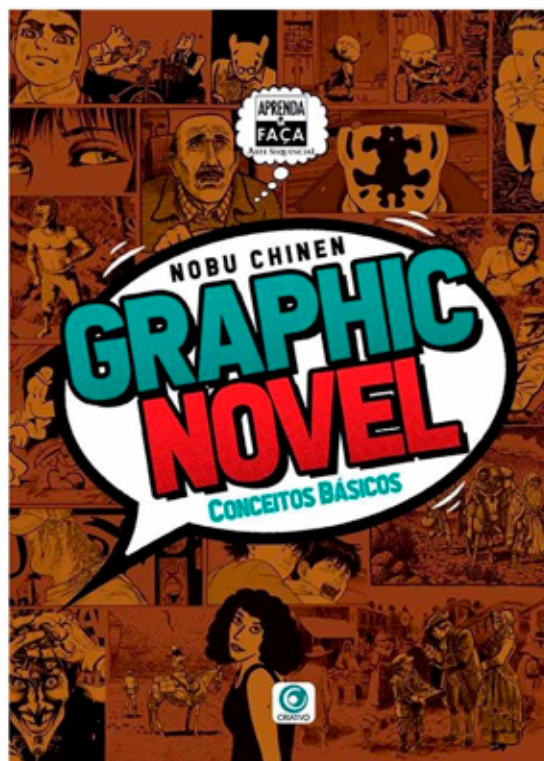




Nas trilhas da *graphic novel*

Waldomiro Vergueiro¹

Universidade de São Paulo

O sucesso tem muitos pais. Mas o fracasso é órfão.
John Fitzgerald Kennedy

Nada melhor do que recuperar a citação de um dos mais populares presidentes norte-americanos para aplicá-la a outra bem sucedida criação desse país, a *graphic novel*. De fato, trata-se de um fenômeno de incontestável sucesso e hoje, em muitos e variados espaços comerciais – como livrarias, grandes magazines e shopping centers –, ou culturais – como bibliotecas e casas de cultura –, a expressão é utilizada para se referir a produtos - em geral impressos, em geral custosos, em geral luxuosos –, que contêm narrativas na linguagem das histórias em quadrinhos.

¹ Professor Titular aposentado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. Email: wdcsverg@usp.br. <https://orcid.org/0000-0001-7256-1681>.

Neste ponto, ao ler o parágrafo anterior, um leitor esclarecido e bem humorado, com muita razão, poderá talvez exclamar: “Espere um pouco. Isso eu já conheço há tempos! Você está falando de um álbum de quadrinhos! Li muitos na minha juventude.”

Por outro lado, se, por infelicidade, se tratar de um leitor não tão bem humorado quanto o primeiro, a intervenção verbal poderá ser talvez um pouco menos delicada: “Deixe de frescura: isso que você chama de *graphic novel* é apenas o velho e conhecido gibi. Você está falando apenas de um gibi metido a besta!”

Pois é!...

A rigor, todos temos e não temos razão. É o que nos permite concluir a mais recente contribuição teórica ao estudo das histórias em quadrinhos de Nobu Chinen, um dos mais sérios e produtivos estudiosos da área no país. Refiro-me a *Graphic novel: conceitos básicos* (2020), lançada neste fatídico ano do coronavírus pela editora Criativo na sua coleção “Aprenda e Faça Arte Sequencial”, na qual também foram publicadas duas obras anteriores do autor, *Linguagem HQ: conceitos básicos* (CHINEN, 2011) e *Linguagem mangá: conceitos básicos* (CHINEN, 2015). Na publicação mais recente, de profundidade muito maior e tentando fugir do espírito introdutório que predomina nos livros anteriores, o autor mergulha na literatura especializada sobre o tema, buscando elucidar muitas das dúvidas que ainda hoje pairam sobre a gênese, conceituação e uso (ou aplicação) da expressão *graphic novel*.

Uma tarefa árdua, sem dúvida, que o persistente pesquisador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP, atualmente também professor na Universidade Federal do Rio de Janeiro, enfrentou com denodo e obstinação - talvez devido à inata paciência zen-budista com que seus antepassados orientais fizeram frente a agruras de todos os tipos. Pacientemente, coletou pesquisou dezenas de obras teóricas de várias procedências e a essa leitura aliou informações recebidas de reflexões registradas por vários profissionais das histórias em quadrinhos, também estes envolvidos em caracterizar o produto industrial em que publicam (ou passaram a publicar) suas criações artísticas. Com base nesse enorme leque de publicações, Nobu Chinen discute as diversas acepções da expressão *graphic novel*, suas implicações no mercado editorial e suas possíveis consequências. Desta forma - ainda que, devido a sua ousadia e pioneirismo, não tenha saído totalmente incólume da empreitada -, oferece a seu leitor a

mais ampla e compreensiva análise sobre o tema já feita em língua portuguesa, presença obrigatória na estante de qualquer estudioso de quadrinhos deste país.

O livro se divide em nove capítulos, todos fartamente ilustrados, principalmente com as capas dos muitos livros citados pelo autor, numa diagramação bastante instigante e dinâmica. No primeiro capítulo constam a “Apresentação”, reservada à contextualização do novo título no conjunto de obras do autor na Editora Criativo, bem como aos devidos agradecimentos para elaboração da obra. Ainda no mesmo capítulo inicial, segue-se a “Introdução”, que destaca a necessidade de um trabalho dedicado a elucidar a que exatamente quer se referir a expressão *graphic novel*, objetivo principal do livro. Com isso, fica registrado o pioneirismo da obra em língua portuguesa, passando ela a se constituir no modelo das que a seguirão.

No capítulo 2, o autor mergulha na questão terminológica, discutindo as diversas e possíveis acepções de *graphic novel*, desde algumas simplesmente risíveis a outras que procuraram realmente adentrar em seus meandros. Neste sentido, Nobu Chinen faz desfilar ante os olhos do leitor (literalmente, uma vez que grande parte dos títulos por ele mencionados têm suas capas reproduzidas em sua obra) dezenas de autores com suas variadas abordagens, buscando demonstrar efetivamente as características da nova denominação. Ao apresentá-los, não evidencia preferências ou preconceitos, trazendo todos à discussão de forma isenta e tentando manter uma postura imparcial. As dez páginas que compõem esse capítulo constituem, a meu ver, o ponto forte do livro, evidenciando a grande erudição de seu autor no que diz respeito à literatura da área.

A mesma postura de isenção pode ser encontrada no terceiro capítulo, em que Nobu Chinen se debruça sobre a questão do nome escolhido para esse “invólucro” (uso a palavras entre aspas como reflexo da minha insegurança a respeito). É nesse ponto do livro que aparecem os muitos “pais” a que me referi no início desta resenha, destacando-se os diversos autores que, ao longo do tempo, utilizaram a expressão *graphic novel* ou outras que lhe foram equivalentes. Muito corretamente, Nobu Chinen enfatiza as jogadas publicitárias ou marqueteiras que marcaram essas proposições – talvez devido às características exageradamente (ou essencialmente) mercadológicas da indústria estadunidense de quadrinhos (GORDON, 1998) colocando menor ênfase na busca de uma terminologia que não estivesse contaminada por quaisquer das limitações

simbólicas que tradicionalmente estiveram ligadas à arte das histórias em quadrinhos, limitações essas muito bem expressas pelo estudioso francês Thierry Groensteen (2000, p. 35, tradução nossa²):

1º Ela é um híbrido, o resultado do cruzamento entre texto e imagem; 2º Suas ambições narrativas parecem permanecer no nível da sub-literatura; 3º Ela tem conexões com um ramo comum e inferior da arte visual, aquele da caricatura; 4º Ainda que eles sejam agora frequentemente direcionados aos adultos, os quadrinhos propõem nada mais que um retorno à infância.

O sucesso comercial da expressão *graphic novel* fica, assim, plenamente comprovado no terceiro capítulo do livro, inclusive com a transcrição, traduzida por Nobu Chinen, do excelente, ainda que muitas vezes irônico, “manifesto do autor de *graphic novels*” elaborado pelo artista britânico Eddie Campbell.

Os demais capítulos do livro reforçam os iniciais, indo desde apontamentos biográficos sobre Will Eisner, um dos maiores divulgadores da expressão *graphic novel* (e também um dos primeiros a se auto-denominar como seu idealizador), relações da indústria de quadrinhos com a literatura (como uma maneira de justificar a contribuição da palavra romance/novel do produto), a “primeira onda” das *graphic novels* (deixando subentendida a existência de uma segunda onda, de uma terceira, etc...), discussão de exemplos de mau uso do conceito *graphic novel*, uma visão do panorama atual nesse campo de publicações e indicações de melhores obras na área, tanto a partir da literatura publicada como tendo por base a contribuição pessoal do autor do livro, baseada em seu vasto conhecimento do meio quadrinístico. Sucede-se, assim, nesses capítulos, uma sucessão quase interminável de menções a autores, obras e editoras, fazendo com que a obra aqui resenhada se torne, sob certos aspectos, mais próxima de um guia bibliográfico que de uma abordagem teórica sobre o tema.

Elaborada por um dos mais respeitados pesquisadores do meio quadrinístico no país, *Graphic novel: conceitos básicos* é uma produção necessária e oportuna sobre a

² No original: 1º It is a hybrid, the result of crossbreeding between text and image; 2º Its story-telling ambitions seem to remain on the level of a sub-literature; 3º It has connections to a common and inferior branch of visual art, that of caricature; 4º Even though they are now frequently intended for adults, comics propose nothing other than a return to childhood.

problemática das *graphic novels* e apresenta contribuição indiscutível para dirimir dúvidas, reforçar conceitos e contextualizar as novas características do mercado de quadrinhos no século 21, ao mesmo tempo em que propicia um excelente ponto de partida para todos aqueles que pretendem se aprofundar no estudo desse fenômeno. No entanto, ainda que as ambições abrangentes da obra sejam em geral muito bem equacionadas, ela se ressentia de uma preocupação mais acadêmica em sua gênese, como a inclusão de uma listagem da bibliografia utilizada para sua elaboração, o que em muito ajudaria os leitores acima mencionados (quem não conhecesse o autor poderia pensar que ele não se preocupou em fazer o controle dos textos utilizados para confecção do livro – e pensaria mal!). O livro também poderia se beneficiar de uma preocupação maior com a elucidação de algumas siglas utilizadas, tornando-se mais amigo de seu leitor, que não tem obrigação de saber o que várias delas querem dizer (como PNBE, por exemplo...). Pequenos deslizes, é certo, que podem ser facilmente corrigidos em futuras edições do livro, mas que, no entanto, fosse esta uma avaliação formal em ambiente acadêmico, infelizmente não permitiriam que a seu insigne autor fosse atribuída a nota 10 com louvor.

Referências

CHINEN, Nobu. *Graphic novel: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2020.

_____. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2011.

_____. *Linguagem mangá: conceitos básicos*. São Paulo: Criativo, 2015.

GORDON, Ian. *Comic strips and consumer culture, 1890-1945*. Washington, London: Smithsonian Institution Press, 1998.

GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimation? In: MAGNUSSEN, Ann; CHRISTIANSEN, Hans-Christian. *Comics & Culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. p. 29-41.