

Traços de uma novela gráfica



Ediliane de Oliveira Boff

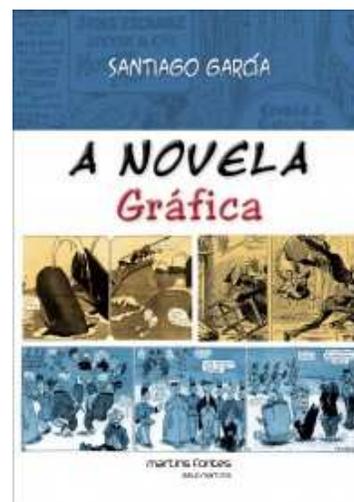
Doutoranda em
Comunicação (ECA-USP)

Não é incomum, no que diz respeito à leitura, certo fetichismo sobre um de seus suportes, o livro. É ele o objeto que desencadeia o imaginário sobre a literatura, forma narrativa bastante prestigiada em nossas sociedades. É ele o objeto da “verdadeira” leitura. As Novelas Gráficas, como são chamados os quadrinhos com histórias narradas no formato de livros direcionados ao público adulto (geralmente com boa qualidade gráfica e à venda em livrarias) também fazem parte do fetichismo do livro. Com a *Novela Gráfica*, as narrativas quadrinizadas tornam-se objeto de prestígio, processo adequado a um público que não quer ser associado à leitura descompromissada do gibi ou ao caráter de entretenimento das tiras de quadrinhos. Conseqüentemente, a pesquisa acadêmica aumenta seu campo e amplia ainda mais sua legitimidade, enquanto o jornalismo cultural mostra-se cada vez menos resistente a incluir o tema em suas pautas.

A *Novela Gráfica*, de Santiago García, trata justamente

desse tipo de quadrinho que tem recebido atenção de um público que anteriormente não dedicava à nona arte tal tratamento. García propõe revisitar a história das histórias em quadrinhos a partir da concepção de *Novela Gráfica* (Graphic Novel), ressaltando que há 30 anos um novo conceito sobre as *historietas* tem se estabelecido.

A obra está dividida em seis capítulos, sendo que, somente no último o título *Novela Gráfica* aparece de maneira literal, apesar de a discussão sobre esse “tipo” de história em quadrinhos ser o objetivo central. Já nas primeiras páginas surgem definições sobre história em quadrinhos, expondo as filiações ideológicas do autor. Nesse sentido, García realiza uma crítica às conceituações, de certa forma ainda dominantes, de Will Eisner e Scott McCloud, enfatizando que os dois autores ou atribuem demasiado valor à imagem e à transição entre quadros... ou prestigiam excessivamente o caráter sequencial dessas narrativas, o que excluiria muitas



GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

das atuais criações quadrinhísticas e incluiria outras tantas formas de arte que não são necessariamente quadrinhos.

Na discussão sobre termos, o autor ressalta que as histórias em quadrinhos tiveram nomenclaturas ruins que contribuíram (se não legitimaram) o rebaixamento do meio. No âmbito conceitual, a questão de García não é saber se o termo *Novela Gráfica* já existia nos tempos remotos da história das histórias em quadrinhos, mas se, na atualidade, existe outro tipo de quadrinho que mereça um novo nome. O autor parece inclinado à segunda opção, apesar de, em muitos momentos, oscilar entre estabelecer uma hierarquia entre *Novelas Gráficas* e *Comics Books*, e a equalização de ambas as formas de apresentação das histórias em quadrinhos.

Em sua narrativa histórica, *A Novela Gráfica* inclui as publicações teóricas sobre quadrinhos como parte do desenvolvimento do meio e procura salientar a complexidade dessa forma de expressão que, para o autor, deve ser compreendida não apenas como produto de linguagem. Dessa forma, a relação entre os quadrinhos e o desenvolvimento técnico/econômico de cada época não é vilipendiado, sendo problematizado de maneira eficiente.

Tomando como fio condutor o desenvolvimento das *Novelas Gráficas* nos Estados Unidos, o autor identifica as origens dessas narrativas a partir das novelas em imagens dos anos de 1920, dos livros sem palavras, das primeiras *Novelas Gráficas* de

Frans Masereel que, para García, estabelecem uma relação mais próxima com o cinema mudo do que com as tradicionais histórias em quadrinhos. A visão voltada para o passado e a utilização da biografia como instrumento narrativo (nesse sentido muitas mulheres começam a fazer parte, de maneira consistente, das criações quadrinhísticas) é, ainda segundo García, elemento constitutivo das *Novelas Gráficas*.

A literatura *pulp fiction*, os modelos *undergrounds* (com a inserção do público adulto, do culto à personalidade do autor), o desenvolvimento da cultura de fã, os quadrinhos alternativos, o surgimento de locais especializados de venda, são apontados como fatores de grande influência na elaboração das *Novelas Gráficas*.

A Novela Gráfica tem o mérito de abordar as obras mais recentes de quadrinhos, fazendo isso de modo a analisar o cenário no qual as *Graphic Novels* apareceram. No entanto, nos momentos em que aborda a narrativa contemporânea, o autor falha em dar voz aos criadores das obras (expediente que García realiza com habilidade, quando aborda os pioneiros).

Parece comum nas produções bibliográficas que se dedicam à recuperação histórica de uma determinada área, especialmente quando se ambiciona abordar a história de maneira tão abrangente, cair-se num emaranhado de datas e nomes, constituindo mais uma espécie de enciclopédia objetiva do que uma narrativa complexa. O livro de Santiago García é vítima



Batman, o Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, é uma das *graphic-novels* citadas por Santiago García em seu livro.

dessa simplificação em muitos momentos, especialmente no que diz respeito às criações contemporâneas. Mas, de maneira geral, a postura do autor se opõe à objetivação da história, o que contribui para ampliar as perspectivas através das quais se pode compreender os quadrinhos.

As histórias em quadrinhos constituem um meio específico, uma forma particular de expressão e de comunicação, que merece lugar próprio. No decorrer de *A Novela Gráfica* o autor oscila entre combater o discurso que despreza

os quadrinhos e inserir as Novelas Gráficas como parte privilegiada dos quadrinhos. Nessa composição, em determinados momentos o livro realiza, ainda que sutilmente, uma separação descuidada entre quadrinhos e arte, discussão que ocorre desde que o meio ganhou a preocupação de estudiosos, artistas e produtores, ainda no começo de sua disseminação como meio de comunicação de massa.

A tendência a supervalorizar as Novelas Gráficas tem sido

bastante comum nos meios que tratam do assunto, pois a nomenclatura enobreceria o que, durante muito tempo, foi considerado entretenimento inútil e até perigoso. Os quadrinhos poderiam então, somente agora, serem prestigiados sem medo, entrar nos museus, nas galerías de arte, nos programas jornalísticos, pois se trata de um campo ilustre, tal como a literatura e as artes plásticas. *A Novela*

Gráfica corresponde à demanda pela celebração de uma certa natureza nobre dos quadrinhos. Embora García não resista à tentação de exaltar o meio através de uma nova nomenclatura, seu livro possui o mérito de enriquecer a bibliografia sobre a história dos quadrinhos, retomando, de maneira complexa, consistente e fruitiva, aspectos que costumavam ser escanteados. 🗨