) that have passed through and molded editorial models in the last thirty years in the country, influencing authors and capacitating a new base of readership around the world, even if it is the microscopic world of comic books. Many factors of aesthetic order and a new political and editorial desire caused the birth of a new way of comic book criticism. First, I present the debate about the editorial model that was set during the 1980s and the development of the criticism and theory about contemporary comic books to that model in order. Later, I present the way in which a generation of authors that grew up during the said period attempted to deviate from that model, founding a new way of making comic books, the so-called *nouvelle bande dessinée*. These authors deconstruct the criteria until then considered by tradition as essential in the making of a comic book: the fact that it is sequential art, purely narrative, a mass media.

Keywords: contemporaneous French comics, *bande dessinée*, critics, publishing, aesthetics of comics.

[1] Universidade Federal de Santa Maria. Av. Roraima, 1000, Cidade Universitária, 97105-900, Santa Maria, RS, Brasil.

Este é um artigo de acesso aberto, licenciado por Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY 4.0), sendo permitidas reprodução, adaptação e distribuição desde que o autor e a fonte originais sejam creditados.

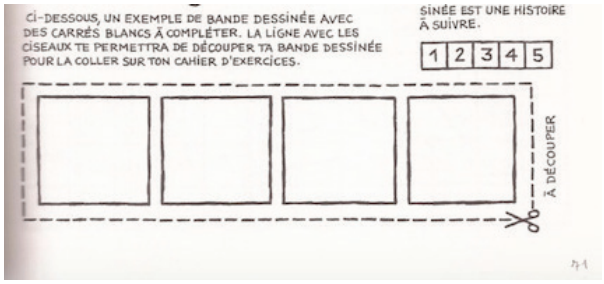

Figura 1. *Contre la bande dessinée* – contra as histórias em quadrinhos.
Figure 1. *Contre la bande dessinée* – against the comics.

Fonte: Gerner (2008, p. 71).

O texto da Figura 1, que trago como epígrafe, diz o seguinte: "Aqui abaixo, um exemplo de história em quadrinhos com quadrados brancos para completar. A linha com a tesoura te permitirá de recortar tua história em quadrinhos para colá-la em teu caderno de exercícios".[1] O presente artigo trata de inovações estéticas e políticas trazida por autores como Jochen Gerner, as gerações que começaram a publicar desde os fins dos anos 1980 tentando escapar a um modelo editorial seriado, industrializado, massificado e pouco original, para formar uma nova era das histórias em quadrinhos francesas, a *nouvelle bande dessinée*.

Um objeto cultural mal lido

Em seu livro *Un objet culturel non identifié*, o teórico Thierry Groensteen (2006, p. 58-59) – idealizador e fundador do OuBaPo, a oficina de quadrinhos potenciais –, enumera as oito principais estratégias que atravancariam as potencialidades do meio: (1) o fenômeno da série, que encerra a história em quadrinhos em um modelo industrial; (2) a estrutura de gêneros (faroeste, fantasia de herói) que repetem estereótipos e posicionam o meio apenas no campo do entretenimento; (3) o formato padrão que confunde os leitores quanto à possível diversidade da produção; (4) a alteração frequente de autores para as séries, que mostraria "o pouco caso que fazem da 'personalidade criativa' de cada autor"; (5) a despreocupação com o patrimônio, *i.e.*, a própria história de formação da história em quadrinhos, seu passado, pois sabotariam "toda possibilidade de fundar um processo em legitimação cultural sobre o corpus ad hoc"; (6) o encorajamento de um imaginário adolescente-masculino afastariam um leitorado feminino; (7) estimulando uma infantilização do público pelas estratégias comerciais ligadas à venda de produtos, os editores contribuiriam ainda mais com "seu enclausuramento em um gueto de iniciados"; (8) a multiplicação de produtos derivados ainda seria responsável pela diluição da "autenticidade das obras em um oceano de merchandising, sem nenhum discernimento quanto aos efeitos que isso pode produzir sobre a percepção de criações originais." Em suma, Groensteen (2006) e Menu (2005, 2011), criticam um modelo de negócios que teria afetado a possibilidade de publicação e difusão de livros que não se enquadrassem na reprodução desse mesmo modelo que seria, em suma, infantilizante, sem memória, e de gueto.

No seu já clássico *Sistema das histórias em quadrinhos*, ainda em sua introdução, Groensteen (1999, 2015) esboça sobre uma das consequências de tais estratégias: um divórcio entre teoria e prática. Ou, ainda, uma ausência de teoria que deu espaço à proliferação de tais estratégias e refreou o desenvolvimento das histórias em quadrinhos como um todo: sobretudo, a reprodução de ideias pré-concebidas sobre a linguagem, encerrando-a em um mesmo gueto. Para o teórico, "a legitimação relativa da 9ª arte; na França não levou de verdade [à multiplicação das obras teóricas sobre a história em quadrinhos]", colocando em pé de igualdade as "obras prima e as páginas menos gloriosas", que "são continuamente o objeto de uma celebração de caráter fetichista, em que a análise crítica tem pouca parte" (Groesnteen, 1999, p. 3).

Uma das estratégias mais notórias é apontada por Jochen Gerner em seu texto "Femme nues + arme" (Gerner, 2006b). Ele lista elementos frequentes nas capas de 74 álbuns da editora Soleil, que figura entre as maiores editoras francesas. Ele nos aponta, com tal inventário, pistas sobre a visível ausência ou pouca visibilidade de autoras ou leitoras do gênero feminino: o mercado francês tradicional de histórias em quadrinhos dedica-se a expor sistematicamente imagens eróticas de mulheres nuas ou seminuas portando armas – antigas, modernas, futurísticas, saciando apenas o imaginário de pessoas do gênero masculino em idade de desenvolvimento sexual.

O texto foi publicado na *L'Éprouvette*, que significa "tubo de ensaios", em francês, revista que reuniu autores da chamada *nouvelle bande dessinée* para teorizar

[2] Todas as traduções das citações, salvo quando apresentado o tradutor nas referências, foram feitas por mim.

sobre quadrinhos. A revista ainda é hoje um importante documento teórico e artístico sobre o fazer *histórias em quadrinhos*, e a coleção de mesmo nome continua publicando ensaios nos mais diferentes formatos sobre quadrinhos. Entre os livros, *Contre la bande dessinée,* do mesmo Gerner (2008), ilustra o presente artigo: "Contra a história em quadrinhos", uma espécie de um ensaio em quadrinhos que recolhe frases diversas *sobre* as histórias em quadrinhos, às quais o autor "responde" com desenhos minimalistas. Esse trabalho é *exemplar* dessa nova geração de autores, posto que (1) alia uma vontade estética a uma teoria sobre quadrinhos, (2) elimina a narrativa, elemento tido como fundador das HQ, (3) explora a autorreferência a seu extremo: é um quadrinho que discorre sobre quadrinhos sem recorrer a um segundo grau de texto, não há um comentário textual. Todo o livro é construído de forma que as combinações entre a palavra escrita e a imagem desenhada criem sentido em uma dialética particular (cf. Carneiro, 2015).

A crítica em quadrinhos francesa nasce de um clube de fãs, adultos crescidos com Tio Patinhas, Tarzan e congêneres que perceberam a maravilha daqueles desenhos, e a potencialidade criativa deles. A primeira estrutura mais sólida ou "cristalizada" de pesquisa, o SOCERLID, "Sociedade Civil de Estudo e Pesquisa (o "R" para *recherche*) das Literaturas Desenhadas", fundou um discurso pretensamente crítico muito mais apologético, de fã, cuja metodologia se baseava no tripé documentarismo, enciclopedismo ("ambições desmedidas, para repertoriar tudo o que tivesse ligação com a história em quadrinhos, [o que] revela uma concepção de erudição como enciclopédica") e a autopromoção, como a "tendência a considerar que o estudo da história em quadrinhos estava reservado ao SOCERLID" (Ameline, 2009). Os textos do período, de SOCERLID e outras estruturas similares, emulavam a ideia primeira de fanzine:

> *Esses "fanzines" de vocação historiadora fazem parte, efetivamente, de certa erudição bibliográfica e constituem minas de informações privilegiando a compilação em detrimento da síntese. Dirigindo-se a colecionadores membros do "*fandom*", eles ultrapassam toda escrita teórica para se concentrar sobre informações factuais. No fim das contas, não existe nenhum trabalho colocando em perspectiva conhecimentos, a verdadeira crítica estética encontrando-se reduzida ao nada (Ameline, 2009).*

Esse modelo de pesquisa de caráter apologético, se apoia na ideia de quadrinho como simples objeto para distração das massas, tão criticado desde os censores do início do século XX (e seus descendentes), quanto por intelectuais de direita e esquerda (sobretudo Dorfman e Mattelart, 1971); como ilustra Gerner (Figura 2), um produto, apenas, de efeitos imediatos.

Como mencionado, o elemento textual, escrito, desse livro de Gerner, é uma citação. Seu desenho é seu comentário, que coloca os quadrinhos em paralelo com outros "remédios" a um problema específico: contra a dor, um comprimido, contra a sede, um copo d'água, contra o tédio, os quadrinhos. Ritmados pelo mesmo número de quadros, em que cada elemento parece pertencer a uma equação matemática simples (dor + comprimido = alívio), a "resolução" do problema parece um efeito mágico – estratégia usada pela propaganda para convencer o consumidor sobre um produto: seu uso tem sempre uma consequência imediata para quem o compra. Essa equiparação dos quadrinhos ao produto, nessa fórmula simples

Figura 2. Uma mensagem de intenção essencialmente distrativa (dor/sede/tédio).
Figure 2. A message intended to be essentially distractive (pain/thirst/boredom).

Fonte: Gerner (2008).

e em um desenho aparentemente infantil se demonstra um recurso elaborado sintetizando uma crítica imagética a tal pressuposto. É pela via do próprio dispositivo dos quadrinhos que ele discute os quadrinhos, permitindo uma plurabilidade de leitura (diversos níveis de criação de significância) em um texto polifônico (posto que agrega discursos diversos na construção de sua unidade de obra).

A crítica tradicional e apologética, por sua vez, essa do "*fandom*", buscou a legitimação não pela análise, mas em um historicismo aberrante. Um dos exemplos mais evidentes é o de remontar aos egípcios o surgimento das histórias em quadrinhos. Como nota Morgan (s.d.), os recitativos dos hieróglifos possuíam uma codificação própria, mais uma heráldica própria, que é explicada pela língua egípcia, e os "especialistas BD" tendem a ler ali, desprezando todo um estudo dessa forma específica, emulações do que seria uma forma moderna de quadrinhos. Ele ainda explica, irritado,

> *as razões geralmente invocadas [para tal argumento] (os trecos rupestres são símbolos, os personagens de BD também; os trecos rupestres "se mexem", a BD também) são idiotas. Em suma, não se entende de forma alguma o porquê da arte das cavernas ter fundado os quadrinhos em vez do resto da arte ocidental (Morgan, s.d.).*

Essa apologia aos quadrinhos tenderia a apagar todo o resto dos estudos de arte, buscando um passado mítico, acumulativo, de uma erudição acumulativa e sem análise, em vez de concentrar-se na pesquisa dos elementos constitutivos do quadrinho que temos diante de nós. "A essência da mídia é eludida, quiçá confiscada, por uma *profissão* (ou um *microcosmo*) que só consente em apresentar o aspecto mais edulcorado, complacente, vendedor e redutor" (Menu, 2011, p. 42). Esse caminho também fez desprezar as novas formas que surgiam, louvando uma tradição em detrimento do que fugia ao que cabia nesses quadros fixos.

Ameline (2009), em sua análise sobre o desenvolvimento do discurso crítico sobre quadrinhos, reconhece ainda a importância de estudos semiológicos, ainda que limitados, desde a década de 1970, que fomentaram uma nova crítica de quadrinhos. Ele aponta que o desenvolvimento das histórias em quadrinhos como linguagem só avançaria quando alguns autores decidem a aliar teoria e prática. É a partir do surgimento de estruturas pequenas, com tiragens para um público reduzido, experimentando e teorizando sobre seus experimentos, que as noções mesmas de histórias em quadrinhos serão ultrapassadas e renovadas.

Quadrinhos rebeldes ou a nouvelle bande dessinée

Embora esteja em toda parte, a história em quadrinhos ainda é costumeiramente associada a alguns nichos e gêneros específicos (literatura infantil ou infanto-juvenil, humor, faroeste, ficção científica, fantasia), à facilidade da leitura e simplificação de temas. O surgimento dessa "*nouvelle bande dessinée*", a nova história em quadrinhos, em que o *nouvelle* emula as formulações "*nouvelle vague*" e "*nouveau roman*", sendo não apenas uma "novidade", mas um movimento cultural importante, é constatado nos anos 2000. Foi um termo usado sobretudo por jornalistas e abraçado por críticos (cf. Dürrenmatt e Berthout, 2017), marcando uma mudança estética importante, resultado de uma busca de legitimação de autores e editores para essa linguagem. De acordo com a pesquisadora britânica Ann Miller (2007), foi ao final da década de 1970 que as mudanças estéticas começaram a ocorrer no seio de casas editoriais, com o lançamento da revista *(À Suivre)* pela editora Casterman.

> *Em 1978, Casterman, uma editora belga que havia até então se especializado no mercado de* bande dessinée *para crianças (incluindo os álbuns de Tintim) e literatura religiosa, lançou sua nova revista* (À Suivre) *[(A Seguir), entre parênteses]. Casterman quis assegurar um leitorado adulto, e* (À Suivre) *foi lançada como uma revista de prestígio na qual os autores teriam a liberdade para desenvolver histórias com extensão muito maior que o padrão de 48 páginas. Elas eram chamadas "novelas em* bande dessinée*" e divididas em capítulos, para enfatizar suas qualidades literárias. O primeiro editorial proclamava: "Com sua profundidade novelística,* (À Suivre) *vai representar a explosão da história em quadrinhos em direção à cena literária" (Mougin, 1978: 3). A decisão de usar preto e branco também simbolizava um produto com ambições artísticas, embora a partir da edição no 25, a cor se alastrou por ela (Miller, 2007).*

Essa transformação, como observou Dürrenmatt (2015), ocorre uma dezena de anos antes, com as revistas *Hara Kiri*, *Ah Nana!*, *Écho des Savanes*, *Charli Men-*

suel. A vontade de libertação do estigma de literatura infanto-juvenil trouxe subversão e legitimação de um quadrinho mais autoral, destinado ao público adulto, que germinaram na forma de livros emprenhados do absurdo, do erótico, da experimentação. É importante lembrar que essa ideia ligada ao infanto-juvenil veio de políticas de censura implementadas na década de 1940, que impediu, por exemplo, a importação, na França, de quadrinhos de aventura americanos, ou melhor: fez clandestina a revista *MAD*. O banimento desses gibis e as leis contra toda literatura considerada subversiva ou pornógrafa fomentou um mercado paralelo dessas traduções e distribuições de quadrinhos e literatura proibidos. Dessa forma, os autores que vão buscar liberdade e subversão nos anos 1960-1970, são os mesmos que cresceram lendo e trabalhando sob censura. Claire Brétecher, por exemplo, a importante autora da revista *Pilote* de Renée Goscinny, fez parte do grupo que abandonou a revista criticando fortemente seu editor-chefe, que se recusava a se posicionar politicamente nos entornos de 1968 e também por censurar obras mais "selvagens" ou até não entender mais o que os jovens autores queriam produzir. Foi o trampolim para a criação da *Écho des Savanes* (Dürrenmatt, 2015). *Hara Kiri* e *Charli Mensuel* a precederam, e *Ah Nana!* foi uma experiência curta da publicação de histórias de autoras em torno de temas polêmicos, como o incesto (na última edição, censurada imediatamente).

A técnica da cor direta, implementada sobretudo por Moebius (autor de ficção científica e autoficção fantástica, um dos pseudônimos de Jean Giraud, que assinava também a série faroeste Blueberry) nesse período, possibilitou uma experimentação maior da página. No entanto, a cor, desde os anos 1930, devido aos custos de produção, reservava-se sobretudo ao livro, cujo desenvolvimento depende de uma estrutura sólida – uma editora. Mesmo com revistas trazendo novos autores, novas formas de utilização da página e novas temáticas, a produção de livros por parte de editoras continuou limitada a alguns nomes ou a algumas fórmulas. Apesar de toda essa insurreição artística visando uma renovação temática e estética das histórias em quadrinhos, as grandes editoras teriam se fechado, cristalizando, na década de 1980, um modelo de livro único, de até 48 páginas, colorido, com capa dura.

Com exceção da Futuropolis, editora fundada ainda nos anos 1970 por Florence Cestac e Étienne Robial, que abraçavam os projetos mais experimentais, nos mais diferentes formatos e cores, as edições de livro francesas promoviam um modelo claramente engessado para quem tinha vivido a contracultura da *Hara Kiri, Zap* e já recebia os efeitos da *RAW* (a revista americana de vanguarda editada por Françoise Mouly). É nesse contexto que abundam os zines, não mais uma "revista de fã" (da corruptela de *fanzine*) como o termo sugere, mas produções artesanais autorais, de caráter próximo aos livretos mimeografados dos poetas "marginais" brasileiros.

Uma digressão sobre os fanzines: a mudança com a queda do prefixo "fã" acompanhou uma mudança cultural no modo de se ler quadrinhos: se o fanzine é a reapropriação de um objeto cultural de massa pelo consumidor-receptor, o que já prova a não passividade desse leitor, o *zine,* que perde, com o prefixo, a interdependência desse objeto de culto. O zine, objeto *punk do it yourself* por excelência, concentra-se no fazer, muito mais ligado aos ideais dos Situacionistas e da contracultura, *i.e.*, construções que se debatem contra os elementos da indústria cultural; contra não apenas contrariando, mas também por se colocarem em contato, recortando, deturpando, subvertendo ou copiando (cf. Stêvz, 2015).

Mas toda essa efervescência do zine surgiu marginal – e, muitas vezes, graças à impossibilidade de se fazer existir como estrutura sólida. E o enclausuramento de um modelo de mercado para os mesmos tipos de quadrinhos também teria como causa e consequência a ausência de uma crítica especializada efetiva: boa parte deles teria se resumido à glorificação do meio em si como uma forma de "arte", pensamento acompanhado de um recalque generalizado pelo "desprezo" das "outras artes". Um gueto cultural mal resolvido, cuja estratégia para "dignificar" a expressão passa pelo apagamento das diferenças entre as obras.

O autor e membro fundador da editora L'Association, Jean-Christophe Menu, em seu livro-manifesto *Plates-bandes* (Menu, 2005, p. 45), denuncia tratar-se de um corporativismo medíocre, de "mistura de crônicas vazias, de notas para colecionadores e de entusiasmo plano que forma a 'crítica' BD". A crítica serviria, sobretudo, a uma divulgação do material fabricado pela própria indústria que ainda fomentava tais edições, e serviria apenas a alimentar o *fandom*. Visando sempre o gosto esperado do mesmo leitorado, não contribuíram para qualquer possibilidade de inovação e, com um peso significativo no mercado, acabariam por sufocar os pequenos editores ou autores com ensejo de um trabalho diferenciado. O conteúdo, por sua vez, giraria sempre em torno dos limitados temas. Histórias com heróis, seriadas, dos mesmos gêneros de sempre: "medievo, policiais, velho-oeste, ficção científica, etc." Menu (2005, p. 27) observa que a norma absoluta que se impõe aos quadri-

nhos apresentados nos mais recentes festivais é o "48CC/HF/KK", sendo HF o gênero que predomina nas novas produções (fantasia de herói) e KK (caca) seria a sigla para o que ele pensa da qualidade dessas obras e essas formas como cláusula pétrea das publicações em quadrinhos.

Com algumas exceções, poucos autores conseguiam espaço para inovações artísticas, sobretudo após o encerramento das atividades da Futuropolis - no seio da qual surgiria uma primeira tentativa de uma análise crítica mais profunda das histórias em quadrinhos - com a revista *STP* de Thierry Lagarde (1977), como Menu mesmo comenta em artigo da *L'Éprouvette* (cf. Ameline, 2009). Após a cessão da Futuropolis para a Gallimard (1987-1988), haveria esse "vazio" do autor que não se encaixasse no padrão temático (herói, fantasia) ou estético (traço "realista", uso da policromia), a restrição de números de páginas sendo outro empecilho para a publicação de obras fora de padrão. Haveria também um vazio de uma reflexão aprofundada sobre as histórias em quadrinhos.

Menu é um dos autores que participou da fundação dessas pequenas estruturas editoriais *guerrilheiras.* O termo vem bem ao caso, posto que, aliada à ideia de vanguarda estética promulgada por esses autores, supunha-se uma ideia política herdeira tanto das vanguardas do início do século XX quanto de maio de 1968, de reversão dos poderes. No caso, dos poderes do capital, representados pela indústria livreira francesa. Associado a seis outros autores (dos mais conhecidos: Patrice Killoffer, Lewis Trondheim, David B.), fundaram a editora e associação sem fins lucrativos L'Association, em Paris, no ano de 1990, e passaram a se autopublicar de maneira sistemática e constituindo um dos catálogos mais importantes da história das histórias em quadrinhos francesa. Em seguida, Les Requins Marteaux de Winshluss (Albi) e Cornélius de Capron (Paris) foram fundadas em 1991, Le Dernier Cri (Marselha) de Pakito Bolino em 1992, ego comme x de Fabrice Neaud e 5e couche (5c) de Xavier Löwenthal em 1993, e os grupos Fréon e Amok – hoje sob o acrônimo FRMOK –, criadas em 1994 por grupos distintos na Bélgica e na França, respectivamente, e unificadas nos anos 2000.

Cada editora buscava uma identidade específica e ainda hoje podem ser reconhecidas por seus autores, estéticas e políticas de edição: L'Association com a ideia de inovação permanente; Les Requins Marteaux com seu humor obscuro e, mais recentemente, coleção erótica (*BD Cul*); Cornélius prezando a bicromia e a narrativa da loucura; Le Dernier Cri com seu colorido explosivo e traçado punk, ego comme x e as autobiografias; 5e couche experimentando a colagem e o remix; FRMOK e a busca do poético em quadrinhos (e com um trabalho paralelo de arte bruta com pessoas em tratamento psiquiátrico). Entre elas, L'Association criou estratégias de legitimação de uma nova história em quadrinhos a partir dessa nova crítica (L'Éprouvette sendo o espaço mais evidente disso) e pela busca da patrimonialização das histórias em quadrinhos, pela pesquisa e republicação de autores importantes (Dozo, 2013). E o fez também por um discurso guerrilheiro, combatendo diretamente por cartas abertas, livros e debates públicos contra a crítica que Menu chamava de simples repetidores de informações (cf. Carneiro, 2013). São esses elementos estéticos e a mixagem com outros gêneros e linguagens: a dança para Edmond Baudoin, o cinema para Christophe Blain, a literatura potencial ou combinatória para Lécroart, Ayroles, o surrealismo para Killoffer e Menu (hoje editor da intermitente L'Apocalypse), as artes plásticas para Gerner. E tantos outros autores e renovações que diziam "quadrinhos não são apenas isso" – isso o que diziam ser.

A fuga pela via do literário

David B., mais conhecido por seu livro *Epiléptico*, foi um desses inovadores: em *Le cheval blême,* de 1990, investe na narrativa do sonho. Sua autobiografia publicada em sete volumes, *L'Ascension du Haut Mal* (a ascensão do grande mal, traduzido como *Epiléptico* no Brasil), alia uma temática densa, sobre a doença que consumiu a vida de seu irmão e de sua família, a um desenho expressionista, carregado de referências estéticas dos surrealistas e da pintura medieval. Foi ele que trouxe para o seio da casa editora a artista plástica Marjane Satrapi, cuja autobiografia *Persépolis* chamou a atenção de um público de fora do gueto mitificado das histórias em quadrinhos. A adaptação do livro (por ela e por Vincent Paronnaud/Winchluss) foi laureada em Cannes, chamando a atenção para essas produções que fugiam ao lugar comum das histórias em quadrinhos. A pequena estrutura L'Association se tornou conhecida mundialmente e tais inovações passaram a ser copiadas por grandes editoras.

Essa *nouvelle bande dessinée* filia-se mais ao literário que ao entretenimento no campo das culturas. Porque não é só narrativa, produto, entretenimento. Como diz Dürrenmatt, citando Maspero:

> *As verdadeiras obras de ficção, que merecem ser consideradas como propriamente literárias, são as que tomam "posição" ao mesmo tempo em que*

> *elas tomam "forma", diante da "ilusão que dá uma linguagem disforme" e se tornam "o substituto, senão o equivalente de um conhecimento" (Dürrenmatt, 2013, p. 9).*

E, ainda, o postulado de Jean-Luc Coudray, de que ao "manipular significações", a história em quadrinhos assume uma parte literária, em que o estilo signifique, para além da ornamentação, "a escolha e o domínio de uma forma, uma maneira de ser, uma forma de pensar e uma maneira de exprimir esse pensamento" (Crécy et Senges *in* Dürrenmatt, 2013, p. 9).

Além de erguer uma editora própria, esses autores criaram o grupo Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle (OuBaPo – Oficina de Quadrinhos Potenciais). Eles se posicionavam como herdeiros do surrealismo, mas também tomam como referência o Oulipo, Ouvroir de Littérature Potencielle (Oficina de Literatura Potencial), criado por François le Lyonnais e Raymond Queneau e cujo maior exemplo foi o romance sem a letra "e" do revolucionário Georges Perec (*O Sumiço*, publicado em 2016 no Brasil).

Como Groensteen afirmava, ainda em 1987, os quadrinhos não seriam apenas uma mídia, mas um código, por serem a soma de quatro aspectos: (a) matéria gráfica; (b) dispositivo de representação/enunciação; (c) possuir um processo de elaboração; (d) ser uma instituição (segundo Christian Metz), em termos pragmático e simbólico.

O termo instituição aqui empregado está no sentido em que Christian Metz elaborou em seu livro sobre o imaginário cinemático.

> *A instituição cinemática não é só a indústria do cinema [...], também é a maquinaria mental – outra indústria – na qual os espectadores 'acostumados com o cinema' internalizaram historicamente, e a qual os adaptou para o consumo de filmes. (A instituição está fora e dentro de nós, de forma indistinta, coletiva e íntima, sociológica e psicanaliticamente...) (Metz, 1982, p. 3).*

Dois maquinários trabalham na criação de uma instituição, a indústria (a máquina externa) e a construção psicossocial, a psicologia do espectador (a máquina interna) (Metz, 1982, p. 8). Isso pode nos ajudar a explicar porque esse código emprenha o cotidiano. As histórias em quadrinhos são consideradas, no senso comum, uma linguagem de massa, um veículo amplamente utilizado na difusão de propaganda ideológica ou na diversão simples e de fácil produção dos veículos de massa. Lidas por pessoas de diferentes idades, podem ser consideradas como um dos produtos mais eficazes da *indústria cultural*. São frequentes, em trabalhos sobre quadrinhos, tais comentários, um *leitmotiv* sobre a desconfiança das "outras artes" contra a bastardia dessa linguagem, mestiça de texto e imagens.

> *Dizer que os quadrinhos são antes de tudo uma produção cultural de massa é fazer referência ao duplo ponto de vista segundo o qual os comics são, por um lado, efetivamente lidos a cada dia por um público que se estima por dezenas de milhões, por outro lado vindos de uma prática industrial em que as exigências da duplicação e as restrições de entrega (prazos) interferem um pouco ou quase sobre a concepção desses mesmos comics (Deruelle, 1974* in *Groensteen, 2006, p. 125).*

De fato, foi como dispositivo dirigido às massas que esse código se expandiu, mas o fato de ter objetos da "cultura de massa" não significa que os quadrinhos sejam inerentes a ela. Linguagem alguma em si não deve ser *a priori* veículo de massa – literatura, cinema, artes plásticas etc. são linguagens e comunicam. Como elas, abundam histórias em quadrinhos herméticas ou de público extremamente reduzido – e não estamos falando dos guetos solidamente constituídos de fãs de histórias em quadrinhos dos mais diversos tipos. Seria interessante um estudo mais abrangente sobre como as histórias em quadrinhos se enraizaram profundamente na cultura de massa, e seus elementos estruturais de base (quadro, balão) tenham se difundido plenamente entre as mais diversas linguagens, sendo um grande exemplo a integração de tais elementos na propaganda ou no cinema e, até mesmo na literatura. As histórias em quadrinhos da geração de Gerner e seu entorno, por outro lado, empreendem uma fuga à indústria de massa ou usá-la contra si mesma – uma busca pela criação para além dos pressupostos sobre o código "história em quadrinhos".

Da mesma forma que quadrinhos não seriam intrinsicamente "de massa", o pressuposto de que histórias em quadrinhos seja "arte" é igualmente falso, pois uma linguagem em si não é necessária para determinar, culturalmente, aquilo que será entendido por determinada cultura como artístico ou não. Além disso, penso em focar na noção de "arte" como aquilo que se coloca de forma poética, ou seja, linguagem fechada em si mesma produzindo efeito estético: produzir não apenas uma leitura consecutiva da narrativa, mas permitir a criação

de relações verticais entre seus elementos (traço, texto, narrativa, cor). Digo isso no sentido explicado por Roland Barthes, em sua análise sobre a tessitura de um texto: para além do "conjunto horizontal de relações narrativas" em uma obra, é preciso também lê-la "verticalmente", a partir das relações paradigmáticas construídas ao longo dela: "a significação não está 'ao cabo' da narrativa, ela a atravessa" (Barthes *et al.*, 1976, p. 26).

Contar uma história pode apresentar os mais diversos níveis de realidade e ficção, moduladas nos mais diversos estilos.[3] É na montagem da história, na tradução dos fatos em linguagem, é que surgem os "acidentes", os "defeitos" que, a cada nível, transformarão o real em criação de realidade.

Conclusão

A experimentação em quadrinhos é notória desde Gustave Doré, talvez o mais célebre ilustrador francês do século XIX, que em sua *Histoire de la Sainte Russie* pensou, a cada página, um novo "modo" de combinar texto e imagem. Historicamente, no entanto, a criação de estruturas editoriais determinadas pela indústria cultural levaram ao enrijecimento de certas tipologias do código, fomentando, no senso comum, a ideia de quadrinho como entretenimento, objeto restrito à cultura de massa. A França, apesar da efervescência autoral ter atravessado todo o século XX, tinha sua produção voltada para um modelo perverso que reproduzia as mesmas narrativas e gêneros, formando o que autores e pesquisadores apontaram como um gueto restrito a um público infantil ou adolescente, masculino, colecionista e de pouca reflexão, sobretudo pela repetição sistemática e seriada desse modelo fechado em si mesmo. A fundação de pequenas editoras – e o sucesso comercial de algumas obras – modificou a própria ideia de quadrinhos, permitindo a produção de autores buscando um quadrinho literário ou artístico. A *nouvelle bande dessinée* trouxe novos gêneros para os quadrinhos (a autobiografia, a poesia, a narrativa de sonhos, o abstracionismo) e obras de importância para além do *microcosmo* de fãs. Afinal, como diz Barthes, "A ciência é grosseira, a vida é sutil, e é para corrigir essa distância que a literatura nos importa".

Mas, como o capital não perdoa, essas novas formulações também são apropriadas pelas grandes editoras como modelo estético visual a ser copiado e reproduzido, e o supracitado Menu escreveu até uma tese para denunciar esse "assalto" à sua arte. Não por acaso, os livros da L'Association, em uma crítica direta à obrigação de conter "horrorosos" códigos de barras, vinha com uma etiqueta contendo o ditado comunista: "A humanidade será feliz no dia em que o último burocrata for enforcado com as tripas do último capitalista". Porém, inesgotável, essa geração e as seguintes continuam se reinventando em livro, zine e web, entre as formas mais experimentais e às já bem integradas aos novos nem tão mais novos modelos editoriais.

Referências

AMELINE, C. 2009. Généalogie d'un interdiscours sur la bande dessinée: II. L'élaboration d'un discours adapté à un médium pluriel. Disponível em: http://www.du9.org/dossier/genealogie-d-un-interdiscours-sur/. Acesso em 28/03/2017.

BARTHES, R.; GREIMAS, A.J.; BREMOND, C.; ECO, U.; GRITTI, J.; MORIN, V.; METZ, C.; TODOROV, T.; GENETTE, G. 1976. *Análise Estrutural da Narrativa*. Petrópolis, Vozes, 288 p.

CARNEIRO, M.C.S.R. 2015. *A metalinguagem em quadrinhos: estudo de Contre la bande dessinée, de Jochen Gerner*. Rio de Janeiro, RJ. Tese de doutorado. UFRJ, 281 p.

CARNEIRO, M.C.S.R. 2013. A Crítica: Modos de Usar. *Antílope*, **1**:29-35.

DORFMAN, A.; MATTELART, A. 1971. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo.* São Paulo, Paz e Terra, 136 p.

DOZO, B.-O. 2013. De la logique de guerre à la patrimonialisation: faire catalogue en faisant collection. *In:* ACME, *L'Association: une utopie éditoriale et esthétique.* Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, p. 37-67.

DÜRRENMATT, J.; BERTHOU, B. (ed.). 2017. *Style (s) de la bande dessinée.* Paris, Garnier Classiques. [no prelo].

DÜRRENMATT, J. 2015. Liberdade e subversão na história em quadrinhos francesa (anos 1960-1970). *In:* Conferência na Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Auditório G1. Rio de Janeiro

DÜRRENMATT, J. 2013. *Bande dessinée et littéarture.* Paris, Classiques Garnier, 232 p.

GERNER, J. 2006a. 9e Art(press). *L'Éprouvette,* **1**:273-275.

GERNER, J. 2006b. Femme nues + arme. *L'Éprouvette,* **2**:379-383.

[3] Como bem o demonstrou Raymond Queneau em seus *Exercices de Style* e nas adaptações para as artes pictóricas realizadas pelo artista plástico Jacques Carelman. Nos exercícios de Queneau, suas notas foram recontadas no "presente", "imperfeito", em odes, haikais. Carelman fez o mesmo transportando as notas de Queneau para o tarô, os vitrais, objeto Dadá, a gravura...

GERNER, J. 2008. *Contre la bande dessinée.* Paris, L'Association, 136 p.

GROENSTEEN, T. 1999. *Système de la bande dessinée.* Paris, PUF, 214 p.

GROENSTEEN, T. 2006. *Un Objet Culturel Non Identifié.* Angoulême, L'An 2, 208 p.

GROENSTEEN, T. 2015. *Sistema das histórias em quadrinhos.* Nova Iguaçu, Marsupial Editora, 184 p.

L'ASSOCIATION. [s.d.]. Contre la bande dessinée. Disponível em: http://www.lassociation.fr/fr_FR/#!catalogue/auteurs/g/open-auteur/3773/open/79. Acesso em: 15/10/2013.

MENU, J.-C. 2005. *Plates-bandes: janvier 2005.* Paris, L'Association, 80 p.

MENU, J.-C. 2011. *La Bande Dessinée et son double.* Paris, L'Association, 344 p.

METZ, C. 1982. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema.* Indiana, Indiana University Press, 327 p. https://doi.org/10.1007/978-1-349-05103-8

MILLER, A. 2007. *Reading bande dessinée: Critical Approach to French-language Comic Strip.* Bristol, Intellect Books, 272 p. [e-book].

MORGAN, H. [s.d.]. Dix erreurs courantes de la littérature spécialisée. Disponível em: http://theadamantine.free.fr/idioties.htm. Acesso em: 29/03/2017.

STÊVZ. 2015. De Dada ao Meme: um século de remixes, samples, paródias, mashups e apropriação na arte e na música. *Chupa Manga Zine,* **1**:16-25.

Submetido: 31/03/2017
Aceito: 23/04/2018