

# ARZACH E O DESPONTAR DA NARRATIVA GRÁFICA SILENCIOSA

---

*Arzach and the dispointation of the Silent Graphic Narrative*

*Arzach y el Despuntar de la Narrativa Gráfica Silenciosa*

---

## Ciro Inácio Marcondes

Doutor em Comunicação pela Faculdade de Comunicação da UnB, com passagem por Paris IV-Sorbonne. Mestre em Literatura pelo Departamento de Teoria Literária e Literaturas da UnB. Professor de curso de Comunicação do UniProjeção (DF).

E-mail: [ciroimarcondes@hotmail.com](mailto:ciroimarcondes@hotmail.com)

---

## Resumo

Entre 1975 e 1976, o quadrinista Moebius (Jean Giraud) lançou uma história que, pode-se dizer, revolucionaria as histórias em quadrinhos. Totalmente “silenciosa”, sem inferências gráficas a textos e sem falas, Arzach investia em um universo profundamente onírico e que realizava um aproveitamento máximo da imagem muda para desenvolver um sofisticado sistema de declinação icônica. A partir de autores como Barthes, Groensteen e Chion, além de uma comparação com o cinema silencioso, procuramos neste artigo pensar os efeitos da ausência quase total da palavra escrita em Arzach e seus desdobramentos para uma etiologia dos quadrinhos mudos.

**Palavras-chave:** Moebius. Arzach. Quadrinhos silenciosos.

## Abstract

Between 1975 and 1976 the comic book artist Moebius (Jean Giraud) launched a story that, one might say, would revolutionize comics. Totally “silent”, without graphic inferences to texts and without speech, Arzach invested in a universe deeply dreamlike and that realized a maximum use of the silent image to develop a sophisticated system of iconic declination. From authors like Barthes, Groensteen and Chion, in addition to a comparison with silent cinema, we seek in this article to think about the effects of the almost total absence of the written word in Arzach and its unfolding for a etiology of silent comics.

**Key words:** Moebius. Arzach. Silent comics.

## Resumen

Entre 1975 y 1976 el cuadrinista Moebius (Jean Giraud) lanzó una historia que, se puede decir, revolucionaría los cómics. Totalmente “silenciosa”, sin inferencias gráficas a textos y sin palabras, Arzach invirtió en un universo profundamente onírico y que realizaba un aprovechamiento máximo de la imagen silenciosa para desarrollar un sofisticado sistema de declinación icónica. A partir de autores como Barthes, Groensteen y Chion, además de una comparación con el cine silencioso, buscamos en este artículo pensar los efectos de la ausencia casi total de la palabra escrita en Arzach y sus desdoblamiento para una etiología de los cómics mudos.

**Palabras-clave:** Moebius. Arzach. Cómics silenciosos.

## Introdução

Um misterioso cavaleiro alienígena vestindo um chapéu de inspiração inca, portando um facão todo ornamentado e um chicote, monta uma espécie de pterodátilo branco, biomecânico, que voa sob céu obscuro e anis, através de estranhas montanhas de cor ocre, sendo uma delas espécie de torre construída por rústica inteligência. No canto superior esquerdo, em uma fonte branca, expressiva, desenhada à mão e em caixa alta, a misteriosa palavra: ARZACH. É esta a descrição da primeira página (FIG. 01) de uma obra que chama logo a atenção por sua dedicação na criação de referências visuais que, desconexas de qualquer contexto, funcionam como valises de suas próprias possibilidades representacionais. Imagens que são universos em si, que tratam do incognoscível em qualquer representação visual, que funcionam, enfim, como *imagens das próprias imagens*.

A história segue: este cavaleiro, que lembra um beduíno de um mundo ao mesmo tempo alienígena e ancestral, passa pela janela de uma destas torres e observa uma mulher se desnudando, sem ver seu rosto. Isso desperta a ira de um ser masculino humanoide todo vermelho, que sobe até o topo da torre gritando. O cavaleiro então astuciosamente o laça e o carrega, voando por este cenário antípoda, até um gigantesco esqueleto de uma criatura oriunda de pesadelos, e o pendura sob uma de suas costelas. Pelo caminho, voando, eles passam por outra rústica formação rochosa, cujo topo abriga centenas de humanoides verdes e nus. O cavaleiro então retorna à torre original, em busca da mulher que havia espionado. Ele invade a torre pelo teto e encontra sua donzela olhando por uma janela redonda. Porém, quando ele se aproxima e ela se vira, sua face é monstruosa: os olhos são glóbulos amarelos, o nariz é um focinho e a língua tem viscoso aspecto reptiliano. O cavaleiro se vira, monta em seu pterodátilo e parte. O homem vermelho agoniza, pendurado no esqueleto do leviatã morto (FIG. 02).

Assim é a atmosfera de *Arzach*, e as três histórias seguintes vão repetir o mesmo modelo arquetípico, cujos elementos, isolados em seu solipsismo estético, tocam uns aos outros em instâncias que não competem àquelas de uma narrativa tradicional, impulsionadas por um começo e um fim, um destacamento da realidade, mudanças de tempo e espaço, etc. Ao invés de se fundar em uma vetorização narrativa tra-

zida à tona pelo caráter ordinativo das palavras, *Arzach*, uma história em quadrinhos silenciosa<sup>2</sup>, baseia sua progressão em elementos totalmente outros, que serão abordados ao longo deste artigo: a *declinação icônica* (variações em torno de uma mesma “tonalidade” imagética), a *isotopia* (termo usado por Greimas [Cf. MILLER, 2007, p. 97] para designar elementos em cadeia, dispersos pelo texto, que tenham conteúdos semânticos em comum), o *trançado* (*tressage* – segundo Groensteen, a maneira com que um requadro prefigura outros quadros espacialmente distantes, fundamento de sua artrologia geral para os quadrinhos enquanto meio de comunicação).

Mas o que é *Arzach*? Entre 1975 e 1976, o quadrinista francês Moebius (pseudônimo de Jean Giraud) lançou, nos primeiros números da revista *Métal Hurlant*, uma série de histórias que, pode-se dizer, revolucionariam as histórias em quadrinhos (a partir de agora, “HQs”). Silenciosa, praticamente sem inferências gráficas a textos e falas, *Arzach* investia em um universo profundamente onírico, cujos desdobramentos de sua importância apontam para vários aspectos da cultura de quadrinhos como um todo: o lançamento das quatro histórias reunidas em álbum em 1976 seria, segundo o próprio Moebius (Cf. MOEBIUS, 1981, p. 14), o primeiro álbum de HQ silenciosa; além disso, a fantasia adulta pensada nos mundos imaginários de Moebius nesse álbum passaria a configurar um gênero próprio, com grande influência não apenas na França (Phillipe Druillet, Jean-Pierre Dionet, Enki Bilal), mas também nos Estados Unidos (Richard Corben, Jim Starlin) e no Japão (Hayao Miiyazaki)<sup>3</sup>; por fim, *Arzach*, em sua enxuta simplicidade, alavancaria também a carreira do próprio Moebius, que, até então conhecido ape-

2 Ainda que em alguns casos seja útil usar a terminologia “história em quadrinhos muda”, a fim de modelar o discurso teórico, vamos privilegiar aqui o termo “silencioso” porque é o que tem sido usado correntemente, em relação ao cinema, desde que os pesquisadores em língua portuguesa passaram a utilizar as inovações teóricas trazidas pela escola anglófona de Brighton, definindo o cinema dos anos entre 1895-1927 como silent cinema.

3 O pesquisador Jessi Bi (Cf. 2000) explica a continuidade da influência de *Arzach* nas histórias em quadrinhos nos anos 1970 e 1980: nas revistas *Métal Hurlant*, *Heavy Metal* e *Epic Illustrated*, na Marvel Comics, nos quadrinhos japoneses e no cinema. “Se a influência de Moebius nos Estados Unidos e também no Japão durou tanto, é porque ela não se deu apenas no âmbito das histórias em quadrinhos e ilustrações. Ela se deu de maneira mais indireta, por intermédio do cinema fantástico e de ficção-científica que começou a interessar novamente os estúdios hollywoodianos depois do sucesso de George Lucas.”



Figuras 1 e 2

nas como Jean Giraud (ou sua abreviação, Gir), fizera fama ilustrando a clássica série de *western* francesa *Blueberry*, cujos roteiros eram escritos por Jean-Michel Charlier.

Este artigo não tem intenção de exaurir a influência e importância histórica de *Arzach*, que se reflete na enorme influência de Moebius nas HQs mundiais (além do cinema e da televisão<sup>4</sup>). Nossa intenção aqui é tão simplesmente voltar a este ponto nevrálgico, de convergência estética, das HQs dos anos 1970, e pensá-lo a partir de três frentes no que tange à sua relação com uma teoria da narrativa: em primeiro lugar, a tensão entre imagem e palavra (considerando o silêncio de *Arzach*, excetuando-se única e justamente a presença desta mesma palavra ao longo das histórias), e em especial sua manifestação nas HQs; uma análise das próprias possibilidades narrativas de *Arzach*; e por fim estabelecer uma relação entre uma etiologia da imagem silenciosa em quadrinhos e a imagem silenciosa no cinema.

<sup>4</sup> Moebius trabalhou na elaboração visual de diversos sucessos do cinema de ficção-científica de fantasia, como *Alien* (1979, de Ridley Scott), *Tron* (1982, de Steven Lisberg) e *O quinto elemento* (1997, de Luc Besson), além de um ambicioso e abortado projeto de adaptação (juntamente com Alejandro Jodorowsky) do clássico *Duna*, de Frank Herbert.

### Os limites paradoxais da relação entre imagem e texto nas HQs

O suíço Rudolph Töpffer é um caso curioso na história das HQs. Suas “histórias em estampas”, primeiramente publicadas em 1833 (*Histoire de M. Jabot*. FIG. 03), são frequentemente citadas como as primeiras HQs europeias, quando não do mundo<sup>5</sup>. Töpffer não utilizava balões, apenas textos em letreiros (*recitativos*), o que não o impediu de escrever a respeito de seu processo de composição, tornando-o também, desta forma, o primeiro teórico das HQs. Entre suas ideias constava já o embrião dos tropos que seriam amplamente debatidos na elaboração teórica posterior sobre esta forma de arte e linguagem: a problematização das relações entre texto e imagem, vistas como fundamentais e inextricáveis, algo pertencente a uma “essência” que foi buscada pela teorização das HQs até o seu abandono recente (Cf. GROENSTEEN, 2007, pp. 12-17):

<sup>5</sup> Conforme veremos, o estabelecimento de uma obra de origem para as HQs depende de uma conceituação do medium, profundamente problemática, a ponto de hoje em dia ser quase um consenso a sua impossibilidade, tornando este mito de origem cada vez mais desimportante.

*Este pequeno livro é de uma natureza mista. Ele é composto por uma série de ilustrações. Cada um destes desenhos está acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem este texto, teriam apenas uma significação obscura; o texto, sem os desenhos, não significaria nada. O todo forma um tipo de romance tão original que ele não se parece mais com um romance quanto com qualquer outra coisa. (TÖPFFER apud PEETERS, 1993, p. 26).*



Figura 3

A ideia de que texto e imagem são coextensivos às HQs enquanto *medium* aparece em várias definições clássicas, como as de Fresnault-Deruelle (1977, p. 34) e Benoît Peeters (1993, p. 18). Basicamente, conforme aponta Töpffer, é nesta mesma relação, e em sua indivisibilidade, que residiria a própria *causa aristotélica*<sup>6</sup> das HQs, ou seja, a antiga discussão sobre o *específico* de um *medium*. Imaginar uma história em quadrinhos sem os balões, que fazem parte de sua iconografia mais memorável, pode, realmente, aos olhos de um leigo, fazer parecer que estamos diante de algo mutilado ou incompleto. Uma história em quadrinhos muda ou silenciosa acaba surgindo como uma espécie de antípoda que coloca em risco toda definição do que *poderia* ou *deveria* ser a expressividade deste meio de comunicação. A comparação mais imediata acaba sendo, como que em uma lógica de aliterações e similitudes entre meios, aquela com o cinema silencioso,

6 “[...] a chamada filosofia é por todos concebida como tendo por objeto as causas primeiras e os princípios [...]” (ARISTÓTELES, 1984, p. 13).

também visto como algo *em processo* e incompleto<sup>7</sup> dentro de um debate não-especializado. A diferença reside nas marcas de nascença. Considerando o fato de que não se pode precisar aonde começam e terminam as características específicas das HQs enquanto *medium* (e logo tornando difícil encontrar uma origem confiável para sua incidência), autores de diferentes épocas e nacionalidades divergem em relação ao que definiria uma HQ e quando e onde ela efetivamente tem início. Por infrutífera que possa ser esta discussão hoje em dia, o exercício de genealogia<sup>8</sup> vale para fundamentar uma comparação com o cinema. Dividida conceitualmente entre “possuir imagens unidas a palavras” e “narrativa de imagens justapostas”, a origem das HQs, para autores americanos como George Perry (Cf. 1971), se foca na aparição do código verbal e em sua inserção em um contexto industrial e reprodutível, com a publicação do *Yellow Kid*, de Richard Outcault, em 1895. Seguindo a mesma linha, mas recuando a um contexto europeu, Peeters e Thierry Groensteen encontram justamente em Töpffer (Cf. 1994) o seu “santo graal”, atribuindo muito valor justamente à relação que o autor suíço estabelecia entre imagem e palavra. Thierry Smolderen, privilegiando a narrativa gráfica, vai até as telas em série do pintor britânico William Hogarth (Cf. 2009) para fundamentar seu mito de origem. Já o americano Scott McCloud (Cf. 2005, pp. 2-17) vasculha na história manifestações que caibam na sua definição de quadrinhos: manuscritos em imagens pré-colombianos, a tapeçaria Bayeux, a pintura egípcia antiga. Sua teorização sobre as HQs e sua história resvalam em uma iconografia arquetípica (e portanto não-peirciana<sup>9</sup>) que aproxima este *medium* das formas de expressão mais antigas e intuitivas ao ser humano. Neste sentido, não é um exagero recuar até as pinturas paleolíticas de cavernas como Lascaux, Chauvet ou Altamira. A linguagem (muda) dos quadrinhos estaria na própria aurora da cognição e da cultura humanas. *Arzach*, conforme veremos, certamente deve seu imaginário a isso e, talvez mais impor-

7 Para um debate completo a respeito da inteireza ontológica do cinema silencioso, confira *Du littéraire au filmique: système du récit.* (GAUDREAU, 1999).

8 Este exercício de genealogia está muito bem elaborado em *A invenção dos quadrinhos.* (Cf. VARGAS, 2015, pp. 23-64).

9 McCloud não considera o ícone como fazendo parte de uma tríade semiótica composta também pelo símbolo e pelo índice, conforme indica a base da ciência da linguagem a partir de Peirce.

tante, deve sua estrutura narrativa, que existe como forma de uma alucinação permanente que tange a origem do pensamento humano.

Teorias sobre as origens das HQs divergem, portanto, em duas vertentes claras: ou ela se origina com a palavra (nos filactérios da pintura gótica e bizantina, nas histórias em estampas de Töpffer, nos balões das charges britânicas do século XIX, no jornal diário com *Yellow Kid*), ou sem ela, baseada na sequencialidade pura, no desdobrar orgânico das imagens em sua própria narratividade, em um código desvinculado da palavra que o absorve, o remodela e o redefine. Se os estudos sobre cinema também possuem suas incertezas a respeito de suas origens (os teatros de lanterna mágica? Os aparelhos ópticos do Séc. XIX? O teatro de vaudeville? Novamente, Cf. GAUDREAU, 1999) ou sobre seus inventores (Os irmãos Lumière? Os irmãos Skladanovksy? Thomas Edison?), é certo que a explosão da cultura cinematográfica tem início na última década do Séc. XIX e vai seguir – silenciosa – até o final dos anos 1920. Vale, logicamente, a ressalva de que a palavra e o som estiveram sempre presentes no universo do cinema durante estes quase quarenta primeiros anos, sempre buscando uma afinação narrativa (no caso dos letreiros)<sup>10</sup>, um emparelhamento técnico (a busca pela sincronização sonora, fosse com vozes ou música) e uma multitude de possíveis combinações expressivas entre estas variáveis, tornando o cinema deste período muito maleável e passível de assumir formas e conteúdos distintos. Apesar disso, o que sedimenta o primeiro cinema e as várias formas que o *medium* atinge nos anos 1910 e 1920 é sua expressão muda, marcada pela impossibilidade técnica, sempre à espera de uma atualização dos meios, de um *upgrade* tecnológico. Portanto, o silêncio no cinema ocorre com uma demarcação histórica, uma expressiva variedade estética e uma limitação midiática. Nos quadrinhos, a impossibilidade de se demarcar o limite entre palavra e imagem pode levar suas origens ao limiar da cognição humana, à origem da narrativa e à bifurcação do pensamento entre um mundo iconográfico e um mundo verbal.

Esta diferença não pode ser desprezada. Se o cinema silencioso produz sua expressividade a partir de uma questão

de ajuste técnico (o som sendo uma obsessão concretizada apenas cerca de 30 anos depois da invenção do *medium*), fomentando uma divisão radical entre duas formas de comunicação que se baseiam em princípios ativos quase opostos (a *imagem muda* no cinema silencioso; o *som, o verbo e a imagem falante* no cinema falado), nos quadrinhos silenciosos, isentos da transformação tecnológica, mas abertos a uma variabilidade na utilização de formas de linguagem, a supressão da palavra parece fazer o *medium* derreter-se novamente em suas origens difusas, em sua ancestralidade cognitiva. Enquanto o cinema silencioso acabou se aprisionando em sua cultura e época, gerados pela racionalidade econômica e técnica que o produziram, trazendo à tona uma estética profundamente vinculada às vicissitudes particulares deste contexto, o quadrinho silencioso surge como manifestação da alta maleabilidade do meio, sendo um dos mais claros exemplos da famosa “definição impossível” que Groensteen atribui às HQs. Logo no início de sua formulação, o teórico belga afirma que é necessário reconhecer-se que toda HQ “apenas atualiza certos potenciais do *medium*, em detrimento de outros que são reduzidos ou excluídos.” (GROENSTEEN, 2007, p. 12).

A argumentação de Groensteen é simples: várias marcas de linguagem estão presentes nas HQs. Mas é impossível encontrar uma HQ que utilize todas elas ao mesmo tempo. Logo, é impossível conceituar os quadrinhos a partir destas marcas de linguagem. Balões, falas, recitativos, onomatopéias, etc., tudo isso faz parte do imenso campo em que a atividade verbal ocorre nas HQs, e nosso questionamento aqui é procurar entender em que medida a ausência destes elementos (que são gráficos, visuais, conceituais, etc.) provoca uma reconfiguração tal na produção e na recepção da HQ pelo leitor que se possa afirmar que há a adoção de um modelo narrativo radicalmente diferente, e quais as implicações deste modelo tanto na compreensão do *medium* quanto na própria capacidade humana de formular narrativas. A questão é que, tanto para Groensteen (2009, pp. 6-7), quanto para Peeters (2013, p. 187), quanto para um teórico oriundo das artes visuais como David Carrier (2000, p. 6), a imagem possui uma prevalência sobre o texto nos quadrinhos. Töpffer já afirmava partir do desenho (e não do texto) no momento em que formulava seus quadrinhos:

<sup>10</sup> Para um detalhamento maior a respeito de como os letreiros compuseram, pouco a pouco, um padrão de narrativa cinematográfica no período silencioso, confira *American Silent Film* (EVERSON, 1998).

*Mesmo sendo também um escritor, Rodolphe Töpffer, ao contrário da maioria dos teóricos posteriores das histórias em quadrinhos, não parte de um modelo literário, mas sim do desenho, verdadeira fonte da narração, ainda que mantendo relações indissociáveis com o texto. (PEETERS, 2013, p.185).*

O próprio Moebius gostava de lembrar sempre que o método de composição narrativa de *Arzach* era espontâneo, a partir de um metamorfosear livre das imagens que reverberam suas próprias elaborações visuais: “eu desenho da mesma forma com que outros fazem escrita automática.” (MOEBIUS, 1981, p. 13). Groensteen chega a afirmar que há uma submissão do código verbal ao código visual nos quadrinhos, reversão de uma hierarquia semiótica que perdura nos outros meios de comunicação:

*Um trabalho cujo conteúdo verbal está confinado a “simples” diálogos não é nada escandaloso em si: é o caso dos filmes e do teatro. Mas filmes e shows aos vivo apresentam-se oralmente, enquanto os quadrinhos precisam ser lidos. Porque são impressos, os quadrinhos parecem ser relacionados como mais próximos da literatura; além disso, em relação às crianças, há a expectativa de que eles façam uma contribuição para a educação delas, ajudando-as a aprender a ler e encorajando-as a amar “belas letras” e “grandes autores”. O aprisionamento da expressão verbal em um sistema visual [...] constitui uma revolução simbólica, uma reversão completa da hierarquia comumente aceita entre sistemas semióticos. (GROENSTEEN, 2009, pp. 6-7. Grifo nosso).*

Ainda que um teórico como W.J.T. Mitchell vá enfatizar que “todas as artes são artes compostas; todos os media são media compostos” (Cf. 2009, p. 118), elaborando inclusive um termo específico (“imagemtexto”<sup>11</sup>, fazendo eco ao “espaçotempo” de Einstein) para demonstrar que imagens são discursivas, e que textos são visuais, a maioria dos teóricos dos quadrinhos enfatiza mais uma co-ocorrência, uma forçada colaboração ou mesmo o choque entre os códigos da imagem e do texto na maneira com que aparecem nesse *medium*. Charles Hatfield, também em sua tentativa de encontrar certo “específico” para os quadrinhos, vai defini-los a

partir de diversas *tensões*: códigos *versus* significação; imagem simples *versus* imagem-em-série; sequencia narrativa *versus* superfície da página; a leitura como experiência *versus* o texto como objeto material, etc. Uma destas *tensões* que fundam a potência narrativa das HQs é, obviamente, a tensão entre texto e imagem, desdobrada neste mapeamento dos elementos dos quadrinhos enquanto função narrativa. “Em seu nível mais amplo, o que chamamos de tensão visual/verbal pode ser caracterizado como o conflito e a colaboração de *códigos diferentes de significação*, sendo utilizadas ou não as palavras escritas.” (HATFIELD, 2009, p. 134. Grifo do autor).

Esta tensão entre códigos dificilmente pode ser resolvida em termos absolutos. O sistema de funcionamento de um *medium* como os quadrinhos claramente abre concessões para uma parceria entre imagem e texto, às vezes amalgamando-os em situações literovisuais, aproveitando o caráter icônico do texto em si, ou ancorando a imagem na função sistêmica, eminentemente conceitual, do signo simbólico que é a palavra. Portanto, a rigor, conforme demonstra Mitchell, palavra e imagem, especialmente em um *medium* com os quadrinhos (e, também a rigor, em todos os *media*) confluem-se como ouroboros: estão inextricavelmente relacionados, sendo um a extensão do outro. É fácil pensar desta forma se considerarmos o limite difuso entre iconicidade e simbólico<sup>12</sup> em um signo como a palavra. Instrumentalmente, porém, esta condição amalgamada dos elementos constituintes do texto em quadrinhos pouco serve para que a química entre eles seja compreendida separadamente. Uma HQ como *Arzach* serve para isolarmos artificialmente a palavra da imagem, o que nos permite avaliar a condição narrativa e semiótica do quadrinho silencioso. Neste caso, o termo *ancoramento*, de Barthes, é particularmente útil:

*Em uma discussão a respeito de textos que ocorrem com imagens, Barthes faz uma referência específica às histórias em quadrinhos. Ele afirma que o texto pode tanto “ancorar” o significado de uma imagem, já que as imagens tendem a ser polissêmicas (susceptíveis a mais de uma interpretação), ou retransmiti-la, trazendo significados adicionais, sendo a função de retransmissão a dominante em uma história em*

<sup>11</sup> “Escrever, em sua forma física e gráfica, é uma sutura inseparável do visual e do verbal, a ‘imagemtexto’ encarnada.” (MITCHELL, 2009, p. 118).

<sup>12</sup> Basta pensar em como as palavras se originaram, na escrita suméria, a partir de signos icônicos, e portanto, imagens representacionais, que aos poucos foram se deformando a ponto de se tornarem abstrações simbólicas.

quadrinhos. (MILLER, 2007, pp. 100-101).

Retransmitir o significado de uma imagem (hoje em dia poderíamos dizer “remediar”) parece ser o eixo de funcionamento mais normativo quando texto e imagem trabalham em coordenação, produzindo um ciclo virtuoso que se assemelha a uma nuvem de significados possíveis que nascem a partir da relação (a *imagemtexto*), e não de cada elemento de significação isoladamente. Para além desta dinâmica, explorada em quase todo texto teórico sobre quadrinhos, porém, interessa-nos a posição de conflito entre estas instâncias, também guardada em potência em cada momento em que uma palavra aparece associada a uma imagem. A retransmissão e o ancoramento, procedimentos opostos, dizem muito a respeito do que pode ou não uma HQ silenciosa. Ao contrário do balé semiótico da retransmissão, o ancoramento estabelece uma hierarquia, cria uma cicatriz na imagem, e vetoriza a leitura da mesma, paralisando seu potencial polissêmico. É esta a ambiguidade fundamental do paradoxo *imagemtexto*: ao mesmo tempo em que produz a harmonia, produz o contratempo. Uma *imagemtexto* pode ser lida sempre em direções opostas. No caso da função de ancoramento, o texto em quadrinhos opera como uma legenda para um filme estrangeiro ou um letreiro explicativo para um filme silencioso: arrebata a abertura incognoscível de toda imagem, interrompendo a cadeia semiótica que nos leva até as imagens em série originárias do paleolítico, e a ancora no universo racional do conceito, domesticando-a e funcionalizando-a.

Então, o procedimento do ancoramento finca raízes e submete o enigma que representa toda imagem à lógica da escrita linear<sup>13</sup>, operacionalizando a relação entre palavra e imagem em uma HQ como se fosse uma espécie de centrífuga: a palavra é a aresta que a liga a imagem (os tubos na extremidade da aresta) ao procedimento violento da amalgamação dos elementos. A imagem é processada por uma ebulição de choques e estímulos vindos da palavra, ficando eletrizada, afetada diretamente pelas contingências signícas da palavra. Uma HQ como *Arzach* procura não apenas reverter este processo, ou seja, desfibrilar os elementos do *medium*, como procura submeter, desta vez, a própria palavra às condições de representação operadas pela imagem.

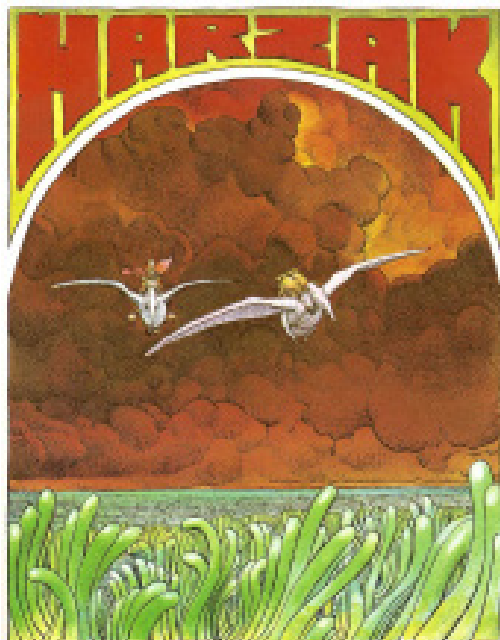
Nas quatro histórias originais de *Arzach*, Moebius utiliza apenas uma única palavra, grafada de maneira diferente na primeira página de cada uma delas: *Arzach*, *Harzack*, *Arzak* e *Harzake* (FIGs 04, 05 e 06). Não há hermenêutica possível para este procedimento. *Arzach* é uma onomatopeia. Através dos anos e de abordagens posteriores de Moebius sobre o personagem, convencionou-se a atribuição do nome da obra ao cavaleiro retrofuturista, mas não há nada em qualquer das quatro histórias originais (Cf. BI, 2000) que indique se tratar “Arzach” de um nome próprio. Há aqueles que sugerem que se refere à montaria do cavaleiro, outros às terras que percorre, ou à sua vestimenta, ou à guerra travada na quarta história, ou ao paralelepípedo misterioso revelado na última página, etc. A grande armadilha é justamente querer ancorar esta palavra às imagens da maneira com que se faz em uma HQ convencional. “Arzach” não se ancora, ou seja, não produz uma vetorização hermenêutica, justamente porque não está prenhe de significado. É apenas um significante, em toda sua potência de significante. É carregado de energia vocal, sendo uma palavra profundamente sonora, que evoca o ancestral e o contemporâneo, o futuro e o passado. Não à toa, Moebius brinca com a imagem da palavra (o significante), e, em cada início de história, a palavra não apenas aparece com grafia diferente, mas também com uma tipologia nova, misturando-se à estética visual da história, à maneira de Will Eisner em *Spirit*<sup>14</sup> (FIG. 07).

Pensar como a palavra é inserida em *Arzach* é fundamental para compreendermos sua compleição narrativa por dois motivos: primeiro, porque Moebius reverte o processo de ancoramento, transformando a palavra em um ícone e abrindo-a para toda expansão icônica, que marca o delineamento visual do mundo, mas o põe fora de contexto, fazendo-nos experimentar curiosa redução fenomenológica. Como uma imagem solta, a palavra “Arzach” não diz nada de específico, mas nos transporta para a pura visualidade, a pura vocalidade, a palavra universal, como se fosse a última palavra-valise, condensada como em um sonho freudiano<sup>15</sup>,

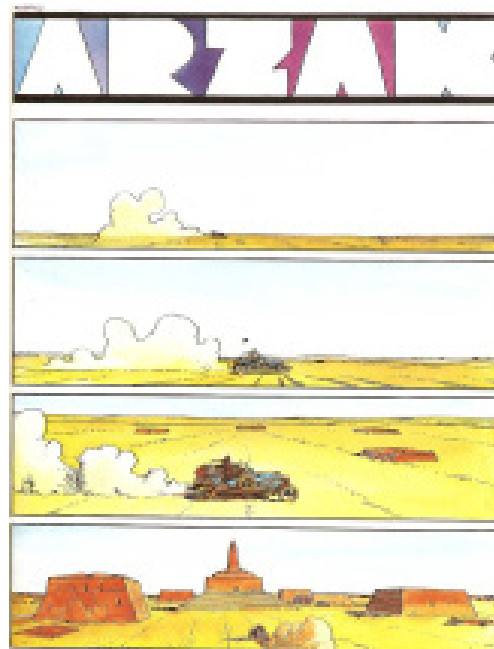
14 Em *Spirit*, história em quadrinhos noir publicada entre os anos 1940 e 1950, Eisner costumava trabalhar o título de cada história, assim como o logotipo do herói de série, como se estivesse presente dentro da diegese (apesar de não estar). Assim, o personagem *Spirit* aparecia saltando o logotipo da história, ou o título da história aparecia como uma placa de sinalização ou título de jornal, por exemplo.

15 O sonho, para Freud, constitui-se de um reprocessamento do material recalçado

13 Conforme terminologia de Flusser. (Cf. 2008).

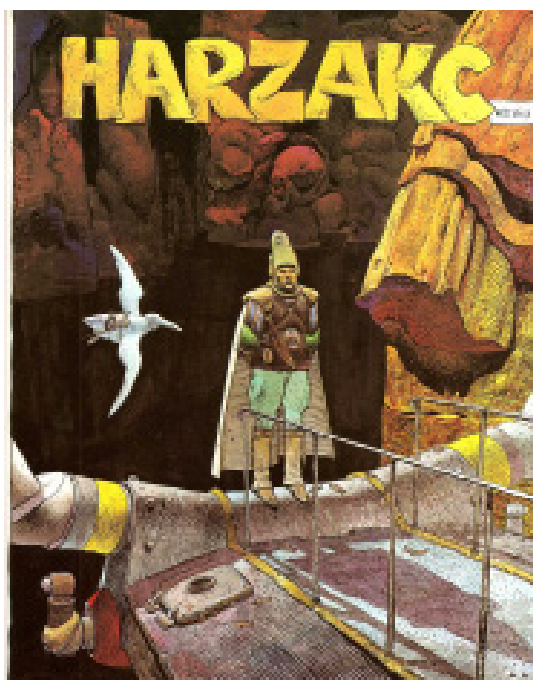


60



61

Figuras 4 e 5



62



Figuras 6 e 7



inesgotável. Moebius então *carrega* essa palavra de significado místico, por meio de sua grafia, tal qual o “YHWH”, tetragrama da bíblia hebraica. Em segundo lugar, a metamorfose de um tropo imagético (a grafia da palavra) em suas diferentes representações nas quatro histórias anuncia a metamorfose da narrativa para cada uma delas: a psicose a que o autor submete a representação simbólica da palavra carrega também seu procedimento de narrar, e a própria narrativa se transforma em uma alucinação metalinguística sobre si própria, conforme veremos. Não à toa, após carregar sua HQ com estes elementos disruptores da ordem tradicional dos quadrinhos, Moebius, no último requadro (o próprio hiperquadro), se permite utilizar finalmente o balão de fala, desta vez desterritorializado (para utilizar o termo de Deleuze). A palavra, proferida em meio a um secto de cavaleiros semelhantes ao herói ao qual já estamos habituados, não poderia ser outra: “Harzach.” (FIG. 08) Desta vez, entre aspas e com um ponto final, afirmando o código verbal como um processo agora inteiramente imagético, concluindo sua reversão semiótica e revertendo a metáfora da centrífuga.



### A psicose da narração em *Arzach*

do sonhador a partir de dois procedimentos operacionalizados no inconsciente: a condensação e o deslocamento deste material. (Cf. FREUD, 2001).

A ausência do balão de fala em *Arzach* (excetuando-se o único caso do último quadro, conforme apontamos acima) é um índice de como podemos pensar a organização da narrativa de uma história em quadrinhos silenciosa. Além dos fatores mais evidentes, como a oclusão de um campo sonoro para a narrativa e a ausência do significante simbólico (novamente, excetuando-se os casos já analisados), a falta de balões transforma a paisagem visual da HQ (Cf. CARRIER, 2000, p. 28). O que nem todos percebem, em geral, é que, apesar de o balão não pertencer à diegese (ele não é “visto” pelos personagens, a não ser em histórias metalinguísticas), ele pertence à materialidade visual de uma HQ. Groensteen (Cf. 2013, p. 106) separa o material visível (*montré*) do material legível (*advenu*) de uma HQ, esquecendo-se da ligação íntima das palavras com a visualidade, e, mais que isso, esquecendo-se que os balões certamente funcionam como *advenu* no sentido de ocuparem o espaço da imagem no requadro, deslocando e realojando os signos icônicos (as imagens em si) para que o balão possa dividir o espaço com eles. Qualquer um que já tenha tido a experiência de roteirizar uma história em quadrinhos em *thumbnails* sabe a dificuldade em se alojar os espaços de fala de maneira que eles não destruam a paisagem visual de uma página, ao mesmo tempo em que compõem a estrutura clássica, organizada e reconhecível de uma história em quadrinhos, com equilíbrio entre as imagens icônicas e as imagens dos balões em si. Quadrinhos do período clássico (anos 40 e 50) da *bande dessinée* francobelga, como *Blake e Mortimer* (de Edgar P. Jacobs) e *Alix* (de Jacques Martin) costumavam utilizar um grande contingente de diálogos em suas páginas enormes, fossem de jornal ou de álbuns, criando uma grade absolutamente repleta de falas e que, para os padrões contemporâneos, poderia ser considerada poluída. Da mesma época, mas antecipando a tendência que se demonstraria mais adaptada às HQs modernas, a série *Spirit*, de Will Eisner, procuraria um equilíbrio maior entre balões de fala e imagens nos requadros, criando uma fluidez de leitura mais dinâmica, inserindo a imagem do balão como um componente ativo no visual da página. Isso sugere que, quanto mais visual o balão é, mais ele se torna um componente icônico, aproximando-se de uma narrativa em que o simbólico (as palavras) é cada vez menos relevante.

Mas o que acontece, portanto, quando mesmo o balão de

natureza dinâmica é suprimido? A resposta lógica é uma intensificação deste impacto visual da HQ. Se, antes, “ajeitar” o balão dentro do quadro parecia uma improvisação para que ele e as imagens encontrassem certa harmonia independente da presença “inconveniente” da palavra, no caso de uma HQ sem falas este problema, com “alívio”, se dissolve. Um caso parecido ocorre entre som e imagem no cinema. Em seu extenso estudo sobre as propriedades sonoras na percepção filmica, Michel Chion enfatiza algumas relações que nos podem ser úteis para ressaltar o papel do som e da palavra na linearização de uma narrativa, e como a imagem desvinculada deste estímulo possui bem menor potencial de vetorização neste sentido. Chion (Cf. 2005, p. 9-10) afirma, de princípio, que o cinema funciona segundo certo *vococentrismo* ou *verbocentrismo*, ou seja, que se projeta cognitivamente para a palavra e para a fala, e que isso norteia não apenas a construção perceptiva de um *medium* como o cinema, mas também sua compleição narrativa. Ele não hesita em afirmar (*Ibidem*, p. 19) que o cinema sonoro é uma *cronografia*, ou seja, que a escrita do tempo neste *medium* é realizada pela banda sonora. A ordenação racional do filme é causada pela fala, em três frentes de linearização: a *animação temporal*, em que o som estabelece a temporalidade do filme; a *linearização temporal*, em que o som coloca uma cronografia no filme, ou seja, determina uma ordem de leitura; e, por fim, a *vetorização temporal*, em que faz perceptível a passagem do passado ao futuro e do futuro ao passado. Sem o som, o cinema perde a referência temporal, o que fez Chion afirmar que o cinema silencioso “simplifica a imagem ao máximo, para limitar a percepção espacial exploratória, a fim de facilitar a percepção temporal.” (*Ibidem*, p. 14).

Ora, a passagem do tempo é essencial a qualquer narrativa. Gaudreault e Jost, em *A Narrativa Cinematográfica* (Cf. 2009), conceituam uma narrativa qualquer a partir de cinco parâmetros: ela deve ser um discurso fechado (ou seja: deve ter começo e fim); deve pressupor um narrador (ainda que, em um *medium* misto como o cinema, ele possa se acumular, tornando-se *meganarrador*<sup>16</sup>); deve *des-realizar* um evento, no

sentido de torná-lo necessariamente ficcional; e, por fim, deve promover uma *passagem do tempo* e uma *mudança de espaço*. Mesmo que Chion considere o som como vetor principal de uma potencialização narrativa de um *medium* como o cinema, ele não chega a excluir a possibilidade de que a narrativa, em imagens, possa ocorrer sem palavras ou vozes. Talvez esta narrativa apenas perca sua referência temporal primeira. Mas, neste caso, em que se transforma a narrativa não-vetorializada pelo som e pela imagem? Como se dá a percepção temporal quando o fator que inscreve a cronografia está ausente do *medium*? Veremos isso mais adiante.

*Arzach* em quase tudo se enquadra nos preceitos narrativos apontados por Gaudreault e Jost. Como todo o *Arzach* original se compõe de quatro histórias contadas separadamente, é difícil pensar em um *discurso fechado* que unifique todas as histórias, até porque a ausência de linearização entre elas não permite que identifiquemos aonde elas começam a acabam quando relacionadas entre si, apesar de existir uma ordem de leitura (que obedece à ordem de publicação). Sendo assim, segundo um teórico da narratologia como Rick Altman, os quatro arcos de *Arzach* comporiam não uma narrativa, mas sim algo contendo *alguma* narrativa, como se fosse um folhetim (Cf. ALTMAN, 2008, p. 17-18). Para Altman, o *enquadramento* (“framing” – ou seja, o processo de estabelecer início e fim para algum material narrativo) é essencial para que se considere uma narrativa como completa. Não que isso importe para a experiência narrativa em si. Folhetins, novelas, séries de TV e histórias em quadrinhos seriadas raramente completam seu *enquadramento*, o que não quer dizer que elas não se apresentem para nós como narrativas. Apenas, segundo Altman, não seriam *uma narrativa*, mas *conteriam narrativa*.

Este seria o primeiro ponto para apresentar *Arzach* como um tipo diferente de experiência narrativa: ele não é um discurso fechado (não possui *enquadramento*) e não é conclusivo. Poder-se-ia dizer que é também *cíclico* ou até *aleatório*: as quatro histórias não parecem obedecer a uma ordem sequencial

16 Conforme GAUDREULT e JOST (2009, p. 75): “Assim, para se chegar a produzir uma narrativa filmica pluripontual, seria necessário primeiramente fazer apelo a um mostrador, que seria essa instância responsável, no momento da filmagem, pelo ‘encaixe’ dessa multitude de ‘micronarrativas’ que são os planos. Interviria, em seguida, o narrador filmico, que, apoderando-se dessas micronarrativas,

inscreveria nelas, pelo intermédio da montagem, seu próprio percurso de leitura, consecutivo ao olhar que ele teria inicialmente posto sobre essa narrativa primeira – os planos. Em um nível superior, a ‘voz’ dessas duas instâncias seria de fato modulada e regrada por esta instância fundamental que seria, então, o ‘meganarrador filmico’, responsável pela ‘meganarrativa’ – o filme.”

e sequer demonstram relações entre si que não estejam no nível da *variação* e *declinação icônica*, ou seja, de estarem assimiladas entre si a partir de alterações visuais:

*Uma página fundada sob a variação justapõe “elementos de uma mesma classe paradigmática”, ou seja, “qualquer amostra das diversas formas que se apropriam, na natureza, de tal motivo particular”. [...] A declinação icônica “repete um mesmo motivo que o artista faz receber, em cada tira, um tratamento diferente”. (GROENSTEEN, 2013, p. 106).*

Estas declinações icônicas ou “isotopias” são perceptíveis em *Arzach* em vários âmbitos. Elas fazem parte daquilo que Groensteen classificou, em seu sistema para as histórias em quadrinhos, como *artrologia geral*, ou seja, “a maneira com que cada requadro pode lembrar ou prefigurar outros espacialmente distantes.” (MILLER, 2007, pp. 82-3). Basicamente, esta é a maneira mais sutil, delicada e invisível com que os quadros se relacionam em uma história em quadrinhos. Ela não está diretamente relacionada à narração em si, mas sim à maneira com que o todo de uma HQ produz um efeito estético geral, uma combinação de elementos provocados pelo “trançado” (“tressage”) entre os quadros que reverbera de volta em todas as instâncias da história, algo muito próximo do que o cineasta e teórico do cinema Sergei Eisenstein chamou de *montagem polifônica*: o detalhamento completo da superfície da imagem e sua potência de representação de um tema geral a partir da justaposição dos planos cinematográficos. (Cf. EISENSTEIN, 2002, p. 54).

Em *Arzach* a declinação icônica provocada pela ação do trançado ocorre em duas frentes: pela utilização de cores saturadas em alta resolução que criam rimas visuais e motivos que se repetem no decorrer das quatro histórias, “orquestrando” a HQ como se em uma tonalidade mais musical; e alterando a cada momento o modelo de ocupação da página (aquilo que Peeters chama a “grade”) de acordo com as necessidades de produção de significação das histórias. A ideia de Eisenstein para o cinema não estava longe deste tipo de realização: ele queria que o cinema funcionasse como uma sinfonia que estivesse submetida a um tema maior, e que cada elemento do filme fosse lido como tonalidade e exercesse a função de tempo e contratempo, algo meticuloso, complexo. É mais útil guardar a noção de que cada elemen-

to de composição do filme (cenografia, atuações, fotografia, etc.) servisse a um propósito unificador.

Na segunda história (“Harzak”), por exemplo, temos um modelo de composição a partir de declinações icônicas. Em uma das páginas da segunda história (FIG. 09), a grade é composta por seis requadros, com duas linhas horizontais e três verticais. O modelo de grade desta página é o que Peeters chamaria de *retórica* (Cf. PEETERS, 1993, p. 24), ou seja, cuja organização do espaço depende da prioridade da narrativa. Moebius a desenhou de maneira que a sigamos na leitura habitual (esquerda-direita e cima-baixo), mas o pareamento icônico entre os requadros segue uma ordem vertical. O quadro um se declina no quadro quatro. O dois se declina no cinco. E o três, no seis. Este tipo de composição, que embaralha a ordem visual do texto em quadrinhos, traz à tona uma estrutura pensante que vai além do simples acompanhamento quadro-a-quadro de uma leitura ordinária (que Groensteen chamaria de *artrologia restrita*). O que vemos é um jogo sutil de similitudes e tropos que se afetam, criando uma estrutura visual elegante e maior do que o conteúdo em si da narração. É um primeiro passo para pensarmos que, em *Arzach*, a narração tem a autonomia de experimentar com seus próprios limites, como se não estivesse sendo simplesmente impulsionada pelos seus elementos básicos (*ação, personagem, enquadramento*, etc.). A própria cronografia da palavra desaparece, permitindo que a passagem do tempo seja elaborada dentro da confecção dos requadros. O mesmo efeito ocorre na terceira história, mas a declinação não ocorre necessariamente na morfologia dos requadros, mas sim em sua utilização das cores. Moebius produziu *Arzach* a partir de um modelo cromático simples, o da saturação. As quatro histórias complementam-se e dialogam entre si a partir da utilização chapada de verdes, vermelhos, amarelos e azuis que geralmente dominam a paisagem visual de cada requadro, e estas associações livres entre os elementos cromáticos das histórias acabam forçando o leitor a criar padrões visuais subconscientes, impulsionando uma orientação da narrativa a partir da declinação das cores.

Neste caso, na terceira história, acompanhamos um personagem até então inédito que invade, dirigindo um carro *vintage*, uma espécie de cidadela (amarela) habitada por seres humanoides que mais se assemelham a zumbis (verdes, da mesma cor do personagem), que o agridem até que ele

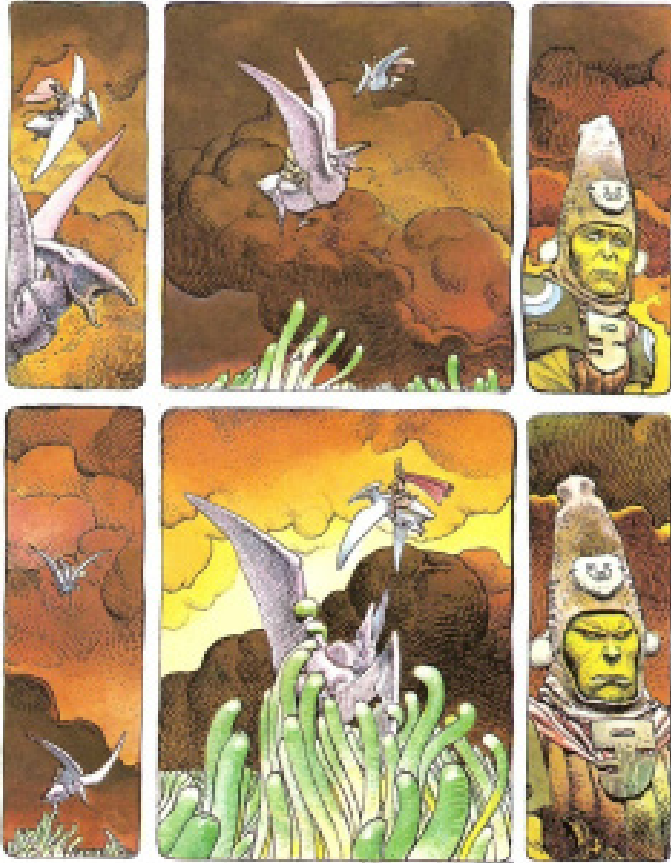


Figura 9

consiga entrar dentro de um prédio fortificado. Dentro da uma sala neste prédio, podemos ver uma tela que mostra o cavaleiro das duas primeiras histórias andando, em círculos, ao redor de seu pterodátilo, inanimado. Moebius compõe a restauração do animal biomecânico a partir de duas páginas (MOEBIUS, 2000, pp. 43-44. FIGs. 10 e 11), em seis quadros horizontais (três em cada página). Na primeira página, vemos dois requadros vermelhos (nas pontas) e um requadro azul (no meio). Na segunda, a organização cromática se inverte: dois requadros azuis (nas pontas) e um requadro vermelho (no meio). Moebius traz, ao espaço apertado aonde vemos o homem misterioso mexer em um mecanismo capaz de fazer reviver o animal biomecânico, um ambiente aba-

fado e febril, chapado em vermelho. Ao mostrar, porém, o exterior onde aguarda o cavaleiro e seu animal, a paisagem é de um azul lunar, claramente mais frio e desolador. Mais do que simples aplicação de uma semiótica elementar das cores, porém, estas páginas mostram o quão orientado pela cor é o impulsionamento narrativo da HQ, como se fôssemos conduzidos mais pela potência natural de cada cor do que propriamente pelos elementos diegéticos da história.

Dentro da atividade narracional proposta por Altman (em uma definição mais aberta e menos sistemática do que a de Gaudreault e Jost), além do *enquadramento*, que estabelece princípio e fim à narrativa, há o ato de *seguir* (*following*), componente essencial para se transformar o *material narrativo* cru (ação e personagem: uma cidade ou uma batalha, por exemplo), em uma narrativa em si. *Seguir* um personagem, em qualquer meio que seja, é o que vai ativá-lo enquanto estrutura narrativa, assim como vai também ativar o narrador:

O processo de seguir, assim, simultaneamente ilumina o personagem e o narrador, a diegese e a narração. É precisamente esta ênfase simultânea em dois diferentes níveis que constitui a narrativa. Sem o *seguir*, temos apenas o caos não-vetorializado, capaz de produzir uma narrativa, mas ainda não efetivamente fazendo isso; com o ato de seguir, nós não apenas concentramos a atenção no personagem e nas ações do personagem, satisfazendo assim as primeiras condições para a existência de uma narrativa, mas também implicitamente revelamos a existência de um segundo nível, o nível narracional. (ALTMAN, 2008, p. 16).

Evidentemente, encontrar o ato de *seguir* não é uma das maiores dificuldades em *Arzach*. Cada requadro de cada história, praticamente, seleciona um ou um conjunto de personagens que concentram nossa atenção em um processo de seguir que seleciona, edita e costura o mundo criado por Moebius dentro de um processo narracional que nos permite encadear as histórias do início ao fim. Seguimos, por exemplo, o cavaleiro em suas andanças errantes, sem saber de onde ele veio ou para onde vai. Da mesma forma que seguimos os coadjuvantes dele: o humanoide ciumento, as mu-



Figura 10

lheres misteriosas, o monstro isolado, o motorista salvador, etc. Cada um destes personagens desloca a narratividade para si no momento em que são enquadrados no requadro. Até aí, *Arzach* obedece a um processo convencional de narração. Porém, em uma narrativa silenciosa, ausente de uma cronografia, e especialmente em *Arzach*, *seguir* não parece ser o suficiente para separar o material narrativo cru do caos *vetorializado* mencionado por Altman. Na verdade, o processo de *seguir* em *Arzach* parece potencializá-lo no sentido de que o caos do mundo ganha certa ordem vetorial, mas nunca deixa de ser caos. Em nenhuma das quatro histórias conhecemos qualquer aspecto do contexto delas. Não sabemos por que as mulheres misteriosas estão dentro das casas rústicas. Não

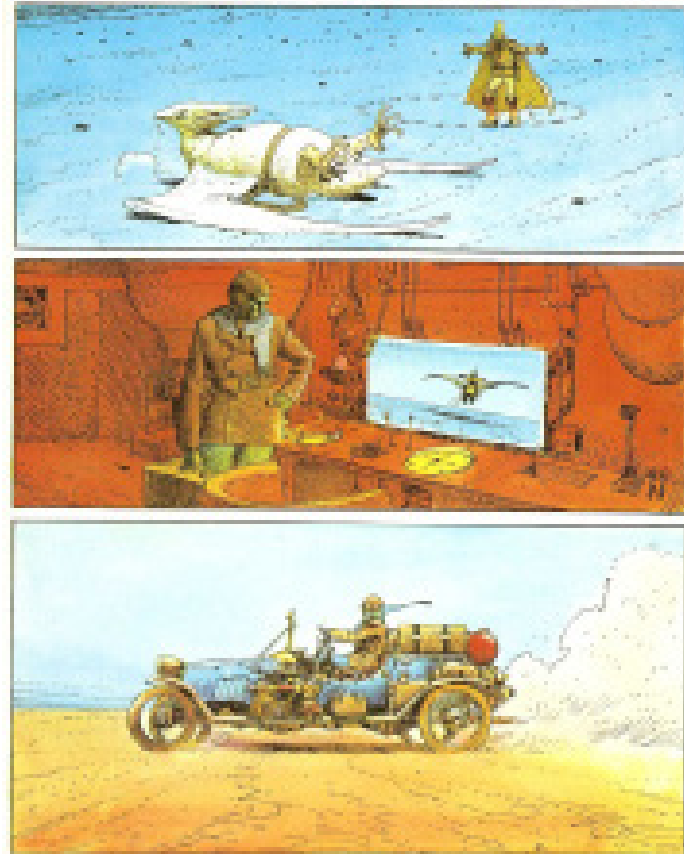


Figura 11

sabemos por que o monstro isolado está residindo em cima de uma pedra. Não sabemos por que o motorista salvador precisa salvar o cavaleiro. Não sabemos o que é o paralelepípedo vermelho. Não sabemos por que o assecla pronuncia “Harzakc” na última página. Não sabemos, enfim, por que o cavaleiro segue em suas errâncias. Sabemos, apenas, que ele *segue*, e isso basta.

O fato de a errância em *Arzach* não nos levar a lugar algum, ou seja, não conduzir a um aprofundamento da diegese em si, diz muito a respeito do propósito narrativo desta obra. Sem um *enquadramento* definido (uma instância narrativa que propriamente comece e termine as histórias), sem um propósito para o ato de seguir cada personagem, o

que resta de narrativa nesta obra senão o propósito de narrar sem um vínculo específico com a diegese, ou seja, o propósito de *narrar a própria narrativa*? A imagem da HQ, sem a ocupação visual que representa a presença do balão, sem a vetorização proposta pela palavra e pelo recitativo, o que ela se torna senão um transmutar alucinatório de padrões e ferramentas de contar histórias que reporta, de maneira centrípeta, a si própria, ao ato livre de se declinar a partir de suas cores, suas formas, suas contingências específicas? A narratividade em si, longe da convencionalidade operada pela presença da palavra, está solta em suas molduras, e se assemelha a um sonho de narratividade, a uma alucinação e exercício de pura narratividade. Este sentido fluido, alucinatório, que *Arzach* adquire, não apenas manifesta a “escrita automática” à qual Moebius se refere ao revelar seu método de composição, como está totalmente de acordo com a ausência de lógica formal das histórias em si, que perdem seu eixo argumentativo, sua condução técnica, e se transformam em algo que não está no passado e nem no futuro, cujos personagens não precisam de um histórico e nem de uma continuidade. A própria ação, componente essencial a toda narrativa, se torna mínima no sentido de que ela é tão pontual que suas consequências podem ser desprezadas ou esquecidas. *Arzach* se centra em um presente infinito, de ações mínimas, cujo propósito é não mais que revelar seu próprio mecanismo de ação. Mais uma vez, o puro efeito da narratividade em imagens silenciosas. Talvez seja neste vértice, na divisória entre a fabulação que se abstrai e a poesia, que *Arzach* se situe com mais propriedade. Ali, em uma fronteira para onde se dirige a narratividade não-vetorializada, pode ser o local aonde começa o discurso poético, em sua ausência de referentes e mergulho profundo em figuras de linguagem.

Talvez por isso a quarta e última história de *Arzach* seja já um completo esfacelamento de qualquer possibilidade de enlaçarmos sua narrativa em um discurso fechado. Nas primeiras duas páginas (Cf. MOEBIUS, 2000, pp. 45-46), parecemos estar diante de um processo semelhante ao das outras três histórias, ou seja, *seguimos* algo errante e sem direção, mas podemos compreender o encadeamento do *seguir* em si sem problemas. O cavaleiro desce de seu pterodátilo em um misterioso local que, novamente, mistura tecnologia e ancestralidade, e passa a espiar uma mulher seminua através de um visor. Até aí, esta história parece ecoar a primeira,

revelando-nos mais uma vez o caráter reiterativo desta narrativa. A partir deste momento, porém, a cada virar de página parecemos ser transportados para uma porção aleatória de uma história diferente, como se *Arzach* tivesse se transformado em uma máquina quebrada que nos transporta para *flashes* de mundos distintos: vemos o cavaleiro caminhar sobre uma caveira gigante; sobrevoar um apocalíptico cenário de guerra; caminhar, junto a outros dois homens, em direção a uma fortaleza retrofuturista; vemo-lo sentar-se, nu, em uma estranha câmara fechada; e, por fim, o misterioso último quadro e página: a reunião de asseclas ao redor do paralelepípedo vermelho ouvindo um líder central pronunciar a palavra “Harzach.”

Neste momento, Moebius não apenas quebra a possibilidade de se estabelecer um *drive* narrativo, ou seja, que o leitor possa conceber em sua mente que aquelas imagens justapostas componham uma narrativa (Cf. ALTMAN, 2008, p. 19), como radicaliza o que Altman chama de *modulação hiperbólica*, (*Idem*, p. 25), que é o instrumento narrativo cuja função é juntar personagens ou núcleos narrativos sem o encontro entre eles dentro da diegese (a *modulação metonímica*) ou por meio de letreiros, recitativos ou outros modelos de narração delegada (*modulação metafórica*). Na modulação hiperbólica, a transição entre personagens e núcleos narrativos é abrupta, sem justificativa, como se fosse um passe de mágica operacionalizado pelo narrador em si. Nesta quarta história, a radicalização deste processo é tamanha que o próprio senso de narratividade se perde e o leitor já não é mais capaz de *seguir*. Como conclusão de um processo que desde o início parece conduzir a uma espécie de psicose do modelo de narrar em si, *Arzach* termina desfazendo-se enquanto história para se tornar um conjunto de imagens puras, de visões, de aparições. Aqui, a imagem muda se desvincula de qualquer racionalidade e a organização dentro do *medium* quadrinhos parece perder seu sentido. Retornamos ao sentido paleolítico, mágico e encantado das imagens e as soltamos no fluxo livre e aleatório da psicose original da formação dos signos no mundo. Não à toa, ao retornar a este âmagô, a este caos não-vetorializado, a ordem parece realmente mostrar sinais de se restabelecer apenas quando, finalmente, após uma descida ao inferno da imagem sem referente, uma palavra é proferida. A palavra “Harzach” surge, então, como espécie de *fiat lux* do *medium*, trazendo a história em quadrinhos novamente

à tona, refundando esta arte e forma de comunicação, finalizando o processo de lavagem semiótica ao qual a própria narratividade esteve submetida durante todo o processo de composição da história. Trata-se da ascensão, queda e renascimento da narrativa em quadrinhos. O triunfo da narrativa silenciosa por meio do recrudescimento da palavra.

### Bibliografia:

ALTMAN, Rick. *A theory of narrative*. New York: Columbia University Press, 2008.

ARISTÓTELES. *Metafísica*. Livro I e livro 2. Trad. de Vicenzo Coceo. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

BI, Jesse. *La bande dessinée muette*. Disponível em: <http://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-muette-6-la/>. Acesso em 14 Dez. 2014.

CARRIER, David. *The aesthetic of comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000.

CHION, Michel. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*. Paris: Armand Colin, 2005.

EISENSTEIN, Seguei. *O sentido do filme*. Tradução de Teresa Otoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EVERSON, William. *American silent film*. New York: Da Capo Press, 1998.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Récits et discours par la bande*. Essais sur les comics. Paris: Hachette, 1977.

FREUD, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. Tradução de Walderedo Ismael de

Oliveira. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

GARRIC, Henri. *L'Engendrement des images en bande dessinée*. Tours:

Presses Universitaires François-Rabelais, 2013.

GAUDREAU, André. *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Paris: Armand Colin, 1999.

GAUDREAU, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Trad. de Ciro Inácio Marcondes, Adalberto Müller e Rita Jover-Falleiros. Brasília: Editora da UnB, 2009.

GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Trad. do francês para o inglês de Bart Beaty e Nick Nguyen. Jackson:

University of Mississippi Press, 2007.

\_\_\_\_\_. Why are comics still in search of cultural legitimization? Trad. do francês para o inglês de Shirley Smolderen. In: HEER, Jett; WORCESTER, Kent. (Org.) *A comics studies reader*. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

\_\_\_\_\_. *La Cage de Martin Vaughn-James et ses avatars contemporains*. In: GARRIC, Henri. (Org.) *L'Engendrement des images en bande dessinée*. Tours: Presses Universitaires François-Rabelais, 2013.

HATFIELD, Charles. An art of tensions. In: HEER, Jett; WORCESTER, Kent. (Org.) *A comics studies reader*. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

HEER, Jett; WORCESTER, Kent. (Org.) *A comics studies reader*. Jackson: University of Mississippi Press, 2009

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. de Helcio de Carvalho e Marisa Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MILLER, Ann. *Reading bande dessinée*. Critical approaches to

French-language comic strip. Chicago: Intellect, 2007.

MITCHELL, W.J.T. Beyond Comparison. In: HEER, Jett; WORCESTER, Kent. (Org.) *A comics studies reader*. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

MOEBIUS. *Moebius oeuvres completes tome 2. L'homme est il bon?* / Arzach. Genève: Les Humanoïdes Associés, 1981.

\_\_\_\_\_. *Arzach*. Genève: Les Humanoïdes Associés, 2000.

PEETERS, Benoît. *La bande dessinée*. Paris: Deninos / Flammarion, 1993.

\_\_\_\_\_. Le scénariste et l'engendrement des images. In: GARRIC, Henri. (Org.) *L'Engendrement des images en bande dessinée*. Tours: Presses Universitaires François-Rabelais, 2013.

PEETERS, Benoît; GROENSTEEN, Thierry. *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*. Paris: Hermann, 1994.

PERRY, George. *The penguin book of comics*. London: Penguin, 1971.

SMOLDEREN, Thierry. *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*. Paris: Impressions Nouvelles, 2009.

VARGAS, Alexandre Linck. *A invenção dos quadrinhos. Teoria e crítica da sarjeta*. 323 f. Tese (doutorado). Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.