



OS QUADRINHOS CINEMATOGRAFICOS DE MOEBIUS

Márcio Mário da Paixão Jr.

Universidade de Brasília (UnB)

Resumo: Notório filósofo francês, Gilles Deleuze teve como um de seus diversos objetos de estudo a linguagem cinematográfica, acerca da qual escreveu dois livros essenciais nos quais buscou estabelecer uma taxionomia das imagens. Em *A imagem-movimento*, trabalhou a tradicional cinematografia que se vale de narrativas lineares, enquanto que em *A imagem-tempo* tratou das vanguardas que perpetraram um cinema eminentemente poético, de puras situações óticas e sonoras. O legendário quadrinista Moebius, por sua vez, possui uma extensa obra onde transita entre pólos semelhantes aos atestados por Deleuze. De um lado, opera por meio de narrativas mais convencionais. E de outro, se entrega a poéticos devaneios oníricos. A idéia aqui é buscar os paralelos e intersecções entre suas HQs e o cinema, tendo como guia a criteriosa categorização deleuziana.

Palavras-chave: Quadrinhos – Cinema – Moebius.

Meu caro Moebius,

Tudo o que você faz me encanta, até mesmo o seu nome me encanta.

No meu Casanova, chamei de Moebius o personagem de um velho médico, um homeopata, meio mágico, meio bruxo: foi uma maneira de mostrar minha simpatia, minha gratidão, pois você é formidável e eu não tenho tempo de lhe dizer o quanto e por quê.

Estou rodando na cadência febril de sempre, ou, talvez, desta vez, um pouco mais febrilmente que de costume, pois às vezes tenho a impressão que ainda não comecei este filme, outras vezes me parece já tê-lo acabado há muito tempo: assim, vivo como que suspenso dentro de um de teus universos tortuosos, sem gravidade.

Enviar-te esta carta apressada e desordenada, eu lamento, pois a alegria e o entusiasmo que me dão seus desenhos, exigiram de mim maior precisão, e que eu te dissesse tudo, já e de uma só vez.

*Deixa-me te dizer, ao menos, que descobrindo o que tu fazes e o que fazem teus companheiros da Metal Hurlant, imediatamente reencontrei este sentimento pungente: face a um encontro maravilhoso que nos é periodicamente prometido, que eu só havia conhecido quando criança, entre dois números de *Giornalino della Domenica*, que traziam as *Aventuras de Happy Hoologan e dos Sobrinhos do Capitão*.*

Que grande diretor de cinema tu serias! Nunca pensaste nisto?

O que há de mais admirável nos teus desenhos é a luz – sobretudo nos teus desenhos em preto e branco: uma luz fosfórica, oxídrica, luz de lux perpétua, de limbos solares...

Fazer um filme de ficção científica, é um dos meus velhos sonhos. Eu penso nisso desde sempre, pensava nisto bem antes destes filmes estarem na moda. Tu serias, sem dúvida, o colaborador ideal, entretanto não te chamarei jamais, pois tu és completo demais, tua força visionária é terrível demais. Então o que eu iria fazer nessas condições?

Eis porque, caro Moebius, te digo apenas isto: continua a desenhar fabulosamente para a alegria de todos nós.

Buon lavoro e buona fortuna

Federico Fellini (MOEBIUS, 1984: 50).

A carta remetida por Federico Fellini a Moebius é laminar ao dar um tom poético à relação que a aclamada obra do quadrinista francês tem com o cinema. Tal relação tem pontuado a sua carreira, culminando em trabalhos específicos para o campo cinematográfico. Dentre esses trabalhos, podemos enumerar, à guisa de exemplo, os fantásticos visuais tecnológicos por ele desenvolvidos para *Tron*, filme produzido em 1981 para os Estúdios Disney.

Tron não resistiu à dura prova do tempo, tornando-se uma peça anacrônica e esquecida. Contudo, a delirante estética computacional desenvolvida por Moebius – numa época em que tal estética estava muito longe de ser tão trivializada quanto atualmente –

marcou de forma impactante aquele ano e ainda hoje è capaz de causar um certo estremecimento com sua agora nostálgica beleza.

Outra parceria efetiva de Moebius com o cinema se deu em 1978, quando, ao lado do artista H. R. Giger, desenvolveu o *design* do filme *Alien, o 8º Passageiro*, de Ridley Scott. Obviamente tal *design* ficou mais fortemente creditado a Giger (criador de bizarras figuras orgânico-cibernéticas), por ter ele desenvolvido a monstruosa criatura. Entretanto, a maioria das naves, vestuários, máquinas e planetas, veio à luz pela pena de Moebius.

A participação de Moebius em criações cinematográficas, porém, não se reduz apenas a obras que chegaram às telas. Ao lado do cineasta Alejandro Jodorowski (*El Topo, Holly Mountain*), parceiro de longa data, Moebius trabalhou toda a concepção visual da adaptação de um grande sucesso literário da ficção científica: *Duna*. Infelizmente o exaustivo trabalho de Moebius e Jodorowski não chegou a se efetivar em película, tamanho o grau de imaginação e ousadia que eles tentaram imprimir à adaptação. Anos mais tarde, *Duna* chegaria às telas numa fracassada adaptação capitaneada pelo produtor Dino de Laurentis e dirigida por um ainda imaturo David Lynch.

O Segredo do Abismo, de James Cameron, e *Willow*, de George Lucas, foram outros dois filmes que contaram com a fantástica imaginação visual de Moebius. Reduzi-lo a um mero *designer* de cinema, contudo, seria uma bárbara injustiça. A proximidade do trabalho de Moebius, ou mesmo Jean Giraud, com a linguagem cinematográfica é muito mais estreita que isso. Conforme bem assinalou Fellini, Moebius tem um fino senso cinematográfico em suas histórias em quadrinhos. Mas talvez a sua grande contribuição ao gênero tenha sido o trânsito livre que criou entre narrativas mais tradicionais e criações estritamente poéticas, oníricas e longe de qualquer linearidade formal.

Neste sentido, pode-se tentar estabelecer uma relação entre os quadrinhos de Moebius e a linguagem cinematográfica, na qual ele tanto busca referência e inspiração. Para além disso, pode-se inclusive, tentar categorizar as histórias em quadrinhos do autor segundo parâmetros próximos àqueles elaborados pelo filósofo, também francês, Gilles Deleuze.

Segundo Deleuze, é possível, classificar, a grosso modo, a imagem cinematográfica em duas vertentes fundamentais: a imagem-movimento e imagem-tempo. É claro que entre estas duas categorias, dentro delas ou ainda em suas adjacências, existem diversas outras, conforme nos revela o filósofo em seus livros *A imagem-movimento* e *A imagem-tempo*. O

que se coloca aqui é de que maneira pode o trabalho de Moebius se adequar a esta taxionomia.

De acordo com o que já foi dito anteriormente, pode-se afirmar que Moebius possui uma obra esquizofrênica. Mais. Ele próprio assumiu, ao longo de sua extensa e profícua carreira, um caráter esquizofrênico. Ao assinar Jean Giraud (GIR), o quadrinista traz à tona seu caráter mais formal, sua narrativa que mais se adequa aos moldes clássicos. Desta feita, podemos relacionar seus trabalhos como GIR a uma imagem-movimento, com todas as suas derivações.

Ao assinar Moebius, por sua vez, o artista se livra de imediato de quaisquer restrições formais, partindo para um universo fantástico cujo propósito fundamental é proporcionar ao leitor uma situação puramente ótica. Já sob esse prisma, grande parte dos seus quadrinhos poderiam ser classificados como próximos à imagem-tempo.

Tomemos a mais relevante obra de Jean Giraud, *O Tenente Blueberry*. Escrito pelo habilíssimo roteirista Jean-Michel Charlier, a saga de *Blueberry* trata-se de um western clássico. Fazendo-se um histórico dos quadrinhos do gênero, poucas séries são tão artisticamente sofisticadas quanto *O Tenente Blueberry*. Provavelmente, se o quesito qualidade for o mais importante no julgamento, apenas na série *Ken Parker* (dos italianos Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo) *O Tenente Blueberry* encontraria um adversário à altura.

Giraud foi extremamente prodigioso e fiel ao retratar os diversos ambientes do velho oeste americano. Das desérticas pradarias aos saloons repletos de bêbados mal-educados, dos antigos vilarejos às tribos apaches, das imundas estribarias aos bordéis não menos imundos, Jean Giraud retratou todos os cenários da saga com a mais absoluta verossimilhança. Mas o que realmente interessa é a forma precisa e impecável com que o artista conduz a narrativa.

Em *Blueberry* encontram-se as mesmas características que aparecem no cinema de Ford. O meio é o englobante. O céu engloba o meio, que por sua vez engloba a coletividade. Essa tem no *Tenente* o seu representante, o seu herói, realizador de uma ação que o igualará ao meio e restabelecerá a ordem comprometida. Trata-se aqui de uma espécie de imagem-ação quadrinística. Mais precisamente de uma imagem-ação de grande forma. É o esquema SAS. Existe na trama uma situação (S), que desestabiliza o meio, a coletividade. Desta coletividade emerge então o indivíduo heróico *Blueberry* que, por sua vez, desempenha uma ação (A) no sentido de restabelecer a ordem (S) ou mesmo criar um novo tipo de ordem (S').

Tenente Blueberry, contudo, não é uma série voltada exclusivamente à imagem-ação. Uma de suas características é a densidade psicológica de seus personagens. Logo, em momentos em que a ação cede lugar a tais tensões psicológicas, Giraud usualmente se vale de expressivos primeiros planos, estabelecendo uma empatia direta entre personagem e leitor. Nesses momentos, tem-se então uma imagem-afecção pura.

Outro antológico momento de imagem-movimento na carreira do desenhista francês é *The Long Tomorrow*, agora já sob a alcunha de Moebius. Escrita por Dan O'Bannon, a história é considerada por muitos especialistas um clássico do gênero, tendo inclusive servido de inspiração para um dos mais emblemáticos filmes dos anos 80: *Blade Runner*, *Caçador de Andróides*, de Ridley Scott. Todos os elementos da película já estavam registrados em *The Long Tomorrow*: o futuro caótico e pessimista, táxis voadores pilotados por orientais, clima sombrio e narrativa em *off* típicos de filmes e romances *noir*, bem como um novo mundo repleto de robôs e andróides.

A primeira página de *The Long Tomorrow* é o que se poderia chamar de plano-seqüência quadrinístico. Obviamente, o plano-seqüência cinematográfico não apresenta cortes, o que é impossível para os quadrinhos, uma vez que, na página impressa, tudo é estático. O movimento é todo dos olhos do leitor. Sendo assim, os cortes nos quadrinhos são inevitáveis, dando origem às sarjetas (nome dado aos espaços entre quadros). Todavia, ao deslizar os olhos pela página, este mesmo leitor cria a continuidade visual sugerida pela seqüência de painéis elaborada pelo autor. Na verdade, as histórias em quadrinhos lançam mão de recursos visuais semelhantes àqueles usados na confecção de *story-boards* cinematográficos.

Pois bem, a primeira página de *The Long Tomorrow* é um grande e belíssimo plano-seqüência onde a câmera (o olho do artista) lentamente se aproxima de uma cratera na crosta de um planeta - cratera esta que revela uma gigantesca cidade futurista, repleta de carros voadores e edifícios altíssimos ornamentados por *outdoors* comerciais, bem aos moldes posteriormente utilizados em *Blade Runner*. A câmera se atira então rumo ao precipício urbano, parando justamente, já na página 2, na janela do protagonista da história, que narra em *off*: “Sou detetive particular... Meu escritório fica no 97°. Meu nome é Pete Club. Naquele dia... Um dia como muitos outros...”. Trata-se aí de um jogo dos autores com os clichês do gênero *noir*, só que aqui reambientado numa circunstância futurista. E ficam então colocadas



as condições para que se desenvolva uma narrativa típica de imagem-ação, novamente sob grande forma.

Em *The Long Tomorrow*, cabem exatamente as afirmações de Deleuze acerca do filme *noir*:

O “meio” é uma falsa comunidade, na verdade uma selva onde toda aliança é precária e reversível; por outro lado, os comportamentos, por mais experimentados que sejam, não são verdadeiros *habitus*, respostas verdadeiras a situações, mas comportam uma falha ou fissuras que os desintegram. (DELEUZE, 1985: 183).

No ano de 1973, Moebius executa aquela que ele próprio considera sua primeira HQ adulta: *O Rola-Doida*.

Sem dúvida é minha primeira história *adulta*. Para mim, *adulto* significa ser livre de espírito, não conhecer fronteiras e nem aceitar restrições morais, especialmente aquelas impostas por outras pessoas. Só o próprio artista pode impor barreiras a si mesmo e, assim, assumir responsabilidade total por sua arte. Isso é que significa ser um *adulto*.

Para mim, tornar-se um *adulto* é derradeiramente a única forma do quadrinista não morrer de tédio. Se você for obrigado a desenhar os mesmos personagens dia após dia, com rostos e roupas sempre iguais, não conseguir expressar nada pessoal, ou tiver que ilustrar as mesmas histórias, geralmente escritas por gente desconhecida, vai acabar ficando louco e – quem sabe? – começar a beber pra compensar. Talvez até se mate! É um pesadelo! O único jeito de continuar vivo é permanecer renovado e se divertir naquilo que faz.

O Rola-Doida foi uma das minhas primeiras histórias nesse espírito de liberdade. Foi uma coisa incrível. Ela expressa uma emoção tipo “não sei o que fiz, mas preciso continuar. Não sei onde estou, mas preciso prosseguir”. O leitor sente isso. Eu não estava tentando deliberadamente colocar essas teorias em prática. Só fiz porque senti um grande prazer. E deu certo. Quando você abre uma porta, nunca sabe o que vai encontrar do outro lado. (MOEBIUS, 1992: 131, 132).

Conforme suas próprias palavras, *O Rola-Doida* surge dentro do espírito de maio de 68, repleto da vontade de explorar novas trilhas, criar padrões atuais e contar histórias jamais contadas. Nesta busca, Moebius se coloca na vanguarda dos quadrinhos mundiais, estabelecendo parâmetros novos e infinitamente ousados para o meio. E é a partir deste momento que seu trabalho se liberta de uma necessidade narrativa formal, partindo para a conquista de novos horizontes estéticos onde as situações sensório-motoras dessem lugar àquelas contundentemente visuais.

O Rola-Doida é seu primeiro passo neste sentido, mas ainda assim trazendo algumas referências ao velho modo de se fazer quadrinhos. Porém, a história funcionou como laboratório para outras ousadias que viriam à tona, pouco tempo depois, tais como *A Garagem Hermética* e *Arzach*.

O mais impressionante é que, ao lançar *O Rola-Doida* em álbum, Moebius radicalizou no uso da linguagem cinematográfica. Enquanto nas páginas ímpares se desenvolvia a saga do humanóide com disfunção erétil, nas páginas pares Moebius desenvolveu uma história sem título e sem diálogo, sempre com um único quadro por página (em plano médio, com a *câmera* fixa no mesmo lugar) onde um homem sofre uma mutação, deformando-se e transformando-se numa espécie de ovo que, nas páginas finais se rompe para revelar um pequeno homem, cujos traços fisionômicos apontam para a possibilidade de um auto-retrato do próprio Moebius. A *câmera* fixa faz com que, ao se passarem as páginas rapidamente, se tenha um *proto-desenho animado*. Mais que isso, na história não há uma situação sensório-motora, mas sim uma situação de caráter eminentemente visual, uma verdadeira imagem-tempo. E como nas histórias em quadrinhos o tempo é determinado pelo leitor (uma vez que as imagens são estáticas), a possibilidade de uma contemplação do espectador diante da obra se acentua sobremaneira.

Outra das mais clássicas histórias de Moebius se valendo de suas inovações de linguagem é *Hermético Absoluto*. Sobre ela o artista dizia que a havia criado desprezando todos os conceitos formais existentes sobre a narrativa quadrinística. Moebius salientava que seu interesse era produzir como se jamais houvesse existido uma HQ anterior a esta.

Na primeira página vemos um homem (provavelmente o próprio Moebius, obcecado que é pela questão de sua própria representação) correndo através de uma gigantesca vegetação. O homem então escorrega e cai num precipício. É interessante observar, no 4º painel, as imagens que subliminarmente remetem ao ato sexual. A *câmera* acompanha o homem durante toda sua queda, efetuando alguns reenquadramentos ao longo do percurso. Na página 3, tem-se um *close* em primeiro plano do rosto do protagonista, o que enfatiza sua angústia.

Ao atingir o solo, este se revela um tipo de cobertura de uma gigantesca cúpula, aos pés da qual uma suposta seita de misteriosos sacerdotes está reunida. Tal cena é mostrada num painel de página inteira, funcionando como um plano aberto.

A *câmera* se aproxima na página 5 e o homem continua caindo. Durante a queda, saca um bilhete do bolso do paletó, o lê e logo em seguida o abandona em pleno ar.

Na página 6, o homem em queda cruzou um elevador, cujo ocupante se levanta na página seguinte e pressiona um botão que acusa “painel de combate”. Enquanto toma notas numa caderneta, a *câmera* utiliza um procedimento de *zoom* sobre a tela, que continua registrando a queda de Moebius. Ele, por sua vez, aparece num belo plano aberto na página 7, a última da história, atingindo o solo próximo a um índio num cenário que remete ao velho oeste.

Ao atingir o chão, ocorre então uma explosão atômica, assistida à distância por um cavaleiro. O resultado é uma cratera gigantesca, observada por dois índios, do alto de um monte, no último quadro da HQ. Fim. Uma experiência puramente visual. E possivelmente sonora, na medida em que a imaginação do leitor seja capaz de formular os sons que acompanhariam o desenrolar e o desfecho da peça. Imagem-tempo.

Mas é em *Arzach* que Moebius atinge um dos ápices na exploração da linguagem dos quadrinhos de imagem-tempo. Sempre em curtas HQs de 8 páginas, sem nenhum diálogo, Moebius constrói as oníricas aventuras de seu herói, o guerreiro *Arzach*. E eis que surge aí a primeira brincadeira jocosa de Moebius: o nome *Arzach* jamais é escrito da mesma forma de uma história para outra: ora é *Arzach*, outra é *Harzac*, ou ainda *Harzak*, *Arzak* e *Harzack*.

O personagem, sempre acompanhado de sua montaria alada, sobrevoa mundos idílicos, bizarros e poéticos, vivendo as situações mais insólitas. Sem usar diálogos, Moebius compõe a HQ num ritmo fluido e saboroso, com *travellings* e *zooms* que estabelecem o inusitado ponto de vista da câmera e, conseqüentemente, do leitor. Este, é obrigado a contemplar as incríveis paisagens e circunstâncias laboriosamente desenhadas por Moebius, manipulando o tempo a seu bel-prazer. *Arzach* se transforma então numa experiência poética, às vezes engraçada e burlesca, outras, leve e lúdica.

Somado à extrema delicadeza do traço, há ainda o exímio uso da cor em *Arzach*. Como um grande diretor de fotografia e arreatador técnico de luz, Moebius lança mão da cor e da luz conforme os preceitos colocados por Jacques Aumont. Nesta série, a luz obtida desempenha funções simbólicas, dramáticas e atmosféricas. E a cor, por seu modo, provoca efeitos que vão do psicológico ao simbólico.

É interessante notar ainda a dicotomia que se estabelece entre os quadrinhos americanos e os europeus (os de Moebius aí inclusos). Tal qual no campo cinematográfico, há nos Estados Unidos uma absurda resistência às obras de outros países e culturas, bem como uma infantilização e empobrecimento de seu próprio repertório quadrinístico. Ao se tentar traduzir as obras de Moebius para o grande público norte-americano (via *Marvel Comics*, a editora de *Homem-Aranha* e que tais), uma das providências tomadas foi a colorização de seus trabalhos originalmente em preto e branco. Observando uma de suas obras mais aclamadas, *A Garagem Hermética*, concebida num preto e branco riquíssimo em texturas, vemos que sua adaptação para o inglês implicou na colorização computadorizada que artificializou e empobreceu de maneira acentuada o original. Um paralelo possível seria a avalanche de maravilhosos filmes clássicos em preto e branco que sofreram um desnecessário processo de colorização digital na década de 80, o que lhes amputou grande parte de sua beleza original.

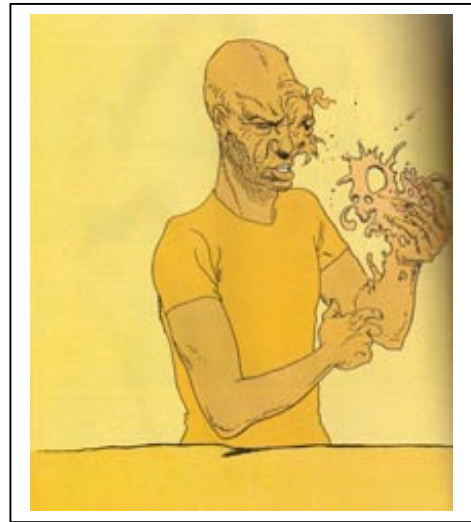
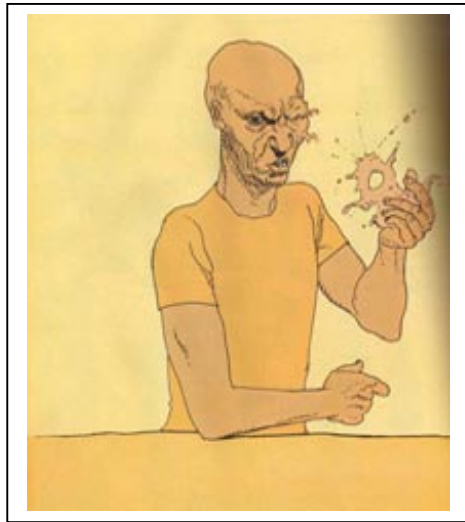
A Garagem Hermética é outra pedra angular de Moebius, onde as situações são ora sensório-motoras, ora puramente óticas. Há na obra um trânsito constante entre imagem-movimento e imagem-tempo, entre uma narrativa mais convencional e outra efetivamente mais poética. E há ainda aí uma experiência de liberdade criadora, conforme atesta o próprio Moebius:

Desenhei as duas primeiras páginas com a intenção de fazer uma grande piada, um mistério total, algo que, provavelmente, não levaria a lugar nenhum. E, mesmo assim, também estava tentando criar alguma coisa capaz de captar o sentimento de alegria e fantasia dentro de mim, quase com o se eu estivesse lembrando a parte incompleta de um sonho.

Após terminar aquelas duas páginas, coloquei-as numa gaveta e me esqueci completamente delas, até Jean-Pierre Dionnet, então editor da revista *Metal Hurlant*, as encontrar. Ele me pediu para fazer um fim, pois assim poderia publicá-las. Eu disse que desenharia para a próxima edição. (MOEBIUS, 1992: 29).

A Garagem é, portanto, o exemplo típico de história em quadrinhos sem cenário preestabelecido... Cada vez que a tentação me contagiava para endurecer a linha da história e que um fim se delineava, eu rompia tudo e partia novamente para a aventura... Além do mais, de um mês para outro, acontecia de eu esquecer do que desenhara na remessa anterior...

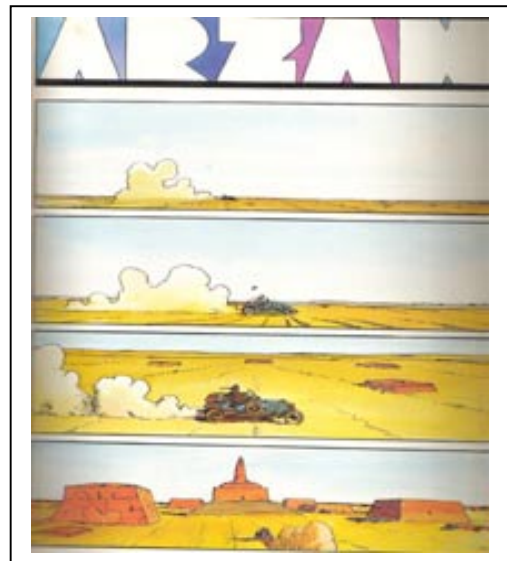
Outras vezes, só me lembrava dos prazos na última hora e mandava duas páginas improvisadas em uma noite... Que maravilha! (MOEBIUS, 1988: 4).



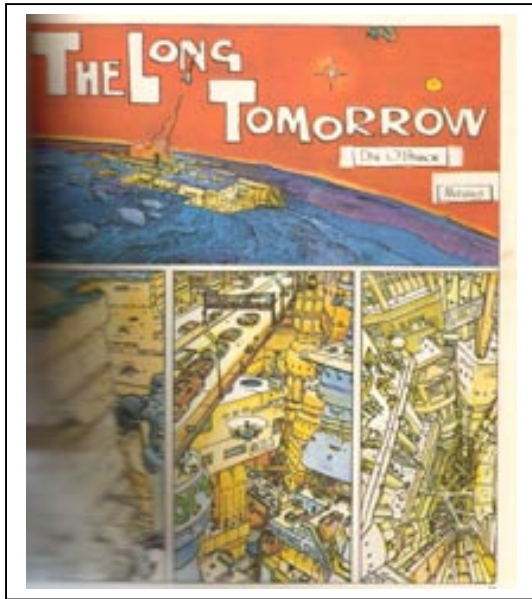
Duas páginas pares de *Rola-Doida*.



A Garagem Hermética em cores



Arzak



1ª página de *The Long Tomorrow*.



1ª página de *Hermético Absoluto*.

CONCLUSÃO

Em pleno 2003, uma tendência vem se acentuando – e em alguns casos até se radicalizando – no campo das artes: a procura de referências e diálogo entre diferentes tipos de manifestações artísticas e diferentes linguagens. A interlocução entre cinema e histórias em quadrinhos não é recente. E hoje, mais do que nunca, esta interlocução demonstra-se de maneira veemente, principalmente se forem levadas em conta questões mercadológicas.

Grande parte dos *blockbusters* norte-americanos advém de quadrinhos de sucesso, tais como *X-Men*, *Batman* e *Homem-Aranha*. E filmes como *Alien* e *Predador* acabam tornando-se objetos de consumo também sob a forma de HQs. Contudo, estas manifestações tão contundentes da indústria cultural raramente redundam em produtos artisticamente válidos, relegando a um melancólico segundo plano as conquistas estéticas que um diálogo entre linguagens tão ricas poderiam proporcionar.

Moebius se configura, neste plano, como um tipo de prova viva do incrível potencial existente numa bem realizada interação entre cinema e histórias em quadrinhos. Sua obra



influenciou e influencia cineastas, bem como o cinema é uma fonte inesgotável de inspiração para os seus quadrinhos.

Tratando as HQs de forma séria – porém desprovida de ranço –, o artista tem buscado, ao longo de décadas, ampliar os limites do meio, quer seja utilizando seus signos e códigos de maneira rigorosamente técnica e formal, quer seja ignorando estes mesmos signos e códigos procurando estabelecer novos padrões.

Se, de acordo com Deleuze, o cinema pode ser narrativo ou poético (ou ainda, segundo seu discípulo André Parente, de narrativa linear ou poética), assim também o é a obra de Jean Giraud, ou GIR, ou Moebius. Quadrinho autoral, livre, que bebe nas mais diversas fontes para se transmutar, na grande maioria das vezes, em manifestação artística.

Referências bibliográficas

DELEUZE, G. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, G. *Cinema 2: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

MOEBIUS. *Arzach*. Paris: Les Humanoïdes Associés, 1978.

_____. *O homem é bom?* Porto Alegre: L&PM, 1984.

_____. *La desviacion*. Madrid: Eurocomic, 1985.

_____. *Major fatal*. Porto Alegre: L&PM, 1988.

_____. *Os mundos fantásticos de Moebius*. Rio de Janeiro: Globo, 1992.

PARENTE, A. *Narrativa e modernidade*. Campinas: Papirus, 2000.