

Categorização e análise de *graphic novels* brasileiras¹

Roberto Elísio dos Santos (USCS)*
ORCID 0000-0002-5675-4579
Nobu Chinen (UFRJ)**
ORCID 0000-0003-3632-2354

Resumo: Termo que desperta controvérsias entre os pesquisadores e teóricos, *graphic novel* tornou-se, desde a década de 1980, sinônimo de histórias em quadrinhos. Normalmente, essa expressão relaciona-se a edições de quadrinhos distribuídas para livrarias e que possuem um diferencial quanto à impressão, ao acabamento, à estética e à narrativa, sendo voltada para um público leitor mais velho e mais exigente. No que se refere à produção brasileira de quadrinhos, as *graphic novels* começaram a ser desenvolvidas nos anos 1990 e, inicialmente, enfrentaram desafios relacionados ao custo de impressão e à distribuição. Mas, no século XXI, passaram a ser uma alternativa para os autores de narrativas gráficas sequenciais no país. Dessa forma, os autores conseguem espaço para experimentação artística e para dar vazão a seus sentimentos e ideias. A análise das obras selecionadas será feita a partir de conceitos elaborados por Will Eisner, Thierry Groensteen, entre outros pensadores da Nona Arte.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; *Graphic novels*; Brasil

Abstract: A controversial term between researchers and theorists, *graphic novel* has become, since the 1980s, synonymous of comics. Typically, this expression refers to comic book editions distributed to bookstores that have a differential in print, finishing, aesthetics and narrative, and is aimed at an older and more demanding reader. With regard to Brazilian comic book production, *graphic novels* began to be developed in the 1990s and initially faced challenges related to the cost of printing and distribution. But in the 21st century, they became an alternative niche for the authors of graphic narratives in the country. In this way, the authors get space for artistic experimentation and to give vent to their feelings and ideas. The analysis of the selected works will be made from concepts elaborated by Will Eisner, Thierry Groensteen, among other thinkers of Ninth Art.

Keywords: Comics; *Graphic novels*; Brazil

Resumen: Un término controvertido entre investigadores y teóricos, la *novela gráfica* se ha convertido desde los años 1980 en sinónimo de cómic. Por lo general, esta expresión se refiere a las ediciones de cómics distribuidas en las librerías exigentes en cuanto a la impresión, al acabado, a la estética y a la narrativa, y está dirigida a un lector mayor y más exigente. Con respecto a la producción de cómics brasileños, las novelas gráficas comenzaron a desarrollarse en la década de 1990 e inicialmente enfrentaron desafíos relacionados con el costo de impresión y distribución. Pero en el siglo XXI se convirtieron en un segmento alternativo para los autores de narrativas gráficas. De esta forma, los autores obtienen espacio para la experimentación artística y para dar rienda suelta a sus sentimientos e ideas. El análisis de las obras seleccionadas se realizará a partir de conceptos elaborados por Will Eisner, Thierry Groensteen, entre otros pensadores del Noveno Arte.

Palabras-clave: Cómic; Novelas gráficas; Brasil

Recebido em: 17 set. 2019

| Aprovado em: 10 mar. 2020

¹ Trabalho apresentado nas 6as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, promovidas pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP, de 21 a 23 de agosto de 2019.

* Livre-docente e Doutor em Comunicação Social e professor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). E-mail: roberto.elisio@yahoo.com.br.

** Doutor em Ciências da Comunicação e professor da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). E-mail: nobuchinen@uol.com.br.

Introdução: (in)definições do termo *graphic novel*

Desde o sucesso de *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller; *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons e *Maus*, de Art Spiegelman, o termo *graphic novel* se tornou conveniente para os fãs dos quadrinhos que podiam se gabar de ser leitores não de quadrinhos ou *comics*, mas de *graphic novel*. Principalmente depois de *Maus* conquistar o prestigiado Prêmio Pulitzer, normalmente atribuído a obras de literatura. A classificação também foi amplamente adotada pelas editoras e pelas livrarias para abarcar um amplo leque de produções bem diferentes: de compilações de gibis de super-heróis mais populares, a volumes traduzidos de mangás, até algumas poucas *graphic novels* originais voltadas a um público de não-fãs.

A partir da consolidação do termo, era previsível que os estudiosos se dedicassem a explorá-lo na tentativa de registrar e interpretar uma produção editorial cada vez mais numerosa e, assim, diversos livros começaram a ser publicados com o intuito de analisar e teorizar sobre o crescente fenômeno. Um fato que chama bastante a atenção é que a maioria desses livros define ou tenta definir o que é *graphic novel*. Uns o fazem de forma mais direta e objetiva, outros são mais prolixos e confusos. Nenhum, porém, consegue fazê-lo de modo totalmente satisfatório.

Um dos primeiros livros a abordar as *graphic novels* foi *Adult Comics an Introduction* (1993), de Roger Sabin. Ele constata que a partir de 1986 houve um crescimento do número de publicações em quadrinhos voltadas para um público mais maduro. Embora destaque a produção norte-americana, Sabin, autor inglês, traz dados do mercado britânico e é enfático ao apresentar a figura de Igor Goldkind, relações públicas da Titan Books, editora que detinha os direitos da DC Comics para o Reino Unido, e seu papel como divulgador do termo entre os britânicos.

Sabin destaca que os esforços de marketing foram grandemente responsáveis por tornar as *graphic novels* mais difundidas e aponta três vantagens para o novo termo:

- 1) a denominação servia para diferenciá-los da produção anterior muito associada ao público infantil elevando-os ao status dos romances;
- 2) aproximava-os da tradição europeia de álbuns, consagrados e consumidos por leitores de todas as faixas de idade e
- 3) Tentavam convencer que as *graphic novels* eram um novo tipo de literatura, uma inovação que viria a substituir os romances e consistiria em uma literatura para uma geração pós-literária, seja lá o que isso signifique.

Teria sido, portanto, uma decisão de marketing investir no fortalecimento do conceito de *graphic novel*, pois, além do público já acostumado aos quadrinhos, tinha a vantagem de abrir todo um novo mercado de leitores.

Diversos outros autores tentaram definir *graphic novel*.

What is a Graphic Novel (2015), de Charlotte Guillain, apesar do título direto, não atinge plenamente seu objetivo, pois, a autora se restringe a informar que a principal característica de uma *graphic novel* é ser uma história completa composta de palavras e figuras desenhadas no formato (estilo) das tiras de quadrinhos. Segundo ela, nos gibis, as histórias são publicadas em episódios semanais e, às vezes, os episódios são publicados juntos para formar uma *graphic novel*.

Gertler e Lieber (2014) arriscaram não apenas uma, mas duas definições. A versão curta é: “uma publicação em quadrinhos de extensão substancial, planejada para ser compreendida como uma obra única”. Já a versão mais longa é: “uma publicação em quadrinhos de extensão substancial, planejada para ser compreendida como uma obra única. Ficção ou não-ficção - e até um livro de receitas culinárias em quadrinhos - pode ser uma *graphic novel*”.

Em meados da década de 1990, as *graphic novels* já começavam a ser tratadas como uma categoria de livros e chamam a atenção de profissionais preocupados em inseri-los em algum tipo de classificação como os bibliotecários.

Aviva Rothschild lançou uma espécie de guia cujo título por si já tentava uma definição: *Graphic Novels: a Bibliographic Guide to Book-Length Comics* (1995), numa tradução livre, seria um “guia bibliográfico para quadrinhos extensos (ou grossos) como livros”. Isso quer dizer muito ao tentar aproximar os quadrinhos dos livros que normalmente ficam nas estantes das bibliotecas. No entanto, quantas páginas são necessárias para que uma publicação seja considerada um livro? Que espessura ou extensão um livro deve ter? Um gibi do personagem italiano Tex tem, normalmente, 128 páginas. A autora não esclarece esse ponto, mas explicita qual o critério adotado para

estabelecer o que deveria entrar em sua classificação e o que ficava de fora. Foram incluídos e, portanto, consideradas *graphic novels*:

Graphic novels verdadeiras (ou genuínas);
 Coletâneas de revistas com edições antigas;
 Antologias de um ou vários autores;
 Material gráfico de não-ficção e biográficos; e
 Material europeu em formato (extensão) de livro (ROTHSCHILD, 1995, p. xiii-xiv).

Outro autor focado na classificação bibliográfica é Stephen Weiner que lançou uma espécie de guia para a formação de um acervo de *graphic novels* para as bibliotecas: o livro *100 Graphic Novels for Public Libraries* (1996). Desde então, ele tem lançado atualizações como *The 101 Best Graphic Novels*, (2001 e 2005), e *101 Outstanding Graphic Novels* (2015). Ele também é autor de *Faster than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel* (2003), que traça um histórico dos quadrinhos e o surgimento das *graphic novels*. Weiner é um dos coeditores da monumental coleção *Critical Survey of Graphic Novel*, comentada mais adiante. Para Weiner (2013): “graphic novels, como eu as defino, são gibis com extensão de um livro e que devem ser lidos como uma história única”.

A definição de Tabachnick é mais ampla e vai além da mera questão dimensional:

graphic novel – uma revista em quadrinhos mais longa, livre de exigências comerciais, escrita por adultos para adultos e capaz de lidar com questões complexas e sofisticadas usando todas as ferramentas disponíveis para os melhores artistas e escritores – é o mais novo gênero literário/ artístico e uma das áreas mais excitantes dos estudos humanísticos hoje (TABACHNICK, 2017, p. 1).

Também espanhol, porém, sem tradução para o português, é excelente livro *La novela gráfica: poéticas y modelos narrativos* (2013), organizado por José Manuel Trabado Cabado. O capítulo *La Novela Gráfica. Perversión Genérica de una Etiqueta Editorial*, do reputado pesquisador Manuel Barrero, é uma densa análise sobre o conceito de graphic novel e defende que, embora o uso do termo possa trazer vantagens imediatas, no longo prazo pode até prejudicar os quadrinhos.

Diversos livros são coletâneas de ensaios escritos por acadêmicos reconhecidos no campo e integram coleções de editoras universitárias, algumas vinculadas a instituições prestigiadas.

O livro *The graphic novel* (2001), organizado por Jan Baetens, reúne os textos apresentados por ocasião de uma conferência internacional, ocorrida em maio de 2000, no Institute for Cultural Studies, da Universidade de Leuven, na Bélgica. Baetens esclarece que foi o segundo evento do gênero tendo sido precedido pela 1ª Conferência Internacional de Graphic Novels, realizada em novembro de 1998, na Universidade de Massachussets. Ele acrescenta que ambas buscavam comemorar os 20 anos de publicação de *Um Contrato com Deus*, de Will Eisner.

É interessante notar que já existem até enciclopédias voltadas às *graphic novels*. A mais ambiciosa foi editada pela Salem, editora normalmente dedicada ao segmento acadêmico, que lançou a *Critical Survey of Graphic Novels* (2012) composta de sete volumes em formato grande (21 x 26 cm), capa dura e com cerca de 500 páginas cada um. Três dos livros são dedicados aos quadrinhos independentes a aos clássicos underground, dois analisam as *graphic novels* com heróis e super-heróis; um é para os mangás. O sétimo volume é uma coletânea de ensaios divididos em história, temas e técnicas. No total são mais de 3.000 páginas. A obra é coordenada por Bart Beaty e Stephen Weiner, que contaram com a ajuda de uma das mais impressionantes equipes de colaboradores formada por 212 estudiosos, a maioria vinculada a universidades dos Estados Unidos, Canadá, Europa e até do Brasil.

O artigo *History and uses of the term “Graphic Novel”*, de Jean-Paul Gabillet, que integra o último volume, explica que desde os fins dos anos 1970, o termo se tornou corrente para nomear as narrativas em quadrinhos publicadas em forma de livro, para diferenciá-las dos gibis. Gabillet acrescenta que

[...] no meio acadêmico, a expressão designa as narrativas em quadrinhos autorais produzidas fora do esquema das revistas das grandes editoras. E é usado, ocasionalmente, no plural (*graphic novels*) como sinônimo de quadrinhos (GABILLET, 2012, p. 102).

Essa definição contraria o conteúdo dos demais volumes da coleção, afinal, como não poderia deixar de ser, a colossal obra inclui títulos que não são exatamente *graphic novels* como a quase totalidade dos mangás citados, o que inclui Dragon Ball. Em sua defesa, os organizadores da obra, em seu texto de apresentação, argumentam que foram considerados *graphic novels* todos os quadrinhos que, em algum momento, foram publicados em forma de livro. Tanto quanto a definição de Gabbitet, essa classificação também não ajuda a fechar o conceito de forma clara e absoluta, o que demonstra que mesmo entre os autores de *Critical Survey of Graphic Novels*, não existe consenso.

Essa mesma constatação é feita por Scott McCloud, em *Reinventando os Quadrinhos* (2000). Para ele, ironicamente, depois de 40 anos publicando revistas chamadas de livros (*comic books*), o mercado finalmente tinha quadrinhos que podiam ser considerados livros. McCloud concorda que alguns trabalhos podiam ser chamados de *graphic novel*, ao explorar o potencial narrativo de uma história em quadrinhos mais longa, mas, ainda segundo esse autor, o termo passou a ser usado cinicamente, para denominar publicações que eram simples coletâneas reeditadas de gibis de linha.

Robert Fiore, no livro *The New Comics* (1988) coorganizado com Gary Groth, chega a ser sarcástico. Ele dedica cinco linhas para definir as *graphic novels* como

[...] um gibi extenso. O termo é essencialmente uma resposta da indústria, ansiosa por um status que ela não tinha. E invés de melhorar a imagem dos quadrinhos pelo aprimoramento dos quadrinhos em si, tentou-se melhorar esse status por meio de uma jogada semântica. Na maioria dos países, uma história ou coleção de histórias em quadrinhos publicada em formato de livro recebe o nome de álbum (FIORE, 1988, p. 5).

Alan Moore, autor de *Watchmen* não via problema que considerassem esse seu trabalho ou *Maus* como *graphic novel* em termos de densidade, estrutura, tamanho ou seriedade do tema. O ruim é que o termo passou a significar gibi caro. Para ele, tanto faz como de que forma as pessoas chamam os quadrinhos, mas ele se dizia não se sentir muito confortável com o termo *graphic novel*.

No fim, a conclusão a que a maioria dos estudiosos chega é que o termo é uma convenção do mercado para rotular um produto que pode ser adquirido sem que seus leitores se sintam constrangidos de percorrer as prateleiras em busca de seus personagens prediletos. Por outro lado, também os editores não precisam se sentir envergonhados por fazer parte de uma indústria alimentada por aquilo que até poucas décadas era considerada subcultura. Nesse circuito, o papel mais importante talvez possa ser atribuído às livrarias. Para estas também é mais digno e respeitável manter uma seção dedicada a *graphic novels* do que a *comic books*. E mais lucrativo, também.

Uma possível categorização das *graphic novels*

Qualquer que seja a definição utilizada para o rótulo do produto editorial *graphic novel*, há diversas características que podem impactar os quadrinistas brasileiros, servindo como incentivo à produção nacional de quadrinhos:

- I) normalmente, as *graphic novels* são histórias em quadrinhos autorais (sendo herdeiras dos *comix underground*), fato que proporciona aos artistas liberdade estética, narrativa e editorial;
- II) são edições únicas, com uma história sendo narrada ou um conjunto de narrativas que possuem um tema em comum;
- III) são distribuídas e vendidas em livrarias ou lojas dedicadas às histórias em quadrinhos e produtos relacionados para um público especializado;

- IV) não obedecem a um formato estabelecido: podem ser publicadas como álbuns ou livros;
- V) podem ser impressas em preto e branco ou em cores, com capa mole ou dura;
- VI) as tiragens podem ser baixas ou de muitos exemplares;
- VII) são direcionadas ao leitor adulto, o que permite a abordagem de temas sociais ou intimistas; e
- VIII) podem abordar qualquer gênero ficcional ou não ficcional.

Em um mercado editorial limitado como o brasileiro, dominado por quadrinhos *mainstream*, a maioria de origem estadunidense, que se caracteriza por uma distribuição centralizada, as *graphic novels* dão espaço para que quadrinistas nacionais possam editar suas produções com baixa tiragem e preço acessível.

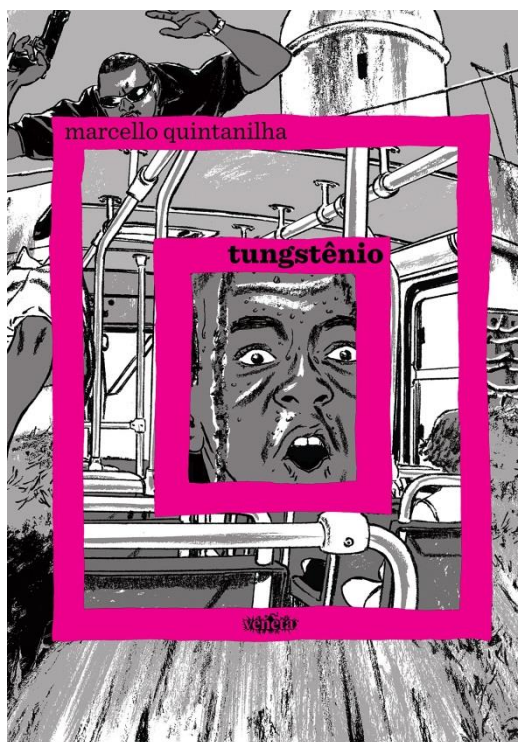
De forma geral, as *graphic novels* podem ser categorizadas de duas maneiras:

- A) FICCIONAIS – podem abordar temas atuais, sociais ou de época;
- B) DOCUMENTAIS – Narrativas históricas, quadrinhos autobiográficos ou biográficos e jornalismo em quadrinhos.

Para realizar este trabalho de pesquisa e análise, os autores utilizaram as técnicas de revisão bibliográfica e de pesquisa documental em acervos de publicações de histórias em quadrinhos particulares. A análise foi amparada em conceitos elaborados por diferentes estudiosos da Nona Arte, com destaque para as teorias elaboradas por Groensteen (2007).

No tocante às *graphic novels* ficcionais, o caráter autoral das *graphic novels* possibilita aos autores inovar em termos temáticos, narrativos e estéticos. A criação de personagens não precisa obedecer a um padrão nem tampouco a ambientação da história, fugindo das convenções estabelecidas pela indústria editorial de quadrinhos. As edições podem ser auto publicadas ou editadas por grandes casas publicadoras, que normalmente só produzem livros.

Figura 1 – *Graphic novel* que reúne personagens comuns em uma narrativa intensa ambientada nas ruas de Salvador.



Fonte: QUINTANILHA, Marcelo. *Tungstênio*. São Paulo: Veneta, 2014.

Um exemplo desse tipo de publicação é a *graphic novel Tungstênio*, criada por Marcelo Quintanilha. A narrativa, limitada a poucos personagens, acompanha um dia turbulento, muitas vezes violento que se passa na capital baiana. O autor não utiliza muitos recursos estéticos dos quadrinhos – como a inserção de um requadro dentro de outro – para enfatizar o ritmo frenético da história, que diversas vezes mostra os actantes se desentendendo ou correndo pelas ruas soteropolitanas. Como em *Ulisses*, de James Joyce, o tempo da narrativa se passa em um único dia, mas o protagonista se destaca não só pelo fluxo de pensamentos, mas por suas ações desesperadas.

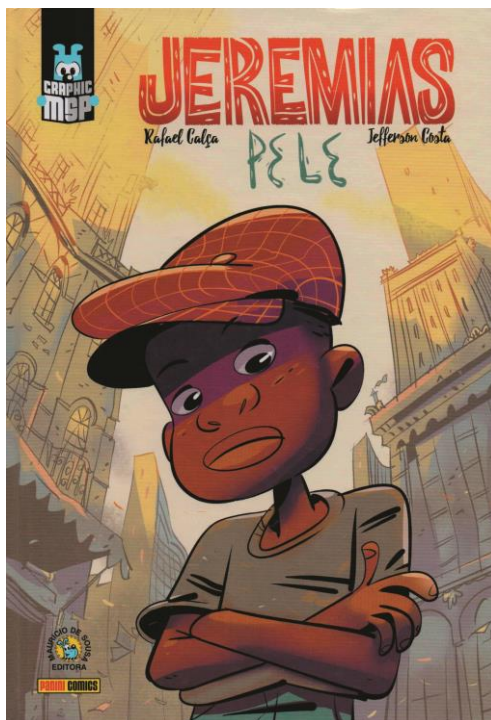
Já no que tange a temas de caráter social, as narrativas autorais mais extensas permitem tratar de questões étnicas ou as de gênero. Por meio dessas obras também é possível abordar determinados aspectos negligenciados pelos quadrinhos *mainstream*, notadamente, aqueles relativos às minorias. Podem servir para alertar/conscientizar o público sobre problemas que afetam essas minorias ou embutir um discurso de valorização da identidade.

Essa abordagem é encontrada em *Jeremias: Pele*, lançada em 2018. O título foi publicado sob o selo MSP Graphics, dos Estúdios de Maurício de Sousa, que consiste em histórias extensas, de cerca de 64 páginas, com os conhecidos personagens de Maurício, mas elaborados por autores de fora de seu estúdio e, muito significativo, no estilo pessoal de cada artista, ou seja, não seguiam os padrões determinados pelas normas par execução das HQs produzidas para as revistas de linha. Sob a coordenação do editor Sidney Gusman, o selo MSP Graphics derivou de uma experiência iniciada em 2009, com o álbum *MSP 50: Maurício de Sousa por 50 Artistas*, para o qual Gusman convidou 50 artistas para, no seu traço pessoal, criar histórias com os personagens de Maurício. Os convidados tiveram total liberdade para trabalhar, desde que, obviamente, as aventuras fossem compatíveis com o comportamento normal dos personagens. A iniciativa foi tão bem-sucedida que gerou outros dois livros: *MSP +50: Maurício de Sousa por Mais 50 artistas*, de 2010; e *MSP Novos 50: Maurício de Sousa por 50 Novos Artistas*, de 2011. Nos três álbuns, por causa do elevado número de autores participantes, as histórias eram curtas, mas Maurício vislumbrou uma oportunidade de expandir seu público com histórias mais longas, temas densos e complexos voltados a leitores mais maduros e no formato de livro, ou seja, *graphic novels*.

O primeiro livro da Graphic MSP foi *Astronauta: Magnetar*, de Danilo Beyruth, de 2012. Desde então, anualmente, têm sido lançados de três a quatro títulos do selo, com personagens como Chico Bento, Piteco, Penadinho e Turma da Mônica, por autores como Shiko, Orlandeli e os irmãos Lu e Victor Cafaggi.

Em 2018, foi lançado *Jeremias: Pele*, com roteiro de Rafael Calça, artes de Jefferson Costa e texto de prefácio do rapper Emicida. Na história, Jeremias, que é o melhor aluno da sua classe e pertence a uma família bem estruturada, sofre preconceito tanto por parte de colegas da escola, que cometem *bullying* contra o garoto, e até da professora que pratica um racismo institucional ao definir para Jeremias que tipo de ofício ele deve representar numa feira de profissões a ser realizada na escola. A trama aborda uma questão muito séria e presente, que é a discriminação racial, de forma sensível e adequada. O modo como os pais de Jeremias e ele próprio reage ao episódio demonstra como as *graphic novels* podem tratar de temas sociais contemporâneos sem esbarrar no vitimismo e de maneira absolutamente pertinente já que os autores são negros e conhecem a realidade cotidiana de um país que se pretende uma democracia racial, mas que está longe desse quadro.

Figura 2 – Jeremias, de Mauricio de Sousa, em história que aborda questões sociais da atualidade como *bullying* e preconceito.



Fonte: CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias: Pele**. São Paulo: Panini, 2017.

Outra vertente explorada pelos autores são as histórias ambientadas em épocas passadas, normalmente, como forma de resgatar episódios pouco conhecidos. Ainda que sejam ficcionais, tais *graphic novels* contêm referências a fatos, personagens, hábitos e comportamentos reais e exigem uma pesquisa iconográfica para dar credibilidade à história. Essas publicações abordam determinados momentos históricos ou contam a vida de pessoas reais em um determinado contexto, o que exige de seus autores não somente acuidade quanto aos fatos relatados, mas também quanto aos hábitos da época, a arquitetura, as vestimentas, as armas usadas, tipos físicos etc. A coerência narrativa é necessária para garantir a autenticidade.

É o caso de *Holandeses*, produzida em 2017 por André Toral, uma reconstituição do momento em que, durante a fase colonial do país, a Holanda governou o estado de Pernambuco. A narrativa acompanha a jornada de dois irmãos cristãos-novos enviados para o Brasil e tem como pano de fundo a repressão à comunidade judaica, perseguida ou tolerada (em alguns casos).

Figuras 3 e 4 – Em *Holandeses*, o historiador e quadrinista André Toral retoma a colonização holandesa em Pernambuco e a vida dos judeus convertidos na época, através de pesquisa histórica e iconográfica.

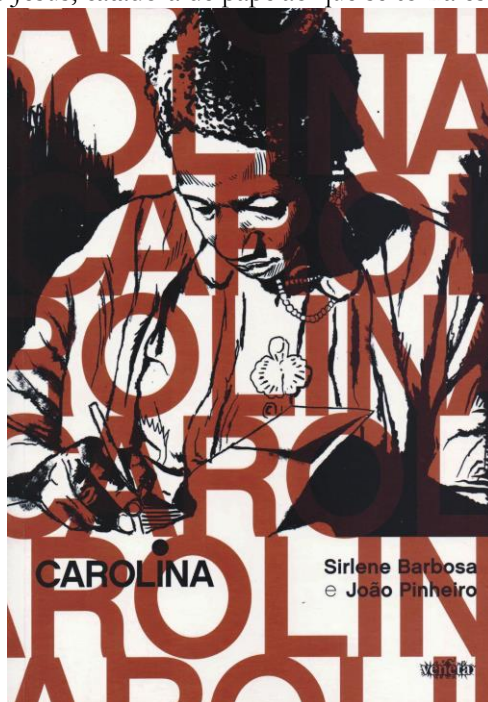


Fonte: TORAL, André. *Holandeses*. São Paulo: Veneta, 2017.

Uma produção que vem se consolidando como tendência e que também trabalham com referências históricas, mas com propósito de narrar fatos reais são as *graphic novels* biográficas. Há autores que preferem desenvolver um trabalho sobre um único

personagem, como é o caso de *Carolina*, de 2016, com roteiro de Sirlene Barbosa e desenhos de João Pinheiro. O livro conta a vida da escritora negra Carolina de Jesus, autora de *Quarto de despejo*, um relato autobiográfico que narra suas dificuldades para sobreviver como catadora de papelão e garantir o sustento de cinco filhos que criava sozinha. A *graphic novel* *Carolina* aborda toda a trajetória da escritora, desde seus tempos de infância até o sucesso que obteve, após ser descoberta pelo jornalista Audálio Dantas.

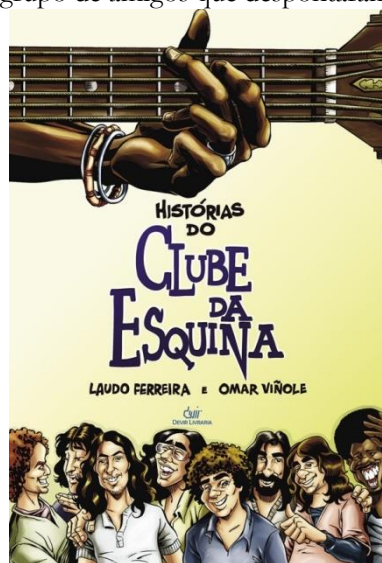
Figura 5 – A vida de Carolina de Jesus, catadora de papelão que se torna escritora de sucesso.



Fonte: BARBOSA, Sirlene; PINHEIRO, João. **Carolina**. São Paulo: Veneta, 2016.

Já *Histórias do Clube da Esquina*, de Laudo Ferreira e Omar Viñole, publicado em 2011, é a biografia em quadrinhos não de uma única pessoa, mas de uma turma de amigos que costumava se reunir para compor e cantar numa esquina da cidade de Belo Horizonte. Desse grupo, que teve entre seus componentes Wagner Tiso, Beto Guedes e Milton Nascimento, vários se tornaram nacional e até mundialmente famosos.

Figura 6 – A história de um grupo de amigos que despontaram no cenário musical.



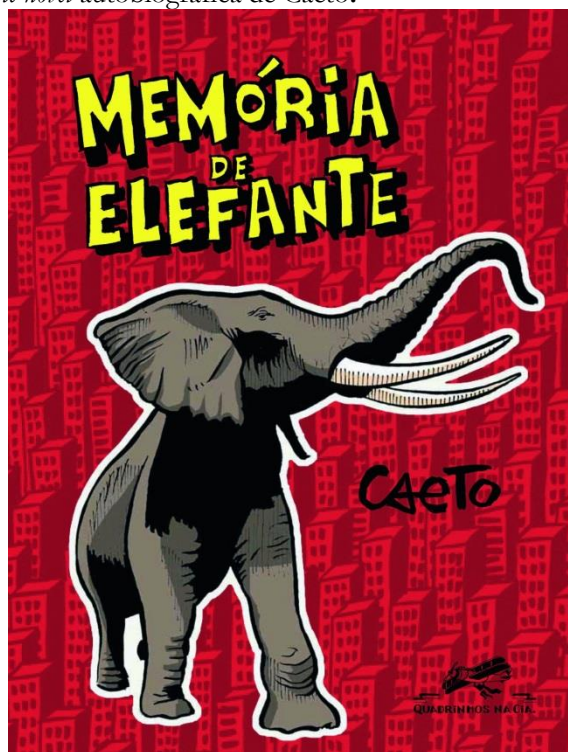
Fonte: FERREIRA, Laudo; VIÑOLE, Omar. **Histórias do Clube da Esquina**. São Paulo: Devir, 2011.

Se as *graphic novels* ficcionais saem da imaginação dos quadrinistas – embora possam ter referências de pessoas, fatos ou contextos reais – as documentais pautam-se em acontecimentos, depoimentos e dados de fato ocorridos, ainda que os artistas possam tomar liberdades narrativas para que a história tenha maior coerência.

A emergência dos *comix underground* nos Estados Unidos, ao longo dos anos 1960 e 1970, possibilitou o desenvolvimento dos quadrinhos autobiográficos, uma vez que a proximidade e a intimidade entre os artistas e o público se estreitaram. O tipo de narrativa confessional encontrou nas *graphic novels* um novo nicho. El Refaie (2012) denomina essas produções quadrinísticas de *graphic memoirs*. De acordo com essa autora, esse “gênero tem uma forte ligação com a imagem que o autor faz de si mesmo” e considera que os leitores “criam a expectativa de que as autobiografias sejam de alguma forma autênticas”.

Enquanto nos Estados Unidos as *graphic novels* autobiográficas tenham se tornado um filão editorial, com sucessos comerciais e de crítica como *Fun Home: uma tragicomédia em família*, de Alison Bechdel, cujo foco é a infância da autora e sua relação com o pai, homossexual não assumido que teria se suicidado. No Brasil, contudo, essa categoria de histórias em quadrinhos é pouco utilizada pelos autores. *Memória de Elefante*, do quadrinista Caeto, é um dos poucos títulos a abordar a vida do próprio artista, entremeando lembranças da sua infância até a maturidade, as dificuldades de viver de arte e a convivência com seu pai, que assumiu a homossexualidade e morreu vítima de AIDS.

Figura 7 – Capa da *graphic novel* autobiográfica de Caeto.



Fonte: CAETO. **Memória de elefante**. São Paulo: Quadrinho na Cia., 2010.

Outra linha de *graphic novels* da categoria documental é a do jornalismo em quadrinhos, conhecido principalmente pelo trabalho desenvolvido por Joe Sacco, especialmente em áreas onde se verificam conflitos bélicos, como Gorazde e Gaza. Jornalistas e quadrinistas brasileiros têm desenvolvido quadrinhos com conteúdo jornalístico (nos gêneros crônica, reportagem, entrevista, notícia etc.)², tornando-o um

² O jornalista e quadrinista ítalo-brasileiro Angelo Agostini reconstituiu o descarrilamento de um trem ocorrido em São Paulo utilizando três vinhetas, publicadas na edição 8 da Série II do jornal *O Diabo Coxo*, em

produto editorial mais comum e relevante, elaborado por jornalistas e/ou artistas veteranos ou iniciantes. **Socorro! Polícia! Um quadrinho sobre o que a PM sofre e o que sofremos com ela**, de Amanda Ribeiro e Fernando Menezes, é um exemplo recente (2018), que apresenta ao leitor o trabalho dos policiais: uma tarefa estressante, mal paga e muitas vezes sem estrutura para apoiar esses profissionais da segurança. Por outro lado, a população mostra-se temerosa pela violência e pelo abuso de autoridade por parte dos policiais.

Figura 8 – A *graphic novel* jornalística contrapõe visões diferentes do trabalho da polícia por meio de depoimentos e dados sobre a violência no país.



Fonte: RIBEIRO, Amanda; MENEZES, Luiz Fernando. **Socorro! Polícia! Um quadrinho sobre o que a PM sofre e o que sofremos com ela**. São Paulo: Draco, 2018.

Considerações finais

As *graphic novels* têm servido como veículo para as mais diversificadas narrativas, de variados gêneros e estilos. Os autores nacionais têm produzido obras que só puderam ser desenvolvidas sem as limitações impostas por questões de mercado ou de formatos gráficos, configurando um momento muito rico para a produção brasileira de quadrinhos. Mas, se, por um lado, esse produto editorial permite aos artistas brasileiros expressar-se por meio de textos e imagens em uma relação de continuidade sequencial sobre um determinado tema ou ideia, e do ponto de vista estético (que varia do realista, que prevalece na maior parte das *graphic novels* brasileiras estudadas ao cartunesco), no que se refere à linguagem das histórias em quadrinhos, há pouca ousadia. Foram identificados, por

17 de setembro de 1865, para relatar o acidente ferroviário e os primeiros socorros prestados aos feridos pelos frades de um seminário.

exemplo, poucos momentos em que utiliza-se a “incrustação”³ como recurso gráfico-narrativo. São raros os momentos em que se verifica uma poeticidade visual (relegadas muitas vezes ao elemento verbal) permitida pelo produto editorial *graphic novel*. As histórias são contadas, portanto, de maneira tradicional, como nas publicações comerciais de histórias em quadrinhos.

Referências

- BAETENS, Jean (ed.). **The Graphic Novel**. Leuven: Leuven University Press, 2001.
- BARBOSA, Sirlene; PINHEIRO, João. **Carolina**. São Paulo: Veneta, 2016.
- BEATY, Bart; WEINER, Stephen. **Critical survey of graphic novels: history, themes and technique**. Ipswich: Salem Press, 2013.
- CABADO, José Manuel Trabado. **La novela gráfica: poéticas y modelos narrativos**. Madrid: Arco/Libros, 2013.
- CAETO. **Memória de elefante**. São Paulo: Quadrinho na Cia., 2010.
- CALÇA, Rafael; COSTA, Jefferson. **Jeremias: Pele**. São Paulo: Panini, 2017.
- D'SALETE, Marcelo. **Cumbe**. São Paulo: Veneta, 2014.
- EL REFAIE, Elisabeth. **Autobiographical Comics: Life writing in pictures**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.
- FERREIRA, Laudo; VIÑOLE, Omar. **Histórias do Clube da Esquina**. São Paulo: Devir, 2011.
- GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GERTLER, Nat; LIEBER, Steve. **The complete idiot's guide to creating a graphic novel**. New York: Alpha Books, 2014.
- GROENSTEEN, Thierry. **The system of comics**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GROTH, Gary; FIORE, Robert (ed.). **The new comics**. New York: Berkley Books, 1988.
- GUILLAIN, Charlotte. **What is a graphic novel?** London: Raintree, 2015.
- JOAQUIM, Sílvia Carvalho de Almeida. **O pioneirismo de Memória de Elefante como graphic novel autobiográfica brasileira**. São Caetano: USCS, 2015.
- QUINTANILHA, Marcelo. **Tungstênio**. São Paulo: Veneta, 2014.
- RIBEIRO, Amanda; MENEZES, Luiz Fernando. **Socorro! Polícia! Um quadrinho sobre o que a PM sofre e o que sofremos com ela**. São Paulo: Draco, 2018.
- ROTHSCHILD, D. Aviva. **Graphic novels**. Englewood: Libraries Unlimited, 1995.
- SABIN, Roger. **Adult Comics: An Introduction**. London: Routledge, 1993.
- SABIN, Roger. **Comics, Comix & Graphic Novels**. London: Phaidon Press, 1996.
- SANTOS, Roberto Elísio dos; CAVIGNATO, Deise. A renovação da linguagem jornalística no jornalismo em quadrinhos. In: **Revista de Estudos da Comunicação** vol. 14, n. 34. Curitiba: PUCPR, 2013. p. 207-223.
- TABACHNICK, Stephen. **The Cambridge companion to the graphic novel**. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
- TORAL, André. **Holandeses**. São Paulo: Veneta, 2017.

³ De acordo com Groensteen (2007, p. 86), “Esse aparato, que eu irei designar de *incrustação* (*inscrustation*), evidencia a extrema flexibilidade que caracteriza a gestão do espaço dentro dos quadrinhos. Isso abre uma ampla gama de procedimentos nos quais a repartição de requadros, escapando da relativa automação da compartimentação tabular” [da página]. O teórico francês afirma também que a “incrustação serve ao propósito da figura quando ela amplia o quadro de fundo, enquanto que ela mais claramente serve à história quando seu propósito é a contextualização do quadro incrustado.” Trata-se da introdução de um requadro dentro de um requadro maior – normalmente empregado uma paisagem ou fundo –, revelando uma relação de complementaridade ou de “*interação dialógica*” entre os vários requadros presentes na imagem. [Tradução dos autores]