



A exploração temporal como modalidade da viagem imaginária nos quadrinhos da tradição franco-belga (1930-1980)

L'exploration temporelle comme modalité du voyage imaginaire dans la bande dessinée franco-belge (1930-1980)

Raphaël Baroni¹

RESUMO Neste artigo, exploro o tema da viagem temporal nos quadrinhos de ficção científica franceses até os anos 1980. Viagens no tempo incorporam um potencial fascinante para a representação narrativa, já que o movimento de volta no tempo permite multiplicar linhas do tempo, de acordo com um conhecido “paradoxo do avô”. Esta virtualidade se tornou muito popular nos romances e filmes, desde *In His Bootstraps* (Heilein, 1941), *La Jetée* (Marker, 1962), até o mais recente *Looper* (Johnson, 2012), mas raramente tem sido representada nos quadrinhos franceses antes dos anos 1980, e com a aparição de paradoxos do tempo em séries como *Yoko Tsuno* e sobretudo em *Valérian, agent spatio-temporel*. De fato, a roteirização mais complexa, envolvendo múltiplas linhas do tempo, não combinaria com o formato de uma publicação folhetinesca e periódica, dirigida ao público jovem, já que teria um alto custo cognitivo. Ainda assim, o desenvolvimento de paradoxos temporais nos roteiros de Pierre Christin sublinha o potencial desse medium quando publicado em séries de álbuns ou em novelas gráficas. Ao mesmo tempo, os desenhos de Jean-Claude Mézières – contando com representações espetaculares de mundos estrangeiros - mostram que o interesse visual por viagens no tempo espetaculares permanecem um problema central para esse popular meio gráfico.

PALAVRAS-CHAVE Viagem no tempo; ficção científica; Quadrinhos franceses; Narratologia não-natural; aventura; viagens extraordinárias.

ABSTRACT In this paper, I explore the motif of time travel in science fictional French comics until the eighties. Time travel incorporates a fascinating potential for narrative representation, since moving back in time may multiply timelines, according to the well-known paradox of the grandfather. This virtuality has become very popular in novels and in movies, since *In his Bootstraps* (Heinlein, 1941) and *La Jetée* (Marker, 1962) until the recent *Looper* (Johnson, 2012) but it has been rarely represented in French comics before the eighties and the apparition of time paradoxes in series like *Yoko Tsuno* and, mostly, *Valérian agent spatio-temporel*. Indeed, complex scriptwriting involving multiple timelines would not fit the form of a weekly feuilleton addressed to a young audience, because it would be too demanding cognitively speaking. Still, the development of time paradoxes in Pierre Christin scriptwriting underlines the potential of the media when it is published in series of albums or in graphic novels. At the same time, Jean-Claude Mézières drawings—featuring spectacular representations of foreign worlds—show that the visual interest of spectacular time travels remains a central issue for this popular graphic medium.

KEYWORDS grid; time travel; science fiction; French comics; unnatural narratology; adventure; extraordinary journeys.

¹ Raphaël Baroni é professor do Departamento de Francês na Universidade de Lausanne, no qual dirige o *Groupe d'étude sur la bande dessinée*, GreBD (www.unil.ch/grebd). É autor de diversas obras sobre teorias da narrativa, dentre as quais *La tension narrative: suspense, curiosité et surprise* (Seuil, 2007) e *L'Oeuvre du Temps* (Seuil, 2009). Email: raphael.baroni@unil.ch



INTRODUÇÃO

Este artigo¹ explora a maneira na qual a viagem temporal foi tratada pelos quadrinhos de ficção científica, notadamente na tradição franco-belga, entre os anos 1930 e o início dos anos 1980. A delimitação desse período histórico e cultural se explica em parte pela dificuldade em conduzir um estudo coerente de um tal assunto dentro de tradições tão diferentes quanto aquelas dos *comics* americanos, dos *mangás* japoneses e a tradição franco-belga. Com efeito, tais tradições se mantiveram relativamente fechadas entre si até um período recente, ao menos a partir da lei de 1949², que contribuiu para emancipar os quadrinhos europeus da potente influência de seus correlatos transatlânticos.

Contudo, tal marcador histórico - justificando a evocação de algumas obras quadrinísticas anteriores a 1949 - não me levará a abordar a emergência de mundos paralelos no universo das franquias dos *comics*, a partir dos anos 1950³, pois esta evolução parece ter pouco impacto sobre as produções européias no período a examinar. Por outro lado, o limite dos anos 1980 se explica pela mutação que acontece nas produções franco-belgas, desde o fim dos anos 1960, com a generalização do formato de publicação em álbuns e com a criação de revistas tais como *Pilote*, logo seguida de *Métal Hurlant*, ambas contribuindo para o alargamento de seu público e, de maneira simultânea, para a diversificação da produção - e ocupando progressivamente um espectro das obras populares destinadas ao leitorado jovem, até o momento da chegada dos romances gráficos mais exigentes.

Esta mutação foi relativamente lenta, mas, a partir dos anos 1980, foi se tornando cada vez mais difícil circunscrever o uso coletivo dessa temática, que tendeu a se emancipar

¹ Este artigo resulta de um seminário de Mestrado consagrado aos quadrinhos de ficção científica na tradição franco-belga, oferecido na Universidade de Lausanne com meu colega Alain Boillat no segundo semestre de 2014. Sou devedor de Boillat na forma final que esse texto assume, assim como sou infinitamente grato a Jan Baetens, por sua releitura e conselhos oferecidos, pelos quais lhe dedico a nota mencionando a obra de Taniguchi. Havendo sido publicado originalmente em francês em *Image&Narrative*, 16/2 (2015), disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/864>. Sua tradução para o português foi feita por Benjamim Picado.

² A lei de 1949 visava a proibição de publicações que apresentassem “sob um prisma favorável o banditismo, a falsidade, o roubo, a preguiça, a lassidão, o ódio, o deboche ou quaisquer atos qualificados como crimes ou delitos, de modo a desmoralizar a infância”. Indiretamente, tratava-se de interditar os quadrinhos americanos, originalmente publicados nos jornais destinados aos adultos, tal diferença de público explicando que os temas abordados poderiam ser chocantes para o público das revistas francófonas destinadas à juventude. Tratava-se igualmente de medida patriótica, protecionista e, para os comunistas, anti-capitalista.

³ A introdução do conceito de “multiverso” pela DC Comics aparece em 1953, no número 59 das aventuras da Mulher Maravilha.

do quadro popular e de ficção científica que lhe assegurava uma certa continuidade histórica⁴.

Ao invés disto, a partir do momento em que os autores se inclinaram a reinterpretar ou transgredir os estereótipos da cultura popular, o alcance da análise – que se torna certamente bem mais rica, de um ponto de vista formal – dificilmente pode exceder o caso individual. Assim, no início dos anos 1980, tais obras aparecem como o solo a partir do qual esta diversificação e complexificação acabam por transformar o tema em sua profundidade, notadamente através da exploração de um potencial fascinante para a representação narrativa: os laços e linhas temporais múltiplas engendradas pelo retorno até o passado .

Esta exploração vertiginosa da viagem temporal era largamente conhecida na literatura e no cinema, desde *Le Voyageur Imprudent*, de René Barjavel (1944) até *La Jetée*, de Chris Marker (1962), mas antes dos anos 1980, ela parecia ser sub-explorada pelos quadrinhos franco-belgas, enquanto proliferavam, ao contrário, outras modalidades que não engendravam quaisquer complicações narrativas ou de roteiro: explorações de santuários pré-históricos, viagens que se estruturam a partir de situações de ilusão ou sono criogênico, conduzindo a um futuro sem retorno. Mostrarei aqui que a exploração temporal foi interpretada por um longo tempo como uma simples extensão da literatura utópica e de viagens imaginárias, nas quais Julio Verne, mas também Rabelais, Mercier, Bergerac ou Swift nos ofereceram os protótipos. Em tais versões da mesma temática, a exploração de mundos passados ou futuros oferece sobretudo aos criadores de quadrinhos a ocasião de ilustrar universos exóticos espetaculares: dinossauros e cidades futuristas coabitam freqüentemente estas mesmas narrativas.

DA VIAGEM IMAGINÁRIA À EXPLORAÇÃO TEMPORAL

A viagem temporal reúne as temáticas centrais da ficção científica, quando nos projeta na direção de um futuro próximo ou distante, assim como quando integra elementos tecnológicos através da descrição de um veículo temporal, ou ainda quando conduz a uma manipulação do curso da história, mas inclui igualmente, uma temática de estranhamento que pode-se considerar como prolongamento direto dos mundos utópicos dos filósofos Iluministas e das

⁴ O exemplo recente do romance gráfico de Jiro Taniguchi, *Quartier Perdu*, mostra a que ponto o assunto da viagem temporal pôde se emancipar dos estereótipos da ficção científica e se liberar das barreiras entre tradições culturais japonesas e europeias.

⁵ As histórias complexas inventadas por Andreas, notadamente a partir da série *Rork*, iniciada em 1978, constituem provavelmente uma das explorações mais criativas do tema dos multiversos.



“viagens imaginárias” ou “extraordinárias”. Como o resume François Rosset, certas obras ou coleções do século XVIII, notadamente “os trinta e seis volumes das *Viagens Extraordinárias, Sonhos, Visões e Romances Cabalísticos* publicados por Charles-Georges-Thomas Garnier em 1787-1789” (2013: 41) estabeleceram um gênero florescente, que se tornará mais tarde uma das fontes nas quais a jovem ficção científica irá beber. Esta será especialmente o caso de um dos precursores do gênero, Julio Verne, cujas obras publicadas por Hetzel entre 1863 e 1919, se inscreverão em uma série intitulada “Viagens Extraordinárias”. Para François Rosset, o gênero, tal como se desenvolve e se padroniza desde o século XVIII, se caracteriza por “uma estrutura particular de narrativa com suas linhas comuns, suas seqüências reconhecíveis, suas cenas, seus assuntos e personagens mais típicos.”

A viagem imaginária, sobre esse plano das modalidades narrativas, não é outra coisa: quer alguém desembarque em terras reais mas desconhecidas, ou que chegue à Ilha das Hermafroditas ou no país da Romancia, é sempre sob o mesmo modo de abordagem e de apropriação que se trata de narrar, os mesmos instrumentos de descrição e o mesmo regime de comparação que se deve mobilizar. É por isso mesmo que o encontro com uma terra imaginada se conta mais freqüentemente no contexto de uma viagem dentro de um mundo real: uma tempestade, um ataque de piratas, um naufrágio, um golpe de acaso qualquer desvia o viajante de seu itinerário previsto, e então ali jogado onde nada lhe é imposto, onde tudo é possível, onde o mundo não possui o ar daquilo que é ou do que se diz que ele é. Ele tem apenas a aparência que lhe confere aquele que o criou à medida em que o viajante o descobre. E o que deseja o criador? Claramente, ele deseja aquilo que não há, aquilo que a realidade na qual ele vive não o oferece, aquilo que ele deseja, aquilo que nutre seus sonhos, que está para mais além, outro, avesso, ou simplesmente diferente. (ROSSET, 2013 : 46)

O gênero que se constitui no século XVIII coloca então no primeiro plano a descrição de uma alteridade, a criação de um mundo diferente de nosso, no qual a representação detalhada assume o passo sobre a narrativa mesma, sua parte realista se resumindo de súbito a contar a maneira pela qual o viajante se viu enganado nesta costa estrangeira, e a parte fantástica narrando a exploração e adaptação a esse ambiente novo, até o retorno ao universo cotidiano. Esta importância da dimensão “mundana” da narrativa explica a importância das ilustrações nesse gênero de edições, notadamente nas edições Hetzel das Viagens de Julio Verne, que compreendiam gravuras de Riou, Férat, Roux, Montaut, etc (figura 1). Enquanto investia o campo dos quadrinhos, a partir dos anos 1930, a viagem no tempo aparece mais freqüentemente como a simples declinação *temporal* de um assunto que seria, de outro modo, estritamente *espacial*: a transição de um espaço-tempo a um outro (qualquer que fossem os

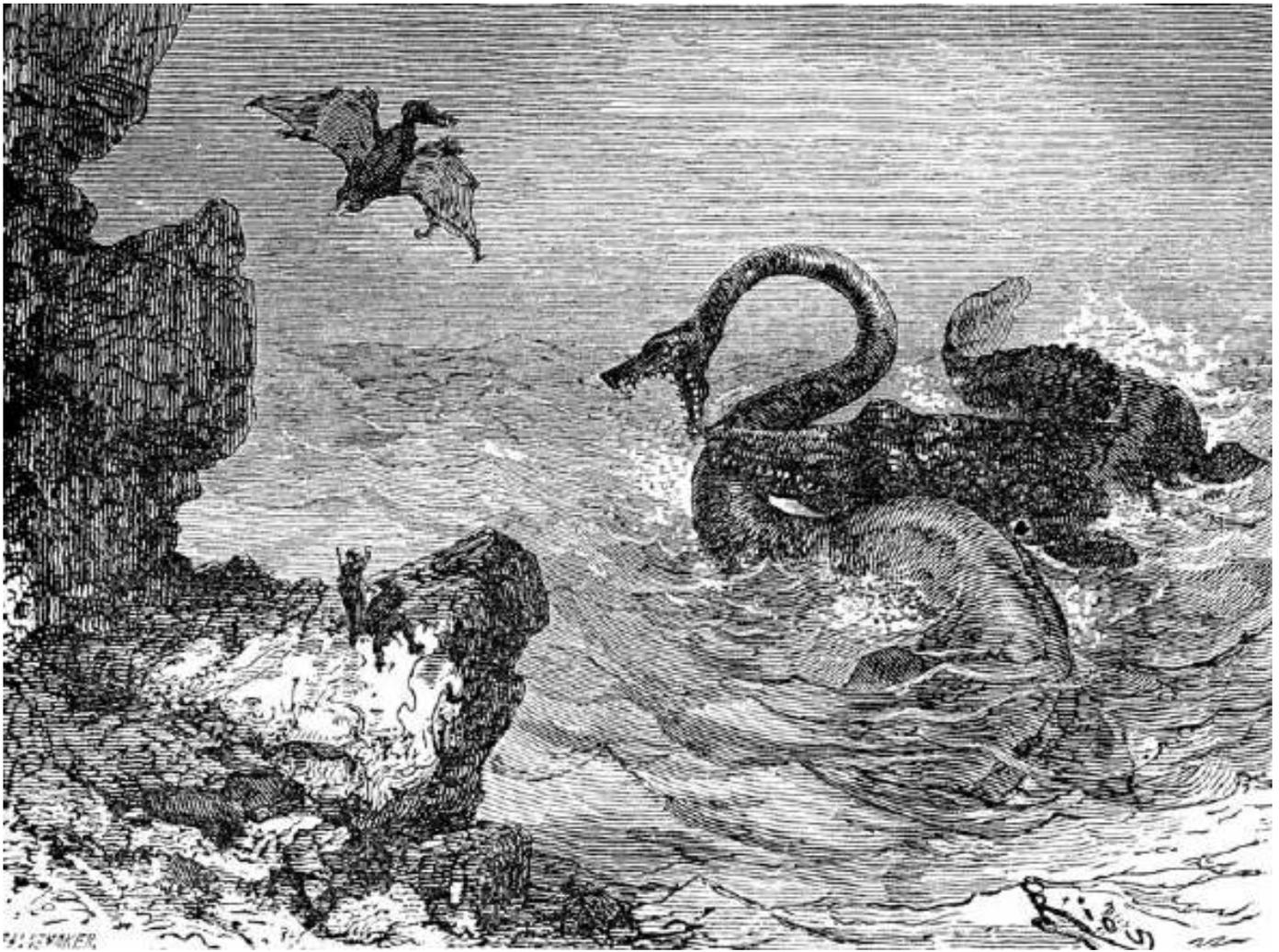


Figura 1 - Edouard Riou, ilustração para as edições Hetzel de 1864 de *Viagem ao Centro da Terra*, de Julio Verne

meios utilizados pelo viajante) se substitui à “tempestade”, ao “naufrágio” ou ao “ataque dos piratas”, com a característica da narrativa consistindo agora em narrar a exploração desses mundos, passados ou futuros, que devem antes de mais nada nos causar estranheza, oferecendo a condição de ilustrar um universo exótico em que a natureza essencial é a de se diferenciar de nosso mundo cotidiano, ou seja de se diferenciar do aqui e agora.

As diferentes modalidades da viagem temporal – ou seja, a transição entre o mundo cotidiano e uma outra temporalidade - permitem distinguir alguns tópicos que se padronizam no gênero da ficção científica, mas cujas origens parecem bem mais antigas. A primeira constatação que se pode fazer é que essa transição nem sempre se liga ao uso de uma máquina. Deve-se ter em conta a existência daquelas pseudo-viagens que - malgrado seu traço ilusório - não são elas mesmas explorações menores de futuros alcançados pelas personagens que



pensam haver verdadeiramente se transferido até um outro tempo. Prefigurando esse tema, encontramos no gênero da literatura utópica um romance publicado em 1770 por Louis-Sébastien Mercier: *L'An 2440: rêve s'il en fut jamais*. Nesse romance de antecipação, o narrador crê completar uma viagem a um futuro distante, podendo assim descrever uma sociedade francesa ideal, ou seja, liberta do jugo da monarquia de Luís XV. Ao fim da história, o narrador é mordido por uma serpente e acorda subitamente em seu próprio século, descobrindo que a exploração temporal não havia sido mais do que ilusão. Vemos aqui a ilustração evidente da continuidade entre a viagem temporal e a temática da viagem a uma ilha perdida, já que a utopia de Mercier se inscreve em uma tradição iniciada por Thomas More. A ilha utópica de More não é outra coisa senão um futuro possível, inserido nas regiões escondidas do mundo contemporâneo, uma região descoberta e explorada por um navegador.



Figura 2 - Alain Saint-Ogan, *Zig et Puce au XXIe siècle*, 1935.

O tema de Mercier será notadamente retomado em uma história em quadrinhos dos anos 1930, o objetivo da viagem tornado bem mais lúdico nesse novo contexto, integrando as temáticas próprias da ficção científica e da ficção utópica, especialmente através do acento posto sobre o caráter tecnológico e futurista do novo ambiente. Nas famosas aventuras de *Zig e Puce no século XXI*, de Alain Saint-Ogan (figura 2), os personagens são assim projetados para uma cidade no futuro, à qual eles têm tempo de explorar antes de descobrir que tal viagem plena de peripécias não era, ela também, nada mais que sonho.

Existe uma outra modalidade da viagem no tempo que não demanda uma saída real do presente, e que experimentou uma grande fortuna na cultura popular. Trata-se desta vez de ressuscitar o passado, imaginando a existência de um lugar escondido, um santuário no qual um mundo desaparecido teria sobrevivido, em geral povoado de dinossauros. É a intriga de *Viagem ao Centro da Terra* (1864), de Julio Verne, mas também de *O Mundo Perdido* (1912), de Arthur Conan Doyle, que constituem protótipos literários de um tal gênero de viagem.

Esse assunto, não obstante a ausência do caráter tecnológico, tornou-se bem popular durante os anos 1930-1940, enquanto a ficção científica se desenvolvia como gênero autônomo. Nessa literatura emergente, constata-se que, mesmo quando não ressuscitados por tecnologias modernas ou visitados por exploradores do futuro, os dinossauros e outros lagartos gigantes misturam-se bem com os foguetes e outros raios lasers, como o testemunham as ricas aventuras do universo gráfico de *Flash Gordon*, de Alex Raymond, assim como os de *Guerra nas Estrelas*, dos quais esta narrativa é parcialmente derivada. O que mostra, de passagem, a grande proximidade - quiçá a mistura - entre os gêneros da ficção científica e da aventura, em que a exploração de países exóticos, povoados de fauna e flora monstruosas, mantêm-se como um motivo central.

Tal imaginário antediluviano foi popularizado, desde meados dos anos 1920, por alguns filmes célebres, notadamente a adaptação de *O Mundo Perdido* e de *King Kong*, por Schoedsack e Cooper, em 1933 (figura 3). A influencia desse imaginário se faz sentir fortemente na obra de Jacobs, seja em *Le Rayon U*, espécie de avatar europeu das aventuras de Flash Gordon, publicada em 1943, ou ainda em um álbum mais tardio da serie Black e Mortimer, *O Enigma de Atlântida*, em que uma fauna e flora pré-históricas situadas nas entranhas da terra defendem a entrada da cidade de Atlântida, terminando por deixar a Terra em suas naves espaciais. Aqui, pré-história, antiguidade e mundo contemporâneo, mitologia e tecnologia futurista, viagem



Figura 3 - Ernest Beaumont Schoedsack & Merian Calwell Cooper, *King Kong*, 1933.

imaginária e utopia filosófica, se comunicam em um mesmo espaço-tempo improvável.

Neste ponto, mesmo que diferentes períodos históricos coexistam, ainda não se cruzou o limiar a partir do qual poderíamos falar sobre a verdadeira viagem no tempo. Esse limite será atravessado assim que o protagonista, caído em letargia, for realmente projetado ao futuro próximo ou longínquo, o que nos aproximará de temas próprios da ficção científica, tais como os da antecipação, da distopia ou da *space opera*, sem que, por isso mesmo, a transição entre os universos referenciais exija o uso de uma máquina do tempo. Neste caso, não existem modos de retornar ao passado, sendo o personagem um prisioneiro do futuro e, por conseqüência, nenhum paradoxo faz o curso da história poder se afetado.

H.G. Wells forneceu o modelo literário desse tipo de viagem em *When the Sleeper Awakes*, publicado em 1899. Nessa narrativa, o protagonista, sofrendo de insônia crônica, ingere drogas que o lançam em um coma de 203 anos. O tema do sono e do sonho assinala possivelmente a influência do sonho utópico imaginado por Mercier, com a diferença de que o protagonista de Wells acorda em 2100, num universo de pesadelo bem real, uma antecipação distópica do futuro que se torna um lugar comum das narrativas posteriores de ficção científica.

No campo dos quadrinhos, este mesmo tema está na origem do que se pode considerar como sendo uma das primeiras aventuras de ficção científica do gênero, *As Aventuras de*

Buck Rogers no Século XXV (figura 4), cuja primeira publicação data de 1929. Buck Rogers é um veterano piloto das forças armadas norte-americanas que, na seqüência de um acidente, asfixia-se por inalar gás tóxico e vai parar no fundo de uma caverna. Mergulhado em profundo coma, ele acorda em pleno século XXV e descobre todo tipo de artefatos futuristas.



Figura 4 - Philip Francis Nowlan & Richard Calkins, *Buck Rogers no século XXV*, 1929.

O tema do protagonista adormecido por séculos, antes de ser acordado por homens do futuro, está igualmente na origem de uma das mais importantes séries de ficção científica da escola franco-belga, *Les Naufragés du temps*, de Paul Gillon et Jean-Claude Forest. Como indica o título da série, o salto temporal não mais é um simples pretexto para a aventura, como no caso de Buck Rogers, mas transforma-se também em tema melancólico. O naufrágio sublinha igualmente o parentesco dessa tópica com aquele da viagem imaginária. À maneira de Robinson Crusoe modernos, Chris e Valérie são literalmente “náufragos” que chegaram a um universo de *space opera*, no meio do qual humanos estão em guerra contra uma raça misteriosa de ratos extraterrestres inteligentes. Perdido em um mundo que não compreende, o herói Chris não desiste de resgatar Valérie, a garota que veio do mesmo século que ele, agarrando-se a esse único traço de um passado que ele abandonou sem esperança de poder voltar.

Uma outra forma da viagem sem retorno consiste em explorar o famoso “paradoxo dos gêmeos”. Fala-se de “paradoxo”, na medida em que, no sistema da relatividade de Einstein, se imaginamos dois irmãos da mesma idade, um dos quais fica na Terra e o outro seguindo numa viagem espacial a uma velocidade próxima da luz, a questão de saber qual dos “gêmeos” envelhecerá mais rápido depende do ponto de referência a partir do qual a questão é formulada: se nos ancoramos no referencial da nave espacial, é a terra que se desloca e não o inverso.

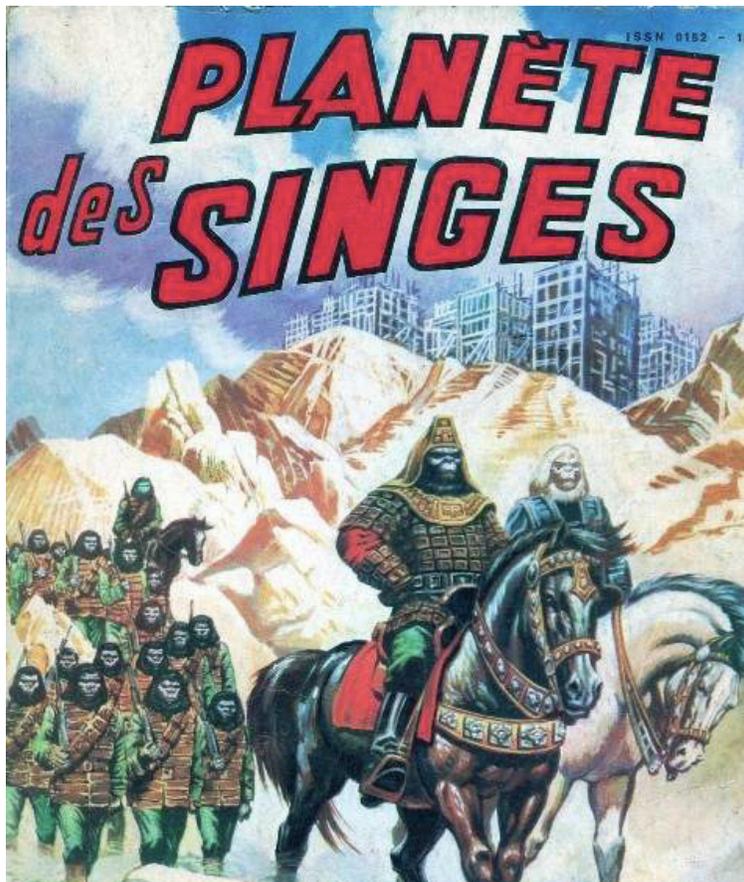


Figura 5 - Douglas Moench et Mike Ploog, *Os Proscritos do Planeta dos Macacos*, 1978.

Em geral, as narrativas de ficção científica não retêm o aspecto paradoxal de tal distorção temporal, retendo apenas a razão para a retardar o envelhecimento do viajante, que combina com a criogenia, sem que os efeitos de qualquer um dos fatores sejam claramente diferenciados: o viajante não envelhece porque ele estava congelado e cumpriu uma longa viagem pelo espaço. Reconhecemos aí o roteiro de *O Planeta dos Macacos*, romance de Pierre Boulle, publicado em 1963, em seguida adaptado livremente para o cinema em 1968, dirigido por Franklin Schaffner, sendo sua adaptação o ponto de partida de uma saga que se alongou até nossos dias. A primeira série desses filmes (cinco episódios, lançados entre 1968 e 1973), acrescida de algumas histórias originais, foi adaptada para os quadrinhos entre fevereiro de 1977 e agosto de 1978, primeiramente pela Marvel, depois na França (figura 5), em dezenove narrativas em pequeno formato publicadas pela editora LUG⁶. Aqui ainda, a narrativa se desenvolve sob o modelo clássico da viagem imaginária: começa pelo “naufrágio” da nave em um planeta desconhecido e põe em avanço os esforços dos personagens para sobreviver

⁶ Esta editora de Lyon foi criada em 1950, fechando suas portas em 1989.

nesse ambiente desconhecido e para retornar a seu mundo de origem⁷. Não é senão in extremis que os personagens descobrem que essa aventura exótica em realidade se deu em seu próprio mundo, mas numa época posterior, o que não altera em grande coisa o tema original, já que trata-se do retorno que aparece assim como impossível.

Dez anos mais tarde, reencontramos uma declinação do paradoxo dos gêmeos na adaptação do romance *La Guerre Éternelle*, de Joe Haldeman, dessa vez com uma reflexão mais possante sobre o impacto da decalagem temporal, que cresceu na medida das missões cumpridas pelos protagonistas. O autor se serve desse artifício para produzir uma metáfora sobre a Guerra do Vietnã: durante esse conflito, a sociedade americana experimentou profundas agitações, a um ponto em que certos veteranos não mais reconheciam o país que haviam deixado antes, seu mundo de origem parecendo haver envelhecido a um ritmo mais rápido que o deles próprios. Encontramos aqui uma das funções clássicas da ficção científica, consistindo em fornecer uma crítica indireta de nosso mundo contemporâneo através de sua representação em uma modalidade distópica.

Com os temas da viagem espacial e da *space opera*, chegamos ao coração de uma ficção científica mais prototípica. Contudo, não é senão pela introdução da “máquina de explorar o tempo” que esse gênero popular aportará uma verdadeira inovação ao motivo da viagem imaginária, que se resume à exploração de mundos exóticos e utópicos/distópicos. Com efeito, a máquina ancora a viagem temporal no interior de uma problemática tecnológica, contendo em germe problemas narrativos completamente originais, a saber, o problema do retorno ao passado e o da possível manipulação do curso da história.

Aqui ainda, é Wells quem fornece um dos primeiros modelos literários da máquina temporal, em um romance datado de 1895. No domínio dos quadrinhos, a primeira aparição de um veículo - servindo ao mesmo tempo como nave espacial e máquina de viagens no tempo – aparece em 1933 na série americana “Brick Bradford”, que será adaptada a um formato em série, a partir de 1948. O herói, que forma um trio com sua noiva Beryl Salisbury e o Professor Kala Kopak, inventor do “time top” (o “topo do tempo”) permanece de fato bem próximo de Buck Rogers ou de Flash Gordon. Longe de explorar as potencialidades narrativas que poderiam

⁷ No romance de Boulle, o paralelismo com as narrativas de aventuras « marinhas » é sublinhado pelo fato de que os personagens Jynn e Phyllis, que descobriremos a seguir que são símios, recuperam a narrativa de Ulysse Mérou numa garrafa flutuante no espaço.



poderiam resultar do uso desse “topo do tempo”, esse objeto mantém-se como simples pretexto para o desenvolvimento de aventuras rocambolescas.

Por outro lado, a série inova no plano do *design*, com a máquina de viagem no tempo concebida menos sobre o modelo de um automóvel, como na ficção de Wells, e mais com a aparência de um objeto simétrico e circular, capaz de fazer um giro sobre seu eixo central (seu “topo”). Retomaremos essas características, notadamente nos quadrinhos de Jacobs⁸ e de Leloup (figura 7). Na série *Valérian, agent spatio-temporel*, Mezières e Christin manterão o caráter multifuncional do veículo, ao mesmo tempo nave espacial e máquina de viagem no tempo. Em 1960, Jacobs forneceu uma versão bem mais realista da viagem temporal, mas também mais próxima do modelo dado pelo romance de Wells. Ele insiste particularmente na natureza tecnológica da “cronocapa”, aparelho diabólico inventado por Miloch para capturar Mortimer no limbo do tempo. Ademais, sublinha a dificuldade de reencontrar o presente, problema que se torna um elemento central da intriga. Qualquer que seja o caso, essa aventura mantém-se antes de tudo como ocasião para a exploração de mundos desaparecidos, para o ressurgimento de alguns dinossauros e cavaleiros da Idade Média, enquanto explora um futuro apocalíptico, ao mesmo tempo em que evoca universos distópicos de Wells - e, mais próximo de nossas próprias referências culturais, do *Exterminador do Futuro* e de *Matrix*.

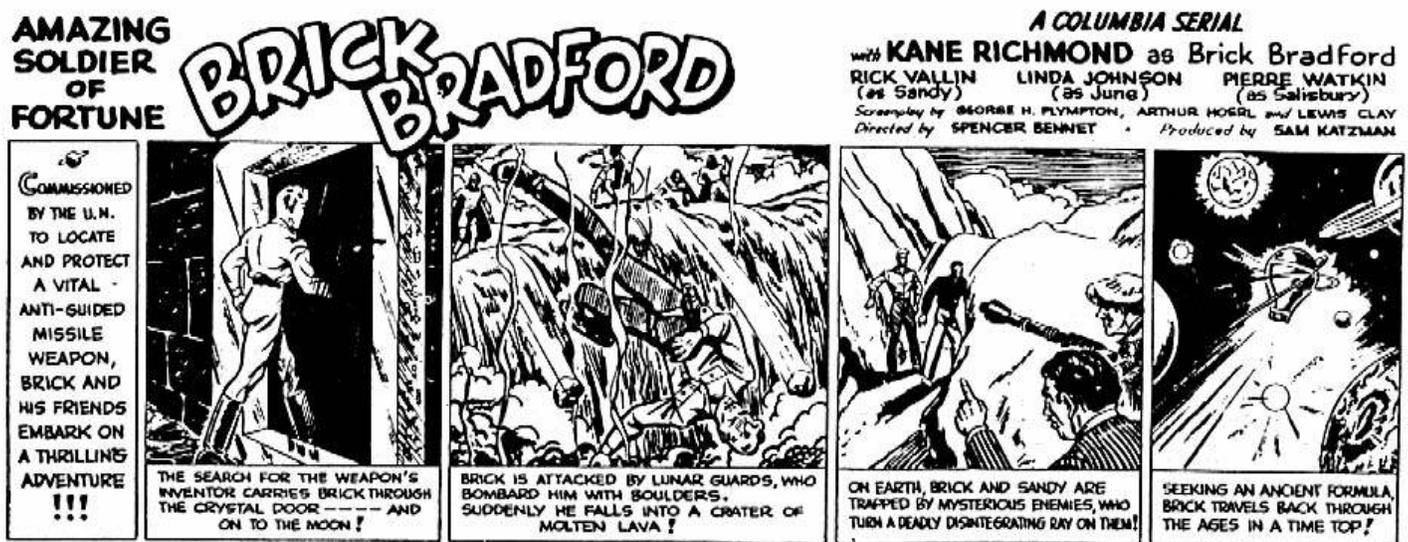


Figura 6 - Tirinha acompanhando a adaptação de Brick Bradford em formato seriado, 1948.

⁸ Uma das versões francesas das aventuras de Brick Bradford (figura 6) traduziu o “time top” como “cronosfera”, o que igualmente pode haver influenciado a “cronocapa” de Jacobs.

APARIÇÃO DO PARADOXO TEMPORAL NOS QUADRINHOS FRANCO-BELGAS

É apenas na virada dos anos 1980 que a viagem no tempo realizará seu pleno potencial narrativo no campo dos quadrinhos franco-belgas, ao tirar proveito (sob um plano característico) dos paradoxos temporais que tal viagem engendra. Essa complicação da *fábula* é descoberta quase simultaneamente por Robert Heinlein, em 1941 (com seu *In his Bootsarps*) e por Renée Barjavel, em 1944 (*Le Voyager Imprudent*). Barjavel explicitou a natureza mesma do paradoxo em um ensaio publicado em 1958, sob a forma de um posfácio em uma das reedições de seu romance. Ele evoca nesse texto algo que designa como sendo o “padoxo do avô”, que pode ser assim resumido: se um personagem vindo do passado mata seu avô, o assassino não pode nascer e portanto não pode matar seu avô, e daí por diante.

Para resolver esse paradoxo em forma de laço ou de espiral do tempo, uma teoria dos mundos paralelos (em consórcio com a teoria dos multiversos de Everett) se desenvolverá no campo da ficção científica, transformando-se em um de seus principais *leitmotivs*. As viagens dirigidas ao passado, transformando o curso da história, engendrarão novos mundos possíveis que se desdobrarão de modo paralelo ao mundo originário do viajante. Portanto, haveria ainda em algum lugar um mundo onde o viajante teria sido criado e haveria também em outro lugar um outro mundo onde ele iria continuar a sua existência, embora nunca houvesse nascido ali.

O paradoxo temporal parece assim parcialmente resolvido, mas ao preço de uma complexificação narrativa considerável. Agora que os roteiros de Wells e de Jacobs, pondo acento sobre os esforços dos protagonistas em retornar a seus mundos de origem, permanecem em continuidade com os roteiros clássicos da viagem imaginária, Alain Boillat sublinha que a intriga que deriva do paradoxo temporal se realinha doravante aos esforços empregados pelos personagens para reestabelecer (ou transformar) o curso da história:

Na ficção científica - gênero ao qual a noção de alternativa é consubstancial na medida em que a obra opta por uma ‘projeção’ do futuro da sociedade dentre outros - a razão para a viagem no tempo representa o perigo de um universo segundo, nascido de uma perturbação do curso dos eventos que já ocorreram, resultando em uma bifurcação narrativa e mundana (*Back to the Future, Terminator 2, Looper*, etc.); nesses casos, a história é mais freqüentemente consagrada aos esforços empregados pelo herói para anular as implicações de uma tal ingerência e para evitar a co-presença de versões antinômicas que ponham em causa seu próprio status ontológico enquanto personagem. (BOILLAT, 2014 : 120)

A coerência da história narrada é assim problematizada pela viagem ao passado, já que agora não há mais apenas uma trama narrativa, mas uma pluralidade virtualmente infinita



de fábulas inseridas umas nas outras. Sob um plano teórico, esse tópico da ficção científica faz então a narrativa reverter-se naquilo que Brian Richardson batizou de “narratologia não-natural”; o que implica entre outras coisas, alargar o conceito mesmo da *fábula*:

É essencial que ultrapassemos um conceito de fábula unilinear e de fazer-se juntar-se a ele o de fábulas multilineares, compreendendo uma ou variadas bifurcações, conduzindo diferentes encadeamentos de acontecimentos possíveis. (RICHARDSON, 2013: 28)

Se a “narratologia não-natural” se interessa genericamente pelos desafios teóricos colocados por obras experimentais, ela assume assim um campo de aplicação particularmente fecundo no registro popular da ficção científica, notadamente no campo da viagem temporal. Nesse contexto, a fragilidade ontológica do universo narrado se encontra de todo modo naturalizada e padronizada por um contrato de leitura associado ao próprio gênero. Em uma narrativa de ficção científica, deve-se admitir que tudo é possível, e as manipulações da história que põem em causa sua coerência, sua consistência ou a não-contradição dos universos narrados, implicam menor reticência da parte do público, estando a questão central posta sobre os modos nos quais as manipulações das linhas temporais fazem saltar o sentido da aventura⁹. Assim afirma Rudiger Heinze:

Pode-se aventurar a formular (de modo bem prudente) a hipótese de que as temporalidades não-naturais são mais facilmente tornadas convencionais assim que se situem no nível da história, e que os roteiros genéricos, tal como se encontram nos gêneros da fantasia e da ficção científica, facilitam igualmente seu uso convencional posterior. (HEINZE, 2013 : 37)

De todo modo, o atraso relativo do advento do paradoxo temporal nos quadrinhos franco-belgas se explica provavelmente por sua complexidade narrativa, dificilmente conciliável com os interesses de um público jovem e em modos de publicação sob a forma de jornais periódicos - por longos tempos constituintes da norma da produção franco-belga. Com efeito, a serialidade do folhetim coloca constrações memoriais que tornam difícil a apreensão da modificação dos acontecimentos, naquilo que elas suscitam a coerência global da história; ao contrario, a forma da representação fílmica – que propõe uma continuidade cuja duração está limitada às duas horas do espetáculo – parece bem mais propícia para a representação de

⁹ A proliferação dos « multiversos » nos quadrinhos, a partir do fim dos anos 1950, se explica sobretudo pela necessidade de alargar o universo das franquias. Ela pode por vezes levar a um reinício da saga, assim como ilustrado pela famosa série da DC Comics intitulada *Crisis on Infinite Earths*, publicada em 12 episódios, entre abril de 1985 e março de 1986.

circuitos, paradoxos ou linhas temporais múltiplas¹⁰.

É provavelmente o cinema popular que vai facilitar a transferência da tópica da viagem temporal para o universo dos quadrinhos. Os meados dos anos 1980 coincidem, de fato, com o sucesso de *De Volta para o Futuro* (de Robert Zemekis, em 1985) e que contribui para fazer do paradoxo temporal e da incerteza ontológica do personagem – no caso, consolidada no molde do *teenage movie* – um estereótipo da cultura popular.

Uma primeira etapa é atravessada em um álbum de Roger Leloup intitulado *La Spirale Du Temps* (1980). Nesta narrativa, a heroína Yoko Tsouno, se encontra confrontada a Monya, uma viajante do século XXXIX, que retorna ao passado para assassinar um cientista, inventor da bomba de contração, que destruirá a Terra em 3872. Trata-se então aqui de substituir uma linha temporal catastrófica por uma outra (reminiscência de *La Jetée?*), mas ao preço de um crime no qual a protagonista não pode se resolver; de todo modo, o efeito dessa modificação no curso da história não afeta o referencial da protagonista Yoko Tsuno, pois trata-se apenas de transformar o destino da personagem vinda do futuro. Constatamos assim que o autor evita cuidadosamente afrontar a complexidade narrativa engendrada pelo multiverso, o qual não terá nenhuma incidência notável sobre o desenvolvimento posterior da série. Assim o explica o autor:

Na verdade, eu pensei para fazer um único episódio no tempo, mas os leitores desejavam que continuasse. Eles gostam disso, e é também uma possibilidade de renovar-se o roteiro e a atmosfera. Mas sempre que eu reciclo a máquina, me sinto fazendo os mesmos desenhos, obviamente! Em certo sentido, eu sou menos livre do que com os Vinéens, onde posso me divertir regularmente para compor novas engrenagens... Eu estou então apenas na minha quarta viagem ao passado, em meu vigésimo segundo álbum, o que me permite confrontar Yoko a outras épocas. Eu prefiro não ir para o futuro, porque isto nos engaja em terreno movediço. Afinal, os Vinéens já são para mim uma forma de futuro fora do nosso próprio. É uma civilização futurista paralela à nossa, sem ser muito diferente, nem extravagante. Posso atribuir-lhe toda liberdade de imaginação de descobertas que pertencem talvez ao nosso próprio terceiro milênio. E isto sem fazer o papel de um autor visionário que descreve a nossa evolução. Encontramo-nos rapidamente ultrapassados pela realidade ao extrapolar o que será a civilização em poucas gerações a partir de agora ... Reviver a época passada me oferece o prazer de

¹⁰ Claro que a série televisiva *Fringe* parece demonstrar que o assunto dos multiversos pode se adaptar à forma do folhetim episódico, dado que certas propriedades ontológicas são estabilizadas no interior da duração. Ao contrário, a temporada de *Lost* na qual freqüentes saltos temporais afetam os personagens (para além das técnicas de flashbacks e flashforwards), foi aquela durante a qual o público mais sofreu pelas errâncias do roteiro e de sua falta de coerência. Séries como *Dr. Who* ou *Code Quantum* exploram, por seu turno, o modelo dos episódios fechados, com cada salto espaço-temporal correspondendo a uma história relativamente autônoma. Tais exemplos televisuais sublinham que diferentes graus de acomodação entre série, folhetim e paradoxos temporais existem, não obstante.



redescobrir-me. Quando Yoko permanece na terra, eu gostaria de ter um material sólido, o que me permite uma estadia no passado... (LELOUP, 2014)¹¹

O ponto de vista expresso por Roger Leloup, autor que acumula as funções de roteirista e de desenhista, sublinha o fato de que as viagens temporais representam, antes de tudo – ao menos em sua perspectiva - uma ocasião de ilustrar mundos passados, solidamente documentados, e não apenas complexificar a trama de sua história. De seu ponto de vista, as viagens no tempo não diferem então mais radicalmente dos episódios associados ao mundo de Vinéa, que ele descreve como uma forma de “futuro exterior ao nosso”. Desse ponto de vista, tal planeta assemelha-se aos santuários de dinossauros, na medida em que oferece a modalidade de uma pseudo-viagem temporal, fundada na realidade sobre uma exploração espacial. Não é, por outro lado, surpreendente que Yoko Tsuno descubra a civilização desse planeta à ocasião de uma exploração espeleológica¹², ao modo da *Viagem ao Centro da Terra* e da descoberta de Atlântida, por Blake e Mortimer.

A série de Leloup apresenta assim primeiramente uma forma de agregação de temas tradicionais do gênero, mais do que uma autêntica ruptura. Ademais, se a capa do primeiro álbum, pondo em cena a personagem de Monya, faz a mais bela ilustração de sua máquina de explorações temporais, sua aparição posterior em *La Matin Du Monde* põe sobretudo em evidência a imagem de um *ptéranodon*, perfeitamente anacrônico na relação com os quadros da ação na história, situada no século XIV. O monstro antediluviano sublinha uma vez mais o parentesco dessa aventura com o tema clássico da viagem até um santuário.

Para alcançar sua plena expressão narrativa e adquirir uma verdadeira autonomia na relação com o motivo da “viagem extraordinária”, a viagem temporal deve assim transformar-se em objeto da atenção de um roteirista suscetível a subordinar o interesse visual da aventura ao desafio engendrado pela modificação do curso da história e pelo problema posto pelos multiversos. Tal será o caso de Pierre Christin, que fará do paradoxo temporal um elemento central da intriga da série *Valérian, Agent Spatio-Temporel*, a partir de seu nono álbum, *Les Spectres d’Inverloch*, publicada em 1984.

É surpreendente constatar que o momento em que a narrativa se move dentro da

¹¹ Entrevista reproduzida no site do autor de Yoko Tsuno por Roger Leloup, consultado em 29 de novembro de 2014, URL : http://www.yokotsuno.com/rombaldi/com_album11.html.

¹² Ver *Le Trio de l’Étrange*, sua primeira publicação em 1971 no jornal Spirou, que se tornará o primeiro álbum da série no ano seguinte, pela editora belga Dupuis.



Figura 7 - Capas dos álbuns Yoko Tsuno, volumes 11 (1981) e 17 (1988)

temática dos multiversos e do paradoxo temporal coincide com um retorno dos protagonistas a uma realidade ordinária que contrasta com o universo da *space opera* que dominara até então. Ademais, o artista Jean-Claude Mezières sublinha que o desafio de representar o “cotidiano” constitui uma das maiores motivações para a criação desse duplo episódio que vai levar os protagonistas a transformar seus destinos de maneira irreversível:

Após os *Héros de l'Équinoxe*, eu tinha muita vontade de desenhar o cotidiano, o qual jamais havia ainda feito verdadeiramente, e isso me atraía. Pensei que isso me recolocaria, pondo-me menos problemas em função da documentação mais numerosa, comparativamente à criação dos universos imaginários. O que não é contudo verdade, pois o cotidiano é pleno de contingências enfadonhas, mais do que o imaginário... (PONCET, 1984 : 32).

É interessante constatar que o paradoxo temporal se impôs aos autores quase que involuntariamente, na relação com o dispositivo de publicação serial no qual estas narrativas foram engajadas, a partir de uma década e meia. É o que nos revela Jean-Claude Mezières:



No álbum *Cité des Eaux Mouvantes*, que foi desenhado em 1967-68, fala-se de um cataclisma universal que tem lugar em...1986! Na época, não se duvidava da amplitude em que Valérien estava capturado e ignorava-se que, quinze anos mais tarde, continuaríamos a contar suas aventuras. 1986 estava agora próximo de nós e devíamos explicar ao leitor como e porque um cataclisma teve lugar àquela data (...). A questão que se punha era a seguinte: que fazer com um tal assunto? Se vamos fazer Valérien intervir, vindo do futuro, para modificar a trama temporal de tal maneira que o cataclismo não aconteça – bem, nós estamos todos preocupados, há mais do que dois anos! – o que se passará para Galaxy, que se descolou desse período sombrio. Isso muda tudo, ora se não! (PONCET, 1984 : 31)

Vemos que não é sem uma certa inquietação que o artista finalmente se dá conta em 1984 que a série se deslocara irremediavelmente para temática dos multiversos. Com efeito, a supressão de Galaxy modifica de modo durável e global o curso da série, inscrevendo os álbuns já publicados - bem mais do que os ainda a vir - a uma ou outra das linhas temporais paralelas da narrativa¹³. Os autores não se esquecem, por outro lado, de sublinhar que Laureline, nascido na Idade Média, se encontra bem mais afetado sob um plano ontológico do que Valérien e sua nave, que trafegam daí para frente em um universo incerto. Mas o que inquieta o artista, por um lado, é precisamente o que agrada o roteirista, que encontra nessa nova limitação narrativa uma fonte de inspiração inesgotável. Trinta anos mais tarde, Pierre Christin pode afirmar assim que, com *Valérien*:

Isso funciona sozinho por anos e anos. Ligo o computador e as idéias vêm. Gostaria de acrescentar que a diversão continua intacta. Isto é tanto mais importante que eu sou o único dos dois que continua a se perguntar sobre o paradoxo do espaço-tempo, algo que absolutamente não interessava a Jean-Claude... (BOSSER, 2013: 5).

Antes dessa bifurcação da narrativa, o status espaço-temporal de Valérien et Laureline servia essencialmente para a exploração dos confins do universo, para examinar suas cidades e suas paisagens exóticas, ou para representar o patchwork intergalático que se assemelha a Point Central, uma espécie de organização das nações unidas extraterrestre que inspirou determinados personagens de George Lucas.

No lugar da “topia do tempo” de Brick Brackford, a nave de Valérien e Laureline constituía assim um pretexto para agregar um passado medieval (*Les Mauvais Rêves*, 1967) ou um futuro próximo e distópico (*La Cité des Eaux Mouvantes*, 1968) aos mundos intergaláticos pertencentes ao registre do gênero da *space opera*. Sem a influência de Pierre Christin, sem

¹³ Assim como destaca Alain Boillat, “o desdobramento do universo constitui um dado de base (...) estrutural, propício à declinação em episódios” (2014 : 120).



essa telescopagem acidental entre as temporalidades reais da série e aquela fictícia, a das catástrofes narradas em *La Cité des Eaux Mouvantes*, é provável que o artista se resguardasse de empenhar-se em constrições narrativas inerentes à multiplicação das linhas temporais da história. Por outro lado, a partir de meados dos anos 1980, outras séries não mais hesitaram em se jogar dentro dessa brecha mesma, com seus ciclos narrativos labirínticos imaginados por Andreas, e representando certamente um dos exemplos mais ambiciosos de uma narração que faz da temática dos multiversos – inspiradas de saída pelos gêneros fantásticos e horroríficos engendrados primeiramente por Poe e Lovecraft do que pela ficção científica e maravilhosa de Wells ou de Verne – matriz da qual derivam linhagens de intrigas intercaladas, agregando-se para formar séries cada vez mais coerentes (*Rork, Capricorne, Arq*), que concernem mais à imbricação orgânica de uma rede de universos paralelos do que a uma lógica linear do folhetim¹⁴.

QUADRINHOS, UM GÊNERO POPULAR CAPTURADO ENTRE A ILUSTRAÇÃO E A NARRAÇÃO

O tratamento da viagem temporal nos quadrinhos franco-belgas até os anos 1980 sublinha o fato de que esses meios, do mesmo modo que o cinema de ficção científica, é antes de tudo uma fabulosa “máquina de fazer mundos”¹⁵, para retomar os termos de Alain Boillat (2014), ou seja, que os quadrinhos se apresentam como dispositivo particularmente adaptado para explorar graficamente os espaços imaginários.

Através de seus talentos complementares, Pierre Christin e Jean-Claude Mézières souberam explorar o pleno potencial narrativo e visual da viagem temporal a épocas nas quais o processo autoral era ainda incipiente. De um lado, a página dupla, a página, a tira e a vinheta, em suas funções mais decorativas, são espaços visuais nos quais os mundos imaginários podem se desenvolver sem sofrer as limitações econômicas e técnicas inerentes aos efeitos especiais o cinema – o que explica porque os quadrinhos freqüentemente anteciparam o universo visual dos filmes de ficção científica, ao menos antes que estes últimos alcançassem

¹⁴ Desse ponto de vista, os primeiros episódios da série *Rork*, cuja publicação debuta em 1978, testemunham uma descoberta progressiva do potencial narrativo dos multiversos nos quadrinhos franco-belgas. Andreas afirma, com efeito, que é apenas em retrospectiva, quando a série já estava em curso há vários anos, que ele encontrou uma maneira de integrar todos os episódios em uma configuração global que configura sua consistência, especificamente, ao adotar a lógica de mundos paralelos em que a temporalidade se torna uma dimensão relativa.

¹⁵ Sobre as relações entre lógica “mundana” e a literatura popular, reenvio o leitor aos numerosos trabalhos de Mathieu Letourneux (2010).

alcançassem sua revolução digital.

Mas os quadrinhos são também uma arte seqüencial capaz de engendrar tramas narrativas complexas. Neste aspecto, as aventuras de Valérien aparecem como testemunhos de uma longa tradição marcada por uma tensão ligada à dupla natureza dos quadrinhos, um meio que é ao mesmo tempo verbal e visual, dividido entre suas funções narrativas e ilustrativas. De um lado, os roteiros de Pierre Christin, por sua riqueza, sublinham o potencial que o genebrino Rudolphe Töpffer soube reconhecer, desde a primeira metade do século XIX, através das histórias em estampas que ele considerava como uma literatura em imagens¹⁶. Por outro lado, a riqueza gráfica dos mundos inventados por Mézières e suas inventivas composições de páginas, nos aproximam, de saída, de um Winsor McCay - que inaugurou no início do século XX, com a série *Little Nemo in Slumberland*, uma aproximação bem mais espetacular dos quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAETENS, Jan (2009). "Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites". In: *Cahiers de Narratologie*, nº 16. Consultado em 22 de janeiro de 2014, URL: <http://narratologie.revues.org/974>;

BOILLAT, Alain (2014). *Cinéma, machine à mondes*. Essai sur les films à univers multiples. Genève: Georg Éditeur;

BOSSER, Frédéric (2013). "*Christin, Mézières. Se souvenir des belles choses*". In: DBD. 75: p. 2-11;

HEINZE, Rüdiger (2013). "The Whirligig of Time. Toward a Poetics of Unnatural Temporality". In: *Poetics of Unnatural Narrative* (J. Alber, H. Skov Nielsen & B. Richardson, dir.), Columbus: Ohio State University Press: p. 31-44;

LETOURNEUX, Mathieu (2010). *Le Roman d'aventures, 1870-1930*. Limoges: PULIM, coll. Médiatextes;

PONCET, Dominique (1984). "Mézières, plein la Page". In: *PLGPPUR*. 15: p. 26, 39. Consultado em 22 de janeiro de 2014. URL : <http://www.cybersfere.com/docs/mezieres-2.aspx?NumDoc=27&Nombrelmage=5>

¹⁶ Sobre os problemas engendrados por uma aproximação entre literatura e quadrinhos, recomendo a reflexão de Jan Baetens : "o sucesso inegável dos quadrinhos literários, ou, mais genericamente ainda, dos quadrinhos considerados como nova forma literária, não deve dissimular, com efeito, um determinado numero de problemas fundamentais que representam limites qtuais da aproximação entre os dois meios ou gêneros." (Baetens 2009 : §2)



RICHARDSON, Brian (2013). "Unnatural Stories and Sequences". In: *Poetics of Unnatural Narrative* (J. Alber, H. Skov Nielsen & B. Richardson, dir.), Columbus, Ohio State University Press: pp. 16,30;

ROSSET, François (2013). "Tempêtes opportunes et dragons véritables : les voyages imaginaires"; in: *Souvenirs du Futur*, Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes: pp. 40,55.

A exploração temporal como modalidade da viagem imaginária nos quadrinhos da tradição franco-belga (1930-1980)

Raphaël Baroni

Data de envio: 24 de agosto de 2015.
Data de aceite: 15 de março de 2016.

