

# Graphic novels

## quadrinhos e arte literária

Texto: Alice Caputo e Alessandra Meleiro

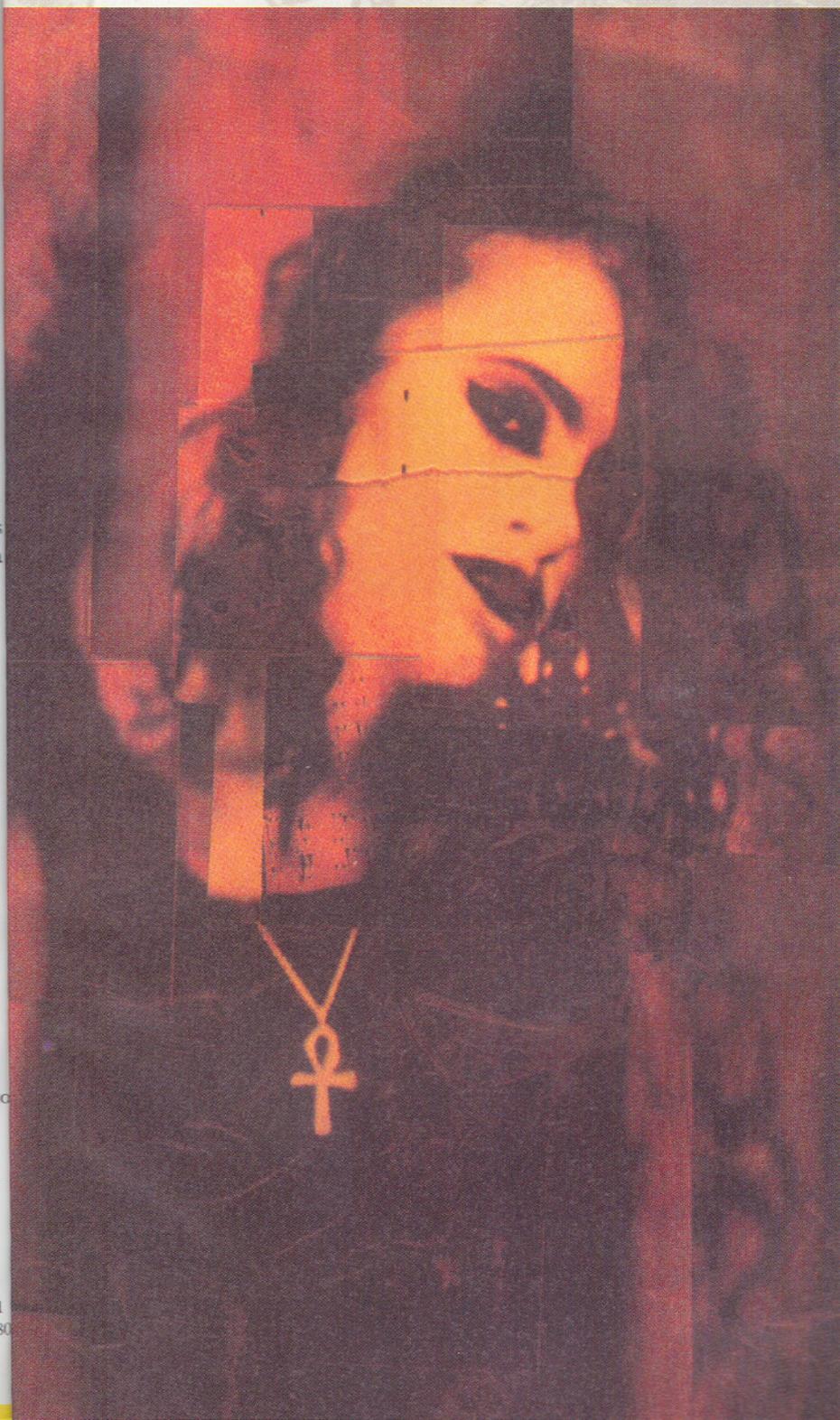
Imagens: divulgação

*Os quadrinhos europeus de vanguarda apresentam um tal refinamento em suas histórias, que as aproximam das narrativas literárias.*

Ao focarmos a aproximação dos quadrinhos com a linguagem literária através dos tempos vemos designações variadas como: Literatura em Estampas (por Rodolphe Töpffer), Literatura Gráfica (por Francis Lacassin) e Figuração Narrativa (por Pierre Couperie).

Recentemente, Will Eisner, desenhista e roteirista norte-americano, valeu-se do termo *graphic novel*<sup>1</sup>. O cartunista tratou especificamente deste gênero nos quadrinhos, em seu livro intitulado *Quadrinhos e Arte Sequencial*. *Graphic novels* ou romances gráficos são termos usuais no universo dos quadrinhos e ocupam no mundo contemporâneo espaços cada vez maiores por possuírem a característica de possibilitar a leitura de signos intensos e rápidos, nos quais há as manifestações de características das verdadeiras narrativas literárias e de técnicas diferenciadas de representação visual.

Segundo Roberto Elísio: "as *graphic novels*, investem na multiplicação de focos narrativos, na densidade psicológica de seus personagens (que aumentam em número), na ruptura com



SER  
OU NÃO  
SER



## O Sonho em Quadrinhos

Inúmeras são as incursões relativas aos sonhos nos quadrinhos. Elas começaram no início do século e se mantêm até os nossos dias.

Neil Gaiman, autor de *Sandman*, um dos mitos criados pela cultura europeia, não foi o precursor dos sonhos nos quadrinhos, mas sua grande contribuição às HQs (histórias em quadrinhos) veio ao revisitar Little Nemo de Winsor McCay, um dos mais famosos traba-

a linguagem tradicional das HQs, na verdade em que os fatos ocorrem e na qualidade das informações (visuais e verbais) transmitidas ao leitor”<sup>2</sup>.

A comunicação nos quadrinhos (destacadamente nas *graphic novels*) processa-se por meio da literariedade de seus roteiros e de diversificadas representações imagéticas. Enfim, ocorre no hibridismo entre o verbo e a imagem, seguindo uma edição linear de leitura que propõe ritmos e movimentos.

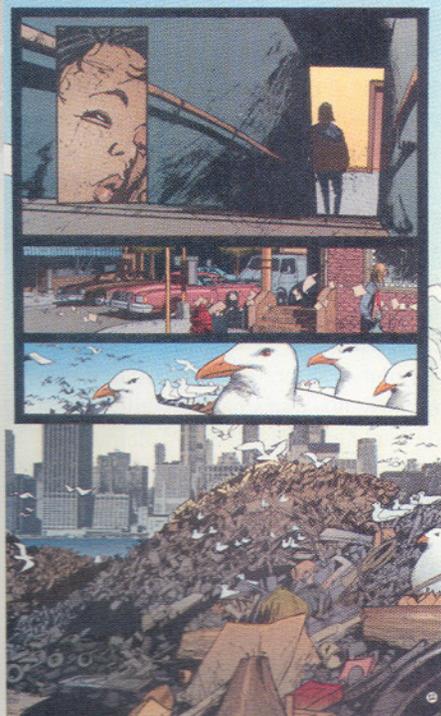
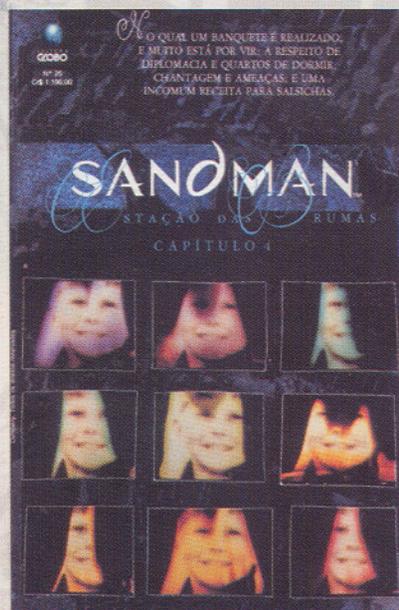
As características visuais das *graphic novels* constituem-se como um caleidoscópio de estilos que vai das téc-

nicas representacionais artesanais (pintura em aquarela, contraste entre preto e branco, montagem fotográfica e xilogravura) à computação gráfica.

A intertextualidade dos roteiros aproxima as *graphic novels* da literatura, em especial da escola realista.

A grosso modo, podemos situar o realismo como uma escola literária. O realismo substanciou-se entre várias vertentes: realismo fantástico, realismo social, realismo naturalista, dentre outras, forma de romances, contos, sagas; os quadrinhos, *ghaphic novels*, desenvolvem narrativas contendo vivências intensas, dramas pessoais do cotidiano, grandes metrópoles e seus conflitos, caos social, horror, medo, morte. Sensações misturam-se entre variados matizes de humores e ironias chegando até a conceberem nossa própria miséria humana.

O livro *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud constrói o percurso das primeiras incidências das *graphic novels*, para as quais diferentes artistas utilizam termos como Literatura em Estampas (por Rodolphe Töpffer), Literatura Gráfica (por Francis Lacassin) e Figuração Narrativa, (por Pierre Couperie). Mais recentemente, na década de 70, na América do Norte, Will Eisner inaugura a sua *graphic novel*, intitulada *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*.



Ihos na galeria dos sonhos. Neil Gaiman buscou também referências literárias no conto sinistro *O Homem da Areia* escrito há cem anos por Theodor E. Hoffmman e no clássico de Hans Christian Andersen *O Velho do Sono*.

Tanto Neil Gaiman quanto Hans Christian Andersen, em épocas distintas, buscaram por meio da memória uma forma de manterem “ritos” elaborados a partir do inconsciente coletivo de sua cultura. O personagem Sandman, retomado pelos dois autores atuais, é um personagem mítico que transita entre o “popular” e o “erudito”.

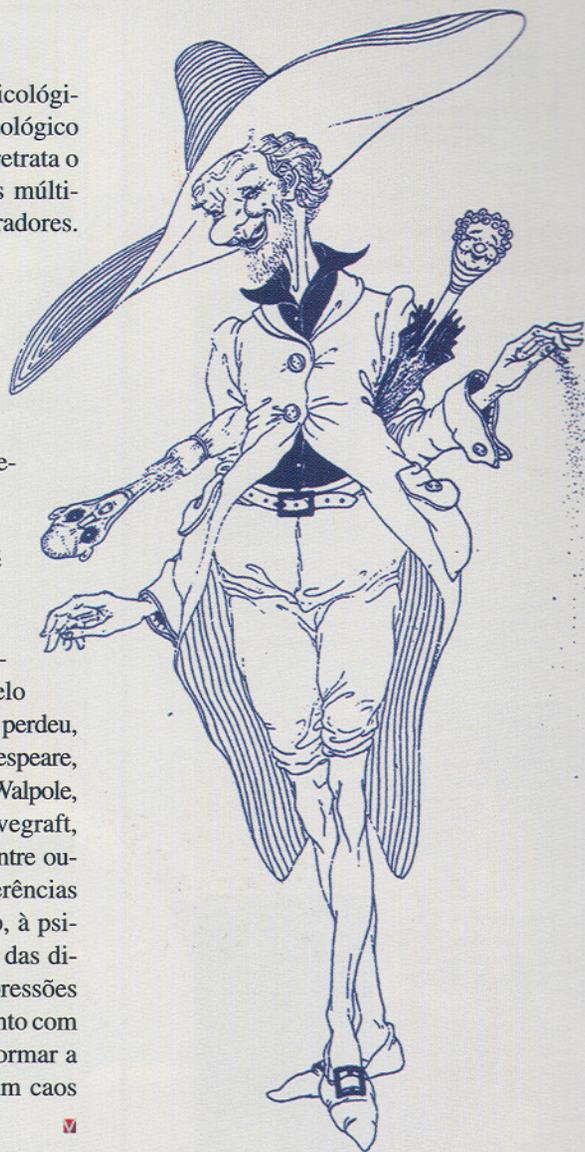
O conto de Hans Christian Andersen *O Velho do Sono* de 1842, ao ser retomado por Gaiman, adequou-se à modernidade e toda a questão moral foi deslocada para o próprio homem, sendo este o desencadeador de seus pesadelos. O personagem principal de *O Velho do Sono*, de Andersen, é um velhinho que sopra areia mágica nos olhos das crianças para elas sonharem ou terem pesadelos – quando o comportamento é bom têm sonhos, se não, têm pesadelos – residindo aí toda a conotação moral que ele imprime a sua obra. Ao retomar esse conto de Andersen, Gaiman o fez retirando todo este aspecto moral e o reconstruiu dando-lhe um visual gótico.

Gaiman associa o lado psicológico dos pesadelos ao terror escatológico nas páginas de suas revistas e retrata o caos da modernidade em seus múltiplos plots e seus diferentes narradores.

### O gênero maravilhoso e a intertextualidade

Neil Gaiman buscou no conto maravilhoso<sup>3</sup> a expressão para as suas histórias, oferecendo ao leitor um mar de intertextualidade literária. O aspecto maravilhoso na literatura é atribuído desde Walpole ao romance gótico.

Para a maxiserie em quadrinhos, Gaiman é importante pelo restabelecimento do elo, que se perdeu, com a literatura canônica: Shakespeare, Dante, Edgar Allan Poe, Horace Walpole, Ernest Theodor Hoffman, Lovecraft, Cherterton, Ibsen, a *Bíblia*, dentre outros. O hibridismo entre as referências estende-se ainda à música pop, à psicanálise, à magia, à mitologia das diversas culturas e as outras expressões da arte, revelando um rompimento com o *status quo* a ponto de transformar a linguagem e as imagens em um caos semiótico.



**“Eu desenhava cinco tiras diferentes, em cinco estilos diferentes, assinadas com cinco diferentes nomes, entre eles Spencer Steele (sempre achei que alguém que se chamasse Spencer Steele estaria fadado ao sucesso), e W. Morgan Thomas (soava tão literário). Cheio de energia e faminto, eu trabalhava dia e noite sob a luz solitária da prancheta.”**

**Comentários de Will Eisner para graphic novel:  
No Coração da Tempestade**



<sup>1</sup> Roberto ELÍSIO DOS SANTOS, Revista Comunicação e Educação, São Paulo, [2]: “Graphic Novel: romance gráfico adulto de autor, que tenta tratar de temas polêmicos e atuais, utilizando uma linguagem mais sofisticada do que as HQs normais. Por exemplo: computação gráfica, pintura e colagem”. Jan./1995.

<sup>2</sup> Revista Comunicação, educação e informação. O Caos nos Quadrinhos Modernos.

<sup>3</sup> Nádia BATELLA GOTLIB. Teoria do Conto. Conto maravilhoso, fantástico ou sinistro é uma “Fábula que se conta às crianças para divertí-las. Liga-se mais ao conceito de estórias, e refere-se ao conto maravilhoso, com personagens não determinadas historicamente. E narra como “as coisas deveriam acontecer”, satisfazendo assim uma experiência do leitor e contrariando o universo real, em que nem mesmo sempre as coisas acontecem da forma que gostaríamos”.