

## Das bobagens gráficas à novela gráfica, dois extremos que se encontram num requadro

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa\*

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012 (2010). 343 p.

O livro *A novela gráfica* foi escrito pelo madrilenho Santiago García. Formado em Jornalismo pela Universidad Complutense e em História da Arte pela Universidad Autónoma de Madrid, é quadrinista e escritor do assunto há mais de 20 anos, antes da referida obra, já lançou outros sob o pseudônimo de Trajano Bermúdez. A partir da construção do que o autor denomina ensaio histórico das histórias em quadrinhos (HQ(s), quadrinhos, *comic*), são apresentadas as origens e mudanças dessa mídia e como esse processo culminou na novela gráfica atual. Oriundo de pesquisas de seu programa de doutorado, o livro é composto por 343 páginas organizadas em seis capítulos, cada um deles detalhando um período histórico, remontando sua genealogia, desde suas primeiras manifestações da primeira metade do século XIX, ainda não conhecidas como tal, até publicações mais contemporâneas.

Iniciando por questões essenciais, García dedica os dois primeiros capítulos para remontar a origem dos *comics* e os primeiros estudos sobre eles. Nesse sentido, o autor se adianta em apresentara conhecidagenealogianorte-americana do final do século XIX – vinculada ao nome do quadrinista Richard F. Oultcault –, contrapondo-a à obra do pai europeu dos quadrinhos, o suíço Rodolphe Töpffer, que produziu seus primeiros trabalhos em 1827. Segundo Santiago García, as diferentes origens alteram a concepção das HQs, conflitando seuteor comercial com aspectos da tradição artística.

No início do segundo capítulo, o autor põe em xeque o conceito - amplamente divulgado- de “arte sequencial” apresentado por Eisner e seguido por McCloud. García problematiza a limitação que o termo possui e apresenta outros aspectos para a sua conceituação. O maior valor de seu livro talvez seja justamente de apresentar outros fatos e pensamentos que cercam os quadrinhos, revisitando algumas questões já dadas como resolvidas e proporcionando, com isso, uma ampliação da visão que se tem acerca do meio das histórias em quadrinhos.

O terceiro capítulo se debruça na trajetória dos quadrinhos *underground* (*comix*). Em geral, os capítulos de livros sobre o tema concentram-se excessivamente nas temáticas psicodélicas que abertamente permeiam os *comix*. Santiago García, no entanto, não se limita a uma descrição histórica, desconstrói o estereótipo criado em torno da geração de 70: desorganizada, que pregava uma luta débil contra a estética e sistema de venda, cuja grande marca foi o uso de temas chocantes e subversivos. Ao contrário, detalha como os *comix*, e a figura de Robert Crumb, alteraram o mercado das HQs em seu nível de produção até a venda, proporcionando uma mudança no pensamento do que é quadrinho e suas possibilidades.

No quarto capítulo o autor chega ao nascimento da novela gráfica. O que parece ser o fim de um amarrado discurso, na verdade mostra-se como uma abertura para a contemporaneidade dos *comics* e também como o centro de sua linha argumentativa. O declínio do quadrinho *underground*, na verdade seria a necessidade de um novo formato. Essa mudança é anunciada pelas revistas de quadrinhos alternativos produzidos no início da década de 80: *Raw*, *Weirdo* e *Love and Rockets*. Segundo S. García, os títulos se completavam muito mais do que concorriam, atribuindo um papel específico a cada uma das publicações. Segundo ele, as publicações seriam respectivamente o cérebro, as vísceras e o coração dos quadrinhos alternativos.

Ainda que detalhe o papel de cada uma das publicações, Santiago García se estende um pouco mais em *Raw*, uma vez que foram nela que se deram as primeiras publicações de *Maus: a história de um sobrevivente*, Art Spiegelman, e ele a considere como a primeira novela gráfica. Além de um breve relato da história, enfatizando o fato da sobrevivência não ser apenas do pai, mas também do filho, o autor contextualiza a publicação para explicar seu valor. O fato de a narrativa tratar de um assunto tão marcante e traumático na história ocidental do século XX, não apenas por ser protagonizada por animais antropomorfizados – o que por si só soaria como um deboche aos horrores da Shoah –, mas sobretudo por se contada por uma ainda estigmatizada como leitura simples e infantil, dão a *Maus* um valor ímpar na trajetória dos quadrinhos. Esse contexto, somado à proposta de uma história fechada e estrutura completa, torna a HQ inovadora, questionando os limites da narrativa e demais convenções do meio, permitindo defini-la como a primeira novela gráfica.

Em mais um exemplo de sua extensa pesquisa, o livro traz uma informação que amplia nossa perspectiva sobre a obra, é colocada uma página da primeira versão de *Maus*. Esse contato, ainda que breve, permite ao leitor refletir sobre representação das personagens na história e a preocupação em se comprometer com a realidade do traumatizado.

Paralelamente às questões temáticas, ideológicas e artísticas, García aborda sobre o formato físico das HQs, ele busca mostrar como esse acabava por não abrigar as possibilidades da novela gráfica, ainda se “espremendo” em publicações menores. Nesse sentido, ele fala sobre a necessidade da novela gráfica, não apenas como posicionamento artístico, mas como suporte que melhor abrigaria as ambições artísticas e representaria de forma apropriada o *status* que os quadrinhos atingiram. Outro ponto importante que o autor se debruça, é o papel do gênero autobiográfico como “artéria principal da novela gráfica atual” (p. 216), mostrando como a escrita de si manifesta-se de modo diferente à prosa, através das “sósias literárias” e até de códigos visuais mais complexos.

Ao definir o “nascimento” da novela gráfica, Santiago García acaba por dar voz a um eco na cabeça do leitor que anseia por um relato mais preciso sobre um dos principais nomes dos quadrinhos e da *graphic novel*: Will Eisner. Se ao longo do livro há uma exposição detalhada e um prazer em fazê-la, com um texto dinâmico e agradável, aqui destaco o que me pareceu uma falha nesse esmero. Em uma pausa evidente, quase como se ouvisse o anseio do leitor em saber o papel de Will Eisner nessa longa “trama” protagonizada pelos quadrinhos, cria-se um tópico intitulado *Will Eisner e Um Contrato com Deus*, no qual despende pouca atenção sobre a importância, ou a não importância, do quadrinista, até então citado *en passant*. Ainda que desconsidere sua contribuição para o surgimento da novela gráfica, o autor se refere à obra *Um Contrato com Deus* pelo termo “novela gráfica” em um tópico seguinte ao dedicado ao quadrinista.

Por fim, analisa-se a localização dos *comic* dentro dos movimentos artísticos, colocando os quadrinhos como “a última arte de vanguarda”, expressão que intitula o último capítulo. Retoma mais uma vez o desenvolvimento artístico do quadrinho, inclusive como uma reação ao domínio da televisão. Apresenta como essa luta proporcionou um desprendimento de uma temática de massa e a consequente fundação de uma nova tradição calcada em valores literários e artísticos próprios. García questiona os limites do meio, apresentando seu caráter inicial enquanto arte. As imensas possibilidades dos quadrinhos levaram a situá-los no momento artístico de Duchamp, Picasso, Joyce e Proust.

Santiago García não se limita a construir um detalhado caminho a respeito do histórico dos quadrinhos, mas o faz de modo contextualizado com seu objetivo de apresentar o desenvolvimento da novela gráfica. Além disso, possui o cuidado de a todo o momento afastar a câmera que ele coloca sobre seu objeto, ampliando seu enquadramento e nos

mostrando um cenário muito maior do que casos localizados, não é incomum nossa atenção ser tragada para o mercado holandês, espanhol, francês ou asiático.

Em todo seu texto, percebe-se a rica seleção de imagens que denotam sua extensa pesquisa. As ilustrações usadas não são apenas parte de uma preocupação com o *design* gráfico, mas uma rica seleção de imagens que, se não na sua totalidade, em sua grande maioria são abordadas ao longo do texto.

Outro destaque interessante são os nomes citados em seu texto. Ainda que em raros momentos possa parecer uma mera lista de nomes, ele os retoma quando oportuno em seu texto. Muitos deles não são amplamente divulgados no Brasil; como Daniel Clowes, Chester Brown, Chris Ware, Seth, os irmãos Gilbert e Jaime Hernandez e Bernard Krigstein, papel importante que o livro realiza. García não se limita a expô-los como um catálogo de grandes nomes, mas deixa clara a importância prática de cada um para o desenvolvimento dos quadrinhos e novela gráfica. Muitas vezes um nome, de obra ou quadrinista é retomado depois de um volumoso capítulo, ou capítulos, deixando seu discurso coerente e bastante amarrado, não sendo nada gratuito.

O livro *A novela gráfica* apresenta-se não só como uma relevante fonte de conhecimento histórico sobre essa ainda muito nova mídia, mas como um aprofundado estudo em diversos aspectos que compõem esse meio, permitindo-nos entender melhor como cada momento foi importante para seu desenvolvimento. A ampla pesquisa realizada por Santiago García ilumina vários caminhos a serem enveredados, além de uma fonte a ser consumida. Creio se tratar de uma obra de imenso valor a pesquisadores ou admiradores dessa expressão artística.

## **From graphic silliness to graphic novel, two extremes get together in a panel**

### **Notas explicativas**

\*Professor de Língua Portuguesa e Literatura do Instituto Federal Sudeste de Minas, Campus Barbacena. Mestrando do programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Enviado em: 13 de abril de 2015

Aprovado em: 12 de julho de 2015