

# GRAPHIC NOVEL, NARRATIVA GRÁFICA OU ROMANCE GRÁFICO? TERMINOLOGIAS DISTINTAS PARA UM MESMO RÓTULO

Paulo Ramos <sup>1</sup>

Diego Figueira <sup>2</sup>

RESUMO: Esta comunicação procura discutir as diferentes terminologias utilizadas para definir obras em quadrinhos produzidas no formato livro e vendidas a um leitor adulto em livrarias e lojas especializadas nesse tipo de publicação. Os nomes utilizados tendem a ser *graphic novel*, *narrativa gráfica* ou *romance gráfico*. A exposição parte do princípio de que apenas as marcas textuais e estilísticas presentes nas narrativas não são suficientes para explicar a questão, embora sejam relevantes a ela. A investigação busca compreender como se construiu o processamento sociointeracional das publicações no meio editorial brasileiro para, a partir disso, analisar os diferentes nomes atribuídos e os motivos que poderiam ter pautado tais opções. A fundamentação teórica para esta comunicação circula entre as teorias linguístico-textuais e as discursivas, que afirmam que um gênero não existe por si só, mas é construído socio-historicamente. Entendemos ser o caso do campo semântico que envolve tais publicações em quadrinhos. Para realizar a análise, traçamos o histórico do emprego desses termos, em especial na mídia brasileira, e um estudo de quais tipos de narrativa foram editados sob esses rótulos até a consolidação do sentido atual que essas expressões assumem. Analisamos também como esses termos são apresentados nas obras (capas, sobrecapas, páginas de rosto, expedientes), de modo a instituir determinada recepção do texto pelo leitor.

Palavras-chave: *graphic novel*; *romance gráfico*; *narrativa gráfica*; histórias em quadrinhos; gênero

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos (SP), doutor, professor adjunto do Departamento de Letras, [contatopauloramos@gmail.com](mailto:contatopauloramos@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Campinas, Campinas (SP), doutorando em Linguística no Instituto de Estudos da Linguagem, [dgfigueira@gmail.com](mailto:dgfigueira@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

Há mais fatores que influenciam na forma de recepção de uma obra do que o próprio conteúdo em si. Entendemos ser esse o caso da expressão *graphic novel*, tão cunhada em publicações em quadrinhos lançadas no Brasil desde o fim da década de 1980 e, particularmente, neste século. O uso do termo em capas, contracapas, textos informativos e por livrarias tem ajudado em sua difusão, ao mesmo tempo em que constrói uma aparente zona nebulosa sobre do que realmente se trata: uma forma moderna de como produzir quadrinhos, um gênero destes ou ainda algo mais?

Estas linhas procuram discutir o assunto, procurando responder o que, de fato, é uma *graphic novel* e suas formas correlatas, romance gráfico e narrativa gráfica, temas caros a produções afins que circulam no Brasil. Embora o olhar desta exposição esteja vinculado a elementos teóricos linguístico-textuais e discursivos, defendemos que a análise só será possível se observada a maneira como as expressões circularam, tanto dentro quanto fora do país. Só assim poderão ser vistas algumas luzes sobre o tema.

## GRAPHIC NOVEL NOS EUA

Costuma-se creditar equivocadamente a estreia da expressão *graphic novel* ao quadrinista norte-americano Will Eisner. Tal leitura se baseia na obra *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, publicada por ele nos Estados Unidos em 1978. Dois anos antes, como lembra García (2010), a expressão já circulava no país em outros três trabalhos em quadrinhos: *Bloodstar*, de Richard Corben, *Beyond Time and Again*, de George Metzger, e *Chandler – Red Time*, de Jim Steranko.

Mas foi, de fato, Eisner quem deu o empurrão para a popularização do termo. O autor buscava um rótulo que distanciasse seu trabalho do que ele via então na indústria estadunidense de quadrinhos. A começar da palavra *comics*, forma como os trabalhos quadrinísticos ficaram conhecidos naquele país desde o início do século 20.



Figuras 1 e 2 – Duas edições brasileiras de obra de Will Eisner

No prefácio da primeira edição, o quadrinista dizia que a semente para a ideia havia sido plantada na década de 1930, quando teve contato com narrativas em quadrinhos mais longas, sem palavras, feitas em serigrafia. Ele revela que demorou anos para que o molde germinasse e se desenvolvesse. Mesmo assim, cercou-se de cuidados no texto, procurando justificar a relevância daquelas páginas que havia criado:

Nesse momento sou obrigado a admitir um certo embaraço por tentar explicar o que vou apresentar. Sempre me senti envergonhado pelo artista, escritor ou músico que se introduz com uma explicação do que tentou fazer. É como se ele ou ela estivesse pedindo desculpas por eventuais imperfeições ou – a melhor das hipóteses – tentando influenciar a crítica que inevitavelmente se seguirá. Talvez eu também seja vítima dessa insegurança por ser esta, para mim, uma nova trilha na floresta. (EISNER, 1995, p. 7)

Sem justificar sua obra, e ao mesmo tempo justificando, o quadrinista creditou a ela ser um produto de arte e estampou na capa a frase “uma *graphic novel* de Will Eisner”, o que também procura estabelecer algum tipo diálogo com o meio literário. A repercussão do livro, traduzido para outros países, Brasil inclusive (a primeira edição, de 1988, usou a tradução *romance gráfico*), possivelmente contribuiu para que a expressão fosse adotada, na primeira metade da década seguinte, pelas duas principais editoras de quadrinhos da indústria norte-americana: Marvel Comics (de *Homem-Aranha*, *Hulk* e *X-Men*) e DC Comics (de *Super-Homem*, *Batman* e *Mulher-Maravilha*). Daí para a popularização em massa da expressão foi um passo pequeno.

As duas editoras usaram inicialmente a expressão para edições de super-heróis produzidas num formato mais luxuoso, com papel especial, com histórias diferenciadas e destinadas a um leitor mais maduro e exigente. Por isso, a tendência de ser vista como publicação voltada ao público adulto e diferenciada dos tradicionais *comic books*, formato usado para a circulação das histórias mensais (equivalente ao da revista no Brasil).

Num segundo momento, que ganhou força na década de 1990, a expressão foi alargada e passou a se referir também a algumas das coletâneas de histórias publicadas anteriormente em capítulos. Um caso bem reconhecido foi o da minissérie *Watchmen*, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons. Os 12 números da história, publicados mensalmente no formato revista, tornaram-se uma narrativa completa quando reunidos. Editorialmente, a compilação foi rotulada como *graphic novel*, nome usado, inclusive, nos créditos da adaptação cinematográfica da obra, exibida em 2009.

Paralelamente, começou a ganhar destaque nos Estados Unidos a produção alternativa, feita por editoras pequenas. A temática das histórias era diversificada, mas tinha como ponto comum a fuga do gênero super-heróis. Muitas delas enveredaram para as tais *graphic novels* nos anos seguintes, bem como neste século. O próprio Will Eisner produziu pares de obras assim, tornando-se uma das principais referências no assunto.

Percebe-se, nessa rápida trajetória, que a expressão nos Estados Unidos esteve cunhada numa preocupação de atingir um público leitor mais maduro, com temas que versassem ou não sobre super-heróis, mas que apresentassem uma qualidade editorial mais trabalhada. Não se tratava de *comics*, mas de uma outra forma de quadrinhos. Comercialmente, significava atingir outra fatia de mercado, o adulto, ainda pouca explorada.

## GRAPHIC NOVEL NO BRASIL

Durante décadas, o Brasil pontuou a publicação de histórias em quadrinhos em bancas por meio do formato revista. Algumas eram grampeadas, outras traziam lombada quadrada, tal como os livros. Exceções, havia obras que chegavam às livrarias no molde dos livros, como as coletâneas em capa dura de *Príncipe Valente* e de *Flash Gordon*, lançadas pela extinta Editora Brasil-América (EBAL) na década de 1970, para ficarmos em dois exemplos.

Era mínimo o diálogo regular dos quadrinhos com as livrarias. Os poucos casos se pautavam em edições europeias, casos de *As Aventuras de Tintim* e *Asterix*, ambos na década de 1970, pela editora Record. Na mesma década e na seguinte, a gaúcha L&PM também enveredou pelas publicações nacionais e de diferentes países em formato livro, voltadas às livrarias. A editora fazia questão de chamar as edições de *quadrinhos*. Tanto que o nome da série era *Coleção Quadrinhos L&PM*. Outro termo para se referir a edições assim foi *álbum*.

Vê-se, portanto, que, enquanto a expressão *graphic novel* ainda era popularizada nos Estados Unidos, outros países já mantinham uma produção de narrativas em quadrinhos mais longas, em particular os europeus. O Brasil já refletia tais produções em obras produzidas em formato livro, chamadas de *álbuns*. O termo norte-americano parece ter sido uma resposta própria da indústria do país a esse molde de criação de histórias em quadrinhos.

De todo modo, a expressão começou a ser cunhada no Brasil na segunda metade da década de 1980. Como geralmente ocorre com estrangeirismos estadunidenses, foi importado sem tradução. O movimento mais contundente nesse sentido foi a série *Graphic Novel*, iniciada pela editora Abril em janeiro de 1988. Num primeiro momento, a proposta era trazer para o Brasil os especiais publicados nos Estados Unidos pela Marvel e DC Comics como sendo *graphic novels*.



Figura 3 – Primeiro número da coleção Graphic Novel, da Editora Abril (janeiro de 1988)

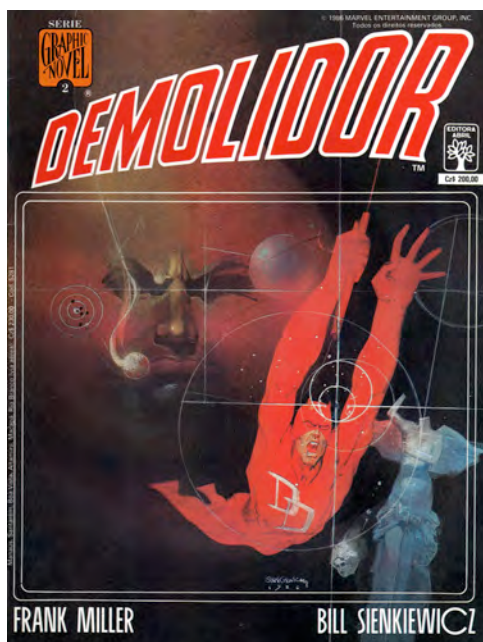


O número de estreia trazia uma história do supergrupo *X-Men*, intitulada *O Conflito de uma Raça*. O diferencial da publicação era ter sido editada em tamanho maior e com papel especial (tinha 68 páginas ao todo). Prevaleceu o grampo para prender as páginas, o que assemelhava o produto a uma revista. Outro fator de semelhança era as vendas serem feitas em bancas de jornal.

Tal qual Will Eisner no prefácio de *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, havia no texto de apresentação do número de lançamento, assinado pelo diretor editorial Waldyr Igayara, um tom de justificativa para a publicação, procurando associar o produto aos meios artístico e literário:

Temos assistido, nos últimos anos, a uma revolução no mundo das histórias em quadrinhos. De veículo de comunicação virou também literatura ilustrada... ou arte pura com maiores explicações... Nesta posição, ganhou o “status” merecido para tomar um chopinho junto com o cinema, o teatro, a pintura, a filosofia e a própria literatura (com quem até se confunde). (IGAYARA, 1988, p. 4)

Vale observar que, ao atribuir um “status” à nova produção de quadrinhos, mais adulta e madura, trabalha-se com o pressuposto de que tudo o que foi criado na área até então não teria qualidade suficiente para tal. Embora possivelmente fosse não intencional, tal discurso tornou-se comum sempre que o tema vinha à tona e ajudava a criar uma espécie de hierarquia entre as publicações em quadrinhos: as pretensamente artísticas ou literárias e as demais.



Figuras 3 e 4 – Capas do segundo e terceiro números da coleção Graphic Novel

Os quatro primeiros números da coleção *Graphic Novel* tiveram como protagonistas personagens da Marvel Comics (além de *X-Men*, houve *Demolidor*, *Capitão Marvel*, *Homem-Aranha*). O quinto número trazia a história *A Piada Mortal*, da DC Comics. Escrita por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland, a história ficou famosa entre os leitores por tornar a *Batmoça* parálitica após ser baleada pelo vilão *Coringa*, rival mais famoso de *Batman*. O sexto número foi dedicado a uma versão de *Homem de Ferro* feita por computador, uma novidade à época. O sétimo abordava uma vez mais *Batman*.

A partir de então, a coleção passou a incluir trabalhos de fora do circuito dos super-heróis, tanto vindos dos Estados Unidos quanto da Europa. O oitavo número, por exemplo, foi dedicado à obra *O Edifício*, de Will Eisner. Ao contrário dos demais da coleção, foi produzido com lombada quadrada, como a usada nos livros. A série teve 29 números ao todo. O último foi lançado em junho de 1992 e trazia a história “Lulu Smack!”, de Frank Margerin.

A influência da coleção da Abril foi sentida meses após a estreia. A concorrente Globo, que havia recentemente abandonado o nome *Rio-Gráfica Editora*, lançou em outubro de 1988 uma série semelhante, batizada de *Graphic Globo*. O volume inaugural trazia uma história de *Dreadstar*, personagem de ficção científica criado pelo norte-americano Jim Starlin. Foram 11 números, o derradeiro publicado em setembro de 1992.

A Nova Sampa também usou um rótulo semelhante, *Sampa Graphic Album*, para se referir a uma coletânea das primeiras histórias das *Tartarugas Ninja*. A obra foi lançada em 1990. Percebe-se, portanto, que os termos *graphic novel* e o correlado *graphic* passaram a circular tanto no meio editorial quanto entre autores e leitores. Como títulos de coleções, incluíram tanto trabalhos norte-americanos quanto europeus. No caso destes, gerou-se uma confusão, por conta de serem tradicionalmente chamados de álbuns.

Em suma: o modo de edição mais trabalhado procurava mostrar que aquele produto, tanto na forma como no conteúdo, era de uma qualidade diferenciada, mais artística e literária, e, por isso, tinha como leitor-alvo o adulto.

LEGITIMAÇÃO VIA IMPRENSA

A imprensa possui diferentes papéis. Um deles, central, é o de levar informações à população. Isso traz algumas consequências, nem sempre percebidas: constrói nas pessoas uma realidade sobre determinado assunto ou conjunto de assuntos e, ao mesmo tempo, legitima outros. A partir do momento em que dado tema passa a circular no meio midiático ou por ele é apropriado, é como se o tópico fosse credenciado aos olhos da sociedade. Parte das redes sociais passou por esse processo na primeira metade deste século, como os blogs e o Twitter.

Ocorreu o mesmo processo com a expressão *graphic novel* na imprensa escrita brasileira. Algumas resenhas e reportagens passaram a cunhar o termo para se referir às novas produções editoriais que surgiam a partir de então. Ao mesmo tempo em que usavam o rótulo, ajudavam a chancelá-lo e a legitimá-lo junto ao grande público.

O jornal *Folha de S.Paulo*, por exemplo, citou pela primeira vez a expressão no dia 8 de junho de 1986, segundo levantamento feito no site de busca *Acervo Folha* (que contém todas as edições do diário paulista, digitalizadas). Foi uma menção à coleção norte-americana *Marvel Graphic Novel*, base de parte dos títulos da série publicada pela Editora Abril a partir de 1988.

A reportagem em questão indicava onde encontrar as edições originais em São Paulo e as definia desta forma: “São livros belíssimos, com histórias avulsas (isto é, não trazem um personagem que aparece repetidamente em vários volumes), ilustradas por artistas de alto calibre das novas gerações de desenhistas dos Estados Unidos”.

Foi também a coleção da Abril que pautou as duas referências seguintes, ambas registradas em 1988. A primeira daquele ano ocorreu em 30 de janeiro, um sábado, na reportagem intitulada “*Ronin*” e “*Ranxerox*” vêm ao Brasil em 88, assinada por Marcos Smirkoff. Havia menção às duas obras da manchete e uma ao número de estreia da série da editora Abril. Mas não se referia às produções como *graphic novels*, e, sim, como *álbuns*, e se apoiava, uma vez mais, na associação à arte:

As histórias em quadrinhos passam por um período privilegiado no Brasil. De quatro anos para cá, desde quando os álbuns de luxo se introduziram definitivamente em bancas e livrarias, confirmou-se que o quadrinho artístico têm seus fãs brasileiros. (SMIRKOFF, 1988)

O segundo número da coleção *Graphic Novel* pautou o registro de 6 de abril daquele mesmo ano. Além da referência ao título da série da Abril, havia também na resenha uma atribuição de valor à expressão. Tal comportamento pode ser evidenciado neste trecho, sobre o trabalho do quadrinista norte-americano Frank Miller: “quando



suas histórias são embaladas com a qualidade de acabamento dessa Graphic Novel, o resultado é imperdível”.

Até o fim de 1988, o uso da expressão passou a ser mais corrente, sempre em menção ou às coleções de quadrinhos da Abril ou da Globo, ou às produções com formato diferenciado da indústria norte-americana de quadrinhos. Em novembro, o novo foi também visto como literário na matéria *Watchmen revela a proximidade dos quadrinhos com a literatura*, assinada pelo jornalista André Forastieri.

Em 1989, a expressão inglesa já perdia o uso de aspas nas reportagens da *Folha de S.Paulo*, indicativo de que se já se tornava frequente. Naquele ano, o termo foi mencionado 127 vezes, de acordo com dados do Acervo Folha. Persistia a associação valorativa à expressão, como evidencia este trecho sobre o personagem *Batman*, publicado em 23 de janeiro: “Suas revistas vendem mais, seus fãs são mais fieis e sua reputação é melhor – não é à toa que o *Super-Homem* nunca tenha recebido a destinação estrelar de uma minissérie ou uma graphic novel”.

Pressuposto criado: ter uma história numa graphic novel seria algo “estrelar”, tratamento diferenciado atribuído apenas às estrelas editoriais. Na mesma linha segue esta outra reportagem, de 23 de outubro daquele ano, uma vez mais sobre o super-herói de Gotham City, da editora DC Comics: “‘Legends of the Dark Knight’ (Lendas do Cavaleiro das Trevas) é a primeira revista-solo do Batman em 40 anos. O papel é de alta qualidade, o acabamento tem nível de graphic novel e a DC promete times reunindo ‘os melhores talentos da indústria’”.

Já nessa época, muitas das notícias se pautavam no que era produzido nos Estados Unidos, e não apenas no que era publicado no Brasil. Antecipava-se, assim, ao leitor, as novidades de fora do país, hoje resumidas a uma busca virtual. Outro dado a ser observado é que, entre as obras europeias, parecia ser preferível a escrita *álbum*, em vez de *graphic novel*. Um caso que ilustra isso ocorreu com o lançamento de *Triton*, trabalho espanhol editado no Brasil pela VHD Difusion, em matéria de 2 de outubro de 1989.

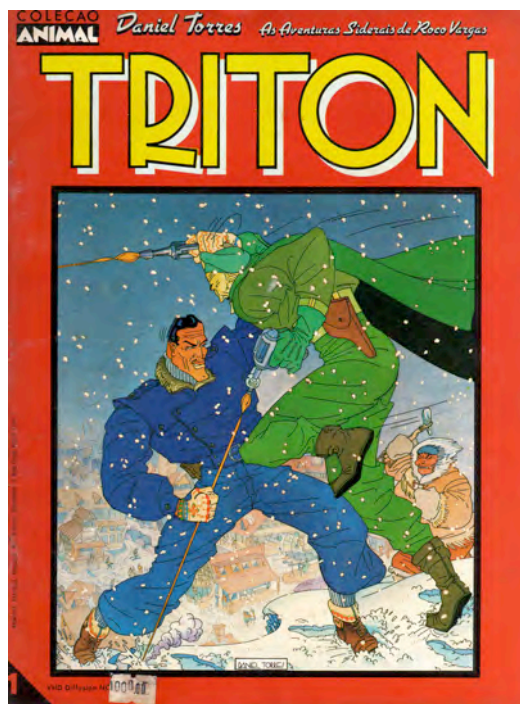


Figura 5 – Capa de *Triton*, obra rotulada como álbum em 1988

A década seguinte teve uma paulatina e sensível queda do número de menções às graphic novels no jornal paulista, como pode ser observado a seguir:

- 1990 – 20 menções
- 1991 – 44
- 1992 – 5
- 1993 – 6
- 1994 – 1
- 1995 a 1999 – nenhuma menção

Na primeira década deste século, percebeu-se comportamento contrário, de menos menções a mais:

- 2000 – 1
- 2001 – 3
- 2002 – 4
- 2003 – 8
- 2004 – 7

- 2005 – 22
- 2006 – 33
- 2007 – 96
- 2008 – 12
- 2009 – 29
- 2010 – 8

Esses dados revelam dois comportamentos: um reflexo direto do meio editorial brasileiro e uma possível particularização na forma de se referir a parte dessas obras.

## FORMATO LIVRO

O cenário econômico instável visto no Brasil na primeira metade da década de 1990 é creditado como o principal fator que desmontou as poucas experiências editoriais alternativas de quadrinhos no país. O mesmo motivo afastou as editoras tradicionais de obras mais caras, como as graphic novels. Esse é possivelmente o motivo que reduziu o número de publicações assim e, por consequência, diminuiu o volume de menções na imprensa escrita nos anos que antecederam a virada de século.

No caso da Editora Abril, um dos impactos do momento econômico foi o fim da redação de quadrinhos adultos e a unificação dela com a divisão infanto-juvenil. O então editor-chefe do setor, o jornalista Marcelo Alencar, descreveu esse momento em depoimento reproduzido no livro *Revolução do gibi – A nova cara dos quadrinhos no Brasil*:

De repente, as vendas de revistas despencaram e nossas apostas, que eram custosas em comparação com os títulos da Marvel, da DC, da Disney e de outros licenciados, deixaram de ser viáveis do ponto de vista de faturamento. (...) Estamos falando de uma época em que, se uma revista vendesse menos de 50 mil exemplares, era sumariamente cancelada. Hoje as expectativas, de modo geral, são bem mais modestas. (RAMOS, 2011)

A retomada dos quadrinhos com narrativas mais longas e destinados a um público-alvo adulto ocorreu na virada do século por iniciativa das editoras Via Lettera, Opera Graphica e Conrad. A proposta era produzir as obras no formato livro e dividir a venda entre as lojas especializadas em quadrinhos e as livrarias, dois pontos de venda alternativos às bancas de jornal. Cada uma produziu um catálogo amplo de títulos, a maior parte vinda do mercado norte-americano.

O conteúdo dos livros tendia a trazer coletâneas de tiras ou de histórias publicadas em revistas em quadrinhos – algumas, quando reunidas, funcionavam como uma narrativa única – ou com conteúdo produzido especificamente para o formato. Este último, em especial, costumava ser rotulados de *graphic novel* pelas editoras, em particular o que trazia conteúdo produzido nos Estados Unidos. Tratava-se de um retorno da expressão, com uma função aparentemente comercial e semelhante à vista na década de 1980: dizer ao leitor, tanto o tradicional quanto o novo, que aquele conteúdo se diferenciava dos quadrinhos em geral. Havia uma intenção, portanto, de agregar valor positivo ao termo e, por extensão, ao produto.

Tornou-se lugar-comum nas contracapas o uso de frases extraídas de jornais ou de críticos (muitos deles estrangeiros) registrando aspectos positivos da obra e enxergando nela o molde de uma *graphic novel*, expressão lida com ares adjetivos. O recurso passou a ser usado também por outras editoras que enveredaram para o segmento ao longo da década (Devir, Companhia das Letras, Zarabatana, Panini, Barba Negra, entre outras). Alguns exemplos:

- “Visualmente, a *graphic novel* mais impressionante publicada até hoje” – Revista *Time*, em *Black hole – Introdução à biologia*
- “Comovente, delicada, com desenhos maravilhosos e sinceridade dolorosa, pode ser a *graphic novel* mais importante desde *Jimmy Corrigan*” – Neil Gaiman, em *Retalhos*
- “*Cicatrices* é tão intensamente dramático como um romance gravado em madeira da era do cinema mudo e tão fluido como os contemporâneos mangás japoneses. Cria uma nova base para as *graphic novels*” – Françoise Mouly, editora de arte de *The New Yorker*, em *Cicatrices*

Outra tendência, vista também na década de 1980, era associar o conteúdo a elementos da literatura. Esta, ao contrário dos quadrinhos, é vista há décadas como uma arte autônoma e de prestígio, com farto espaço nas livrarias, bibliotecas e universidades. Alguns casos:

- “David Small nos presenteia com uma dádiva profunda e tocante da literatura gráfica que tem o visual de um filme e se lê como um poema....

Sabemos que estamos nas mãos de um mestre” – Jules Feiffer, em *Cicatrizes*

- “É o que eu chamo de literatura” – Jules Feiffer, uma vez mais, agora em *Retalhos*
- “Uma das mais poderosas e divertidas obras literárias publicadas neste ano” – *San Francisco Chronicle*, em *O Chinês Americano*

O caso de *O Chinês Americano* é mesmo peculiar. A obra de Gene Luen Yang foi indicada ao prêmio literário *National Book Award* e venceu outro, o *Michael L. Printz Award*, em literatura infantil. Anos antes, o biográfico *Maus*, de Art Spiegelman, já havia transitado por outros territórios ao vencer um prêmio Pulitzer de jornalismo.

No Brasil, a associação com a literatura se deveu por três fatores. O primeiro foi o fato de essas obras circularem por esferas comunicativas que antes não frequentavam, como as seções de livros dos cadernos de cultura dos jornais e revistas, espaço destinado aos chamados “formadores de opinião”. Em novembro de 2008, um número especial da revista *Discutindo literatura* abordou especificamente as histórias em quadrinhos.



Figura 6 – Capa da revista *Discutindo Literatura Especial*, de novembro de 1988

Outro caminho se relaciona ao anterior. Na falta de um termo próprio para se referir às obras, muitos dos autores dos textos optaram por traduzir a expressão *graphic novel*, criando as correlatas *romance gráfico* ou *narrativa gráfica*. O uso do termo “romance” remete obrigatoriamente ao universo literário, apesar de a obra ser produzida em quadrinhos, linguagem que une palavra e imagem (ao contrário da literatura).

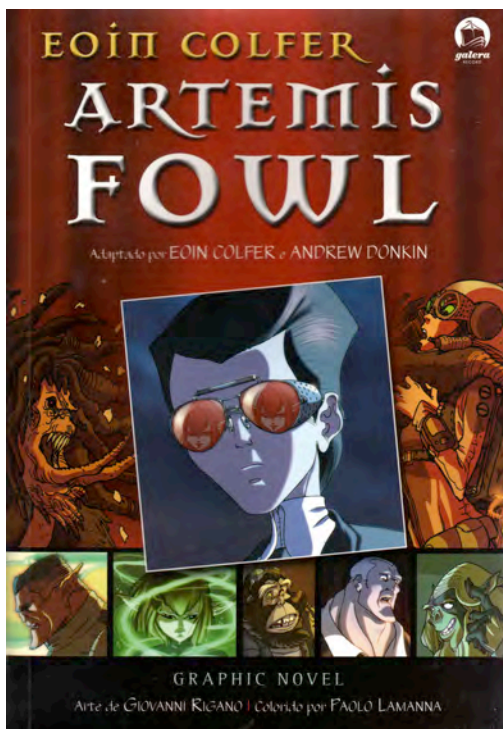
O terceiro caminho se deu por meio das adaptações literárias em quadrinhos, que cresceram vertiginosamente no Brasil a partir de 2006. Foi nesse ano que o governo federal incluiu obras quadrinísticas nas gordas seleções do PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola), que tem o objetivo de comprar lotes de livros para formar bibliotecas escolares em todo o país.

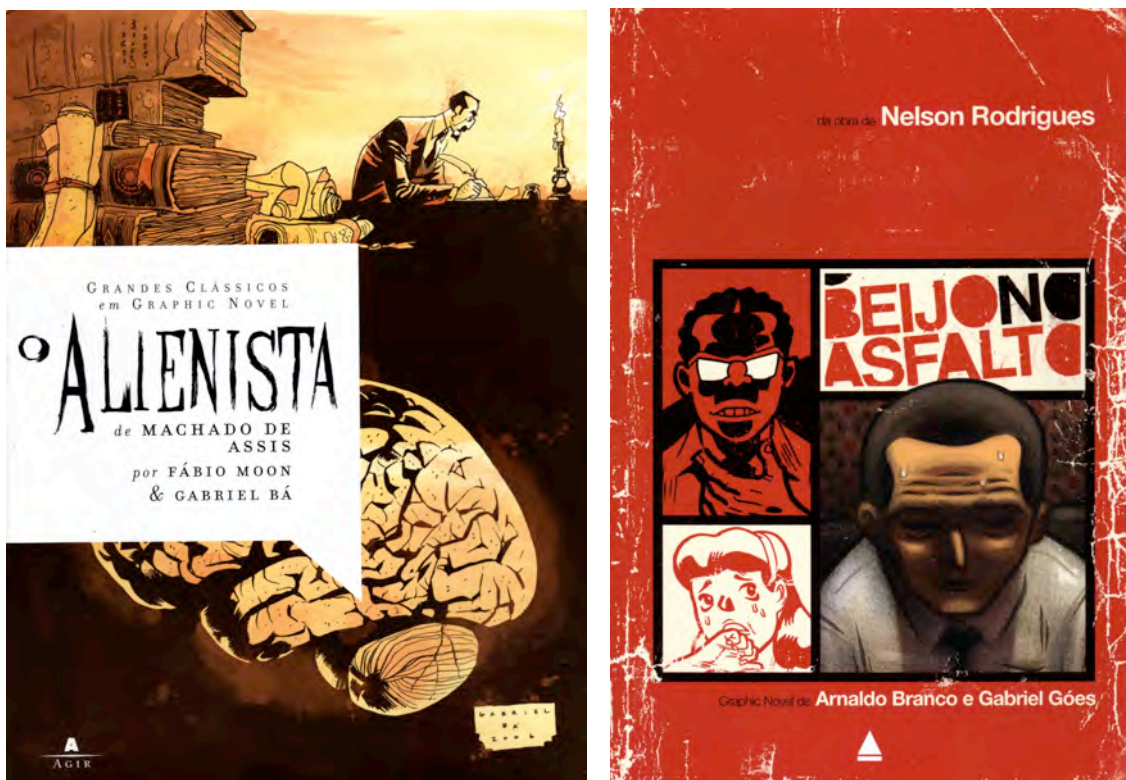
A compra de cada um dos títulos significa vendas entre 15 mil e 48 mil exemplares. Num país em que as tiragens giram entre mil e três mil unidades, incluir um título na relação se torna um negócio atraente a qualquer editora. Como os editais – e as seleções – manifestavam um explícito interesse pelas adaptações, tornou-se febre no país a produção de versões quadrinizadas de romances, contos, peças e poemas.

Entre 2006 e 2008, foram lançadas quatro versões diferentes de *O Alienista*, de Machado de Assis. Em 2011, havia outras três em produção de *Dom Casmurro*. Uma das adaptações do conto machadiano, feita por Gabriel Bá e Fábio Moon, venceu em 2008 o prêmio Jabuti na categoria “álbum didático ou paradidático para ensino fundamental ou médio”, até então nunca vencido por um trabalho em quadrinhos. A obra integrava a coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*, nome que constava na capa, acima do título principal.

Não era um caso isolado. O uso da expressão *graphic novel* na capa ocorreu com alguns outros trabalhos, fossem eles adaptações ou não, como comprovam as imagens a seguir:







Figuras 7 a 12 – Exemplos de uso da expressão graphic novel na capa das obras

Assim como em algumas das adaptações literárias, houve casos de produções nacionais que foram rotuladas editorialmente como graphic novels, o que amplia o uso da expressão para além das produções norte-americanas. O trabalho biográfico *Morro da Favela*, de André Diniz, lançado em junho de 2011, serve de exemplo. O release da obra (release é o nome dado ao texto informativo enviado à imprensa pela editora ou pelas assessorias de imprensa) registrava: “Na graphic novel ‘O Morro da Favela’, que chega às livrarias este mês pela LeYa/Barba Negra, o quadrinista André Diniz retrata em preto e branco os tons de cinza do cotidiano e das memórias de Maurício [Hora, fotógrafo narrado no livro]”. Antecipa-se à imprensa, e é crível que influencie também, o modo como ela irá receber a obra.

As grandes livrarias também tendem a receber essa influência editorial. Na classificação das obras nos sites de venda, tornou-se frequente o uso da expressão inglesa para se referir aos produtos em quadrinhos produzidos no formato livro. Um dado, no entanto, que merece menção é que os trabalhos europeus continuaram sendo rotulados como álbuns, e não como graphic novels (o termo restringiu-se prioritariamente às produções norte-americanas e a algumas brasileiras). Dois exemplos, retirados das contracapas das obras:

- “Prêmio de melhor álbum de estreia no Festival Internacional de HQ de Angoulême em 2006” – Em *Aya de Yopougon* (editora L&PM)
- “Neste álbum vencedor do *Prix du Scénario* de Melhor História no Festival Internacional de Histórias em Quadrinhos de Angoulême no ano de 2005, Ralf König explora as idiosincrasias dos relacionamentos humanos de forma honesta e despojada” – Em *Como Coelhos* (editora Via Lettera)

## GRAPHIC NOVEL E GÊNERO

O uso da expressão *graphic novel* para essa forma de produção editorial e a falta de um entendimento maior sobre ela criaram a impressão, tanto nos leitores quanto na imprensa, de que se tratava de um gênero autônomo. Uma frase, reproduzida da contracapa do livro *Como uma Luva de Veludo Moldada em Ferro*, de Daniel Clowes, publicado em 2002 pela editora Conrad, sintetiza bem esse ponto: “uma obra-prima que define um gênero”.

O fato de parte das obras versar sobre experiências pessoais ou autobiográficas, algo relativamente novo no meio, também reforçou essa leitura. Como visto, o termo é um rótulo usado para designar determinadas produções norte-americanas ou nacionais e há a necessidade de um questionamento se se trata propriamente de um gênero.

Ramos (2010, 2011) enxerga nos quadrinhos um hipergênero, um campo maior que teria uma linguagem comum a uma gama de gêneros autônomos, como as tiras cômicas, as tiras seriadas, as tiras cômicas seriadas, as tiras livres, as charges, os cartuns e a série de temas possíveis a serem desenvolvidos nas histórias em quadrinhos mais longas: faroeste, (auto)biografia, eventos históricos, jornalismo em quadrinhos, fotonovela, drama, guerra, mistério, detetive, ficção científica, entre tantos outros.

Seguindo essa linha de raciocínio, evidencia-se uma separação entre o conteúdo e as características de composição e estilo do formato onde a história circula. O molde editorial pode ser por meio de uma revista ou de um livro, sendo este chamado de álbum, *graphic novel* ou mesmo livro. Se o suporte for o virtual, muda-se o modo de leitura, mas não necessariamente o gênero.

Vê-se, então, que a *graphic novel* funciona como uma espécie de etiqueta sobre aspectos do conteúdo, mais maduro e direcionado a um leitor adulto e supostamente

apreciador de livros. Esse rótulo, muitas vezes traduzido como *romance gráfico*, funciona como uma capa, que ofusca as reais características do gênero apresentado.

O termo *rótulo* havia sido abordado por Maingueneau (2006) na sua discussão do sobre os gêneros. Para o linguista francês, os gêneros são construídos dentro da cena enunciativa e podem se manifestar de dois modos, que chamou de *instituídos* ou *conversacionais* (princípio que se assemelha aos gêneros primário e secundário de Bakhtin). Estes seriam instáveis e dependentes da relação entre os interlocutores. Aqueles se aproximariam mais das situações convencionais de gênero e poderiam ser de duas ordens, *rotineiros* e os *autorais*.

Os rotineiros apresentam situações comunicativas relativamente constantes. Os autorais ocorrem com o auxílio de uma indicação externa do autor ou do editor. Segundo o autor, quando “se atribui esse ou aquele rótulo a uma obra, indica-se como se pretende que o texto seja recebido, instaura-se – de maneira não negociada – um quadro para a atividade discursiva desse texto” (op. cit., p. 238-239). Se dissermos, por exemplo, que uma obra é uma *graphic novel*, ela tende a ser visto assim pelo leitor. Maingueneau divide os gêneros autorais num *continuum*, que iria dos que não admitem variações aos autorais, em que a própria noção de gênero seria problemática por ter sido imposta pelo autor ou pela editora.

Segundo o autor, os rótulos autorais poderiam influenciar os aspectos formais do texto do gênero, os interpretativos ou ambos. Para o linguista, essa interpretação lança um novo problema para os estudiosos do assunto: “distinguir as tipologias de gêneros que vêm dos usuários das que são elaboradas pelos pesquisadores” (op. cit., p. 233). Entendemos ser especificamente o caso da *graphic novel*. Ela seria um rótulo editorial atribuído a determinadas produções em quadrinhos, ganhando falsos ares de gênero e escondendo as reais características do gênero que contém.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procuramos nesta exposição questionar a expressão *graphic novel* (e suas formas correlatas narrativa gráfica e *romance gráfico*). Para isso, procuramos entender a trajetória histórica de uso dela em seu país de origem, Estados Unidos, e como foi apropriada aqui no Brasil, tanto pelas editoras como pela imprensa. Entendemos que a forma como o meio é compreendido passa por essas esferas de circulação.

O meio editorial atribuiu às graphic novels um ar de produto especial, diferenciado das demais formas de produção de histórias em quadrinhos. Essa percepção persistiu nas décadas das seguintes e continuou até a metade de 2011. Inicialmente direcionada a produções norte-americanas, teve sua aplicação alargada para trabalhos nacionais também, fossem eles adaptações literárias ou não. Produções vindas da Europa tenderam a ser chamadas de álbuns.

Desde seu uso inicial no país, a graphic novel procurava ser uma forma de atribuir valor ao produto a ela relacionado. Não só pelo uso da expressão, mas pela preocupação de relacionar o conteúdo a elementos artísticos ou literários, manifestações socialmente aceitas e, como tais, interessantes para agregar conotação positiva. No caso específico da literatura, contribuiu nesse sentido a intenção dada por Will Eisner, um de seus principais propagadores, e a tradução romance gráfico, que vincula o termo ao universo literário. Somou-se também o fato de tais obras passarem a circular em seções de cultura de jornais e revistas dedicadas a romances e outras obras afins.

Entendemos que graphic novel seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto)biográficas ou não. Trata-se de um rótulo aceito comercialmente e, por isso, difundido e almejado. Tal etiqueta, no entanto, ofusca as reais características do gênero que contém, algo ainda a ser investigado. Um ponto a ser observado, por exemplo, é a liberdade temática e mais realista vista em tais produções

Nesse sentido, seguimos a leitura de que os quadrinhos compõem um hipergênero, do qual se vincula uma gama de gêneros autônomos, que podem circular em jornais, na internet, em revistas, em livros (sejam eles chamados de graphic novels, álbuns ou mesmo livros). O ponto comum de tais gêneros seria a tendência à produção de narrativas, longas ou não, que se utilizam de uma mesma linguagem, a dos quadrinhos.

Nesse sentido, concordamos com Barbieri (1998), Ramos (2010, 2011) e Gracia (2010), autores que enxergam nos quadrinhos uma linguagem artística autônoma e, por isso, singular. Uma consequência dessa leitura é que não aborda os quadrinhos como uma forma de literatura (ou sublitteratura, como foi chamada por décadas no país), embora veja diálogos reais entre os dois campos.

De todo modo, concordamos que há algo novo em termos de produção de quadrinhos. Algo que carece de investigações científicas e que lança mais um desafio aos estudiosos do tema, como salienta García:

A busca por um modelo de análise próprio dos quadrinhos é, portanto, um dos projetos mais importantes para os estudiosos atuais dos quadrinhos. Um modelo capaz de explicar a relação dos quadrinhos com a arte e a literatura – incluindo os clássicos da literatura –, não em termos comparativos, mas em termos alternativos. (op. cit., p. 27-28)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. 1 reimpr. Barcelona: Paidós, 1998.
- CLAREMONT, Chris & ANDERSON, Brent. *X-Men: o conflito de uma raça*. São Paulo: Abril, jan. 1988. (Coleção Graphic Novel, n. 1).
- GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- IGAYARA, Waldir. Apresentação. In: CLAREMONT, Chris & ANDERSON, Brent. *X-Men: o conflito de uma raça*. São Paulo: Abril, jan. 1988. (Graphic Novel, n. 1).
- MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso literário*. Trad. Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 1 reimpr. São Paulo: Contexto, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras*. Campinas: Zarabatana, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir, 2011. (No prelo).
- Acervo Folha. Disponível em [www.acervofolha.com.br](http://www.acervofolha.com.br) Acesso em 24 jun. 2011.
- SMIRKOFF, Marcos. “Ronin” e “Ranxerox” vêm ao Brasil em 88. *Folha de S.Paulo*. 30 jan. 1988. Disponível em [www.acervofolha.com.br](http://www.acervofolha.com.br) Acesso: 26 jun. 2011.