

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*¹. 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



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

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.

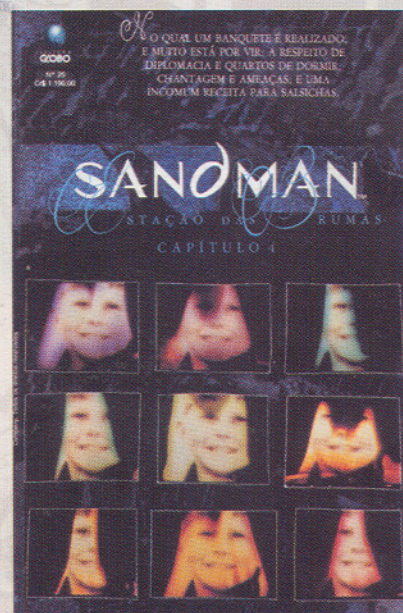
A grosso modo, podemos situar o realismo como uma escola literária. O realismo substanciou-se entre várias vertentes: realismo fantástico, realismo social, realismo naturalista, dentre outras, forma de romances, contos, sagas; os quadrinhos, *ghaphic novels*, desenvolvem narrativas contendo vivências 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*.

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-



EIS A
QUESTÃO.



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”.

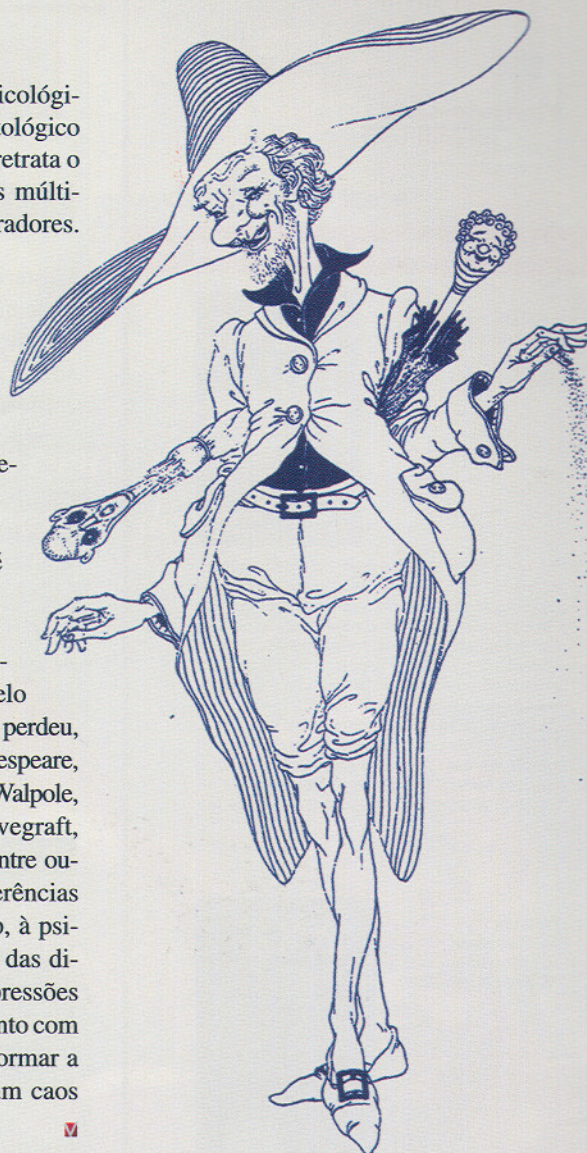
O conto de Hans Christian Andersen *O Velho do Sono* de 1842, ao ser retomado por Gaiman, adequou-se à modernidade e toda a questão moral foi deslocada para o próprio homem, sendo este o desencadeador de seus pesadelos. O personagem principal de *O Velho do Sono*, de Andersen, é um velhinho que sopra 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 maravilhoso³ 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**



¹ 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.

² Revista Comunicação, educação e informação. O Caos nos Quadrinhos Modernos.

³ 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”.