

A construção visual da narrativa *Asterios Polyp* e seu diálogo com as vanguardas

Izadora Netz Sieczkowski; Profa. Dra. Rita Lenira de Freitas Bittencourt (orientadora)

Contrary to what the name seems to suggest, the graphic novels go far beyond a mere text illustrated or a simple sequence of captioned drawings. Appropriating aesthetics of the comics, the graphic novels resort to a language in which image and text dialogue, promoting a reading that ultimately exceeds their own discursive and visual fields. *Asterios Polyp* (2009), David Mazzucchelli's work, for its turn, explores in depth the visual possibilities of this genre, in a sense that style is also presented as content. Thus, the color schemes, font types, balloons, negative spaces, among other traditional visual elements, are used in order to compose a visual narrative directly connected and likewise complement to the narrative discourse. Nevertheless, it is still possible to identify, on this book visual work, references to vanguard art movements from the twentieth century, as the use of geometric shapes, for example, characteristic of Cubist movement.

Keywords: graphic novel; visuality; vanguards.

1 Por que *graphic novel*?

O uso de imagens para narrar histórias remonta tempos antigos: desde as pinturas rupestres do período paleolítico, passando pelas tapeçarias da Idade Média até as primeiras caricaturas surgidas no século XIX, o uso de narrativas gráficas mostra-se, ao longo da história, como um meio popular para comunicarem-se idéias e pensamentos.¹ Contudo, apesar de interessante, não é o objetivo deste trabalho tratar detalhadamente de tão longa história. Avançando algumas centenas de anos, muito após o surgimento, desenvolvimento e estabelecimento da escrita como forma consagrada de comunicação, nos interessa aqui tratar de um gênero que surgiu entre os séculos XIX e XX e que lança mão tanto da escrita quando de imagens: a *graphic novel*.

De acordo com autores como Will Eisner, as *graphic novels* estão inseridas dentro da chamada Arte Seqüencial, que é, por sua vez, entendida como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia”². Sendo assim, as *graphic novels* se valem de uma linguagem característica que, segundo Eisner, se apóia nas experiências visuais em comum entre criador e audiência. O ato de ler, deste modo, é entendido em um sentido muito mais amplo do que é comumente utilizada.³ Eisner ainda propõe a análise dos principais elementos que compõe a narrativa da arte seqüencial, descrevendo, deste

*Izadora Netz Sieczkowski (Graduanda em Letras na Universidade Federal do Rio Grande do Sul).
Profa. Dra. Rita Lenira de Freitas Bittencourt (Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul). Av. Bento Gonçalves 9500, Porto Alegre, Brasil. E-mail: izadora.ns@gmail.com*

modo, sua gramática.

Há ainda uma grande discussão em torno dos termos *comics* (quadrinhos) e *graphic novel* (“novela gráfica”). Pesquisando em sites especializados em Arte Sequencial, pode-se ver que há distintas opiniões: há quem não diferencie os dois termos, entendendo toda produção do gênero como *comics*, como também há quem acredite que as *graphic novels* são na realidade uma espécie de subcategoria que se insere dentro da categoria maior dos *comics*. Porém, o critério que parece ser mais utilizado por aqueles que diferenciam as duas categorias refere-se à organização física destes: enquanto os quadrinhos são lançados na forma de capítulos que juntos compõem uma narrativa, as *graphic novels* são volumes que contêm uma narrativa “completa”, por assim dizer, com início, meio e fim, sem uma divisão por capítulos em diferentes edições. Além disso, quadrinhos é um termo frequentemente associado à arte sequencial impressa de teor mais humorístico ou ainda fortemente ligado às narrativas de aventura e super-heróis. É devido a associações deste tipo que se faz necessária a distinção entre quadrinhos e *graphic novels*, visto que a últimas parecem cada vez mais distanciarem-se dos quadrinhos, com seu tratamento diferenciado da relação entre imagem e texto, a exploração dos recursos tradicionais e até mesmo na temática diferenciada, que parece distanciar-se desta linha essencialmente cômica.

2 A narrativa visual de *Asterios Polyp*

Asterios Polyp é primeira *graphic novel* do desenhista norte-americano David Mazzucchelli. Asterios é um arquiteto bem sucedido cuja reputação baseia-se, sobretudo, em seus projetos, sendo que nenhum destes fora de fato construído. Em seu quinquagésimo aniversário, contudo, após ter se separado de sua mulher, um raio atinge seu apartamento e provoca um incêndio. Atormentado e desorientado, Asterios foge sem rumo.

Ao longo de sua jornada errante, flashbacks do passado surgem para contar a história de Asterios, mostrando como se desenrolou a relação entre ele e sua ex-mulher Hana, uma escultora sensível e sentimental cuja personalidade entra em conflito direto com a racionalidade e egocentrismo acentuados de Asterios. Esse conflito ainda se faz perceber na tensão que se estabelece ao longo da obra entre o que crítico Douglas Wolk chamou de *rigor formalista* versus *sutileza sentimental*⁴, tensão essa que vai além do tema e se verifica também no método - visto, por exemplo, o tipo de traço que desenha os dois personagens, Asterios e Hana: enquanto Asterios é formado praticamente por blocos geométricos, Hana toma forma através de um traçado mais suave e detalhado. As técnicas ilustrativas diferentes para desenhar Asterios e Hana também são empregadas em momentos específicos da narrativa, buscando efeitos distintos: quando os dois personagens, logo ao se conhecerem, parecem estar experienciando um encontro harmonioso - e nestes momentos os dois tipos de traço se fundem - e quando, passado algum tempo, o casal briga e a harmonia parece se quebrar, voltando aos dois pólos distintos (Fig 1.).



Fig. 1⁵

Assim como os dois personagens ganham cada um uma técnica ilustrativa, estilo de letra e esquema de cores distintos, também outros personagens são construídos a partir de tais recursos. Um exemplo disso pode ser encontrado na cena em que o narrador - que por sua vez não é nada menos que o próprio irmão gêmeo de Asterios, Ignazio, que, contudo, morreu antes vir ao mundo - questiona-se acerca de como cada pessoa vivencia o mundo: ao trazer a hipótese de que a realidade como percebida seria uma extensão do eu, cada indivíduo surge através de uma técnica ilustrativa diferente. Além disso, outras dicotomias permeiam a narrativa, como a tensão entre representação/abstração.

Ademais, o livro possui inúmeras referências à cultura e mitologia grega, a começar pela própria família de Asterios, cujo pai é um imigrante de origem grega. Todavia, a referência mais forte diz respeito à própria jornada de Asterios que faz lembrar aquela enfrentada por Ulisses na Odisséia: desde o local que é o ponto de partida da jornada, a cidade de Ithaca, onde Asterios lecionava em uma universidade quando ainda estava casado, até o marco final que é o reencontro Hana. Além dessa, há outras referências mais explícitas, como ao episódio do canto das sereias, a descida ao Hades e ainda ao mito do andrógino, popularmente conhecido como o mito das almas gêmeas.

Analisando mais detalhadamente os aspectos referentes aos elementos visuais da narrativa de *Asterios Polyp*, traremos agora para a discussão a proposta de Eisner para a análise dentro da Arte Sequencial. Primeiramente, Eisner aponta que em produções deste tipo tanto os elementos de ordem textual quando os de ordem visual são igualmente *lidos*. Contudo, não é só o texto *stricto sensu* e os desenhos que são lidos e que contribuem no processo de atribuição de significado e interpretação por parte do leitor: outros elementos como os próprios balões nos quais as falas são inseridas, o formato dos quadros nos quais as cenas são apresentadas e até mesmo o aspecto visual do texto (sua fonte, disposição, entre outros) interferem nesse

processo. Deste modo, podemos apontar quatro elementos básicos que compõem essa linguagem: o texto, as imagens, os balões e os quadros em si.

Sendo assim, de partida, tendo-se em mente que não só a imagem pode ser lida como um texto, mas que também o texto pode ser lido como uma imagem, percebe-se que a escolha da tipografia, por exemplo, não é feita ao acaso: cada personagem possui um tipo de fonte diferente usado em suas falas.



Fig. 2

No exemplo da figura 2 vemos que enquanto na fala da mãe de Asterios é utilizada uma fonte cursiva e delicada, a fala do pai de Asterios ganha uma fonte que lembra a caligrafia grega, como se estivéssemos diante de uma espécie de “reprodução visual” de um sotaque, levando-se em conta origem grega deste personagem. Ainda com relação aos balões encontramos um procedimento semelhante. De acordo com Eisner, além de sua função básica de “encapsular” o conteúdo da fala dos personagens, o balão, na realidade, procura tornar visível um elemento etéreo: o som. Além disso, também a disposição dos balões com relação a quem fala contribui como uma referência de tempo dentro da organização seqüencial dos quadrinhos. No mesmo exemplo também podemos ver como os balões de cada personagem ganham contornos diferentes: enquanto o balão da fala da mãe de Asterios delineado suavemente, o do seu pai, assim como a letra de sua fala, possui traços e ângulos retos.

Os quadros, por sua vez, têm por função básica unir em um espaço imagem e texto. Trabalhando com o limite da visão periférica humana, eles se utilizam de recortes de cenas que, organizadas em seqüência, posteriormente ganham movimento na imaginação do leitor. Como ocorre com os balões, também as bordas e a disposição dos próprios quadros podem ser usadas como parte da linguagem não verbal da arte seqüencial. Em *Asterios Polyp*, além de uma organização que dispõe os quadros de uma maneira mais “tradicional”, por assim dizer, também há diversas seqüências em que diferentes disposições de imagens são empregadas e o espaço negativo é explorado, de modo que a leitura nesses momentos ganha um ritmo diferente (Figura 3).



Fig. 3

Já as imagens podem surgir tanto acompanhadas de texto quanto sem palavras. Porém, as imagens quando utilizadas sem qualquer apoio textual, precisam, mais do que nunca, estarem ligadas a experiências compartilhadas pelo leitor, de modo que seja possível a interpretação. Vejamos o exemplo da seqüência na qual a jornada de Asterios é contada numa espécie de delírio no formato de uma tragédia grega (Figura 4). Nesta passagem há uma referência direta ao episódio da descida de Ulisses ao Hades: surgem figuras como o cão de três cabeças, guardião da entrada do Hades, local que na narrativa toma forma do metrô onde a jornada de Asterios começou. É neste lugar ainda que Asterios, assim como Ulisses, encontra a alma das pessoas mortas que foram importantes durante sua vida, como seus pais, por exemplo.



Fig. 4

Por fim, também o trabalho com as cores é um dos elementos essenciais na construção da narrativa visual nesta obra. Com uma paleta de cores restrita, composta pelas cores ciano, magenta, amarelo e lilás, e que é utilizada de acordo com o tempo da narrativa – ciano, magenta e lilás para os episódios ocorridos no

passado e amarelo, magenta e lilás para os eventos do “presente”. Essa paleta de cores, no entanto, amplia-se gradualmente até que, ao final da narrativa temos uma palheta com diversas cores em tons claros.



Fig. 5

3 *Asterios Polyp* e o diálogo com as vanguardas

Douglas Wolk traz *Asterios Polyp* como "a big, proud, ambitious chunk of a graphic novel, with modernism on its mind and a perfectly geometrical chip on its shoulder".⁶ Wolk ainda nos mostra como em *Asterios Polyp* a forma passa a ser apresentada explicitamente como conteúdo. Deste modo, podemos dizer que o diálogo entre *Asterios Polyp* e as vanguardas do século XX se dá através tanto de referências mais explícitas, que dizem respeito a técnicas de ilustração, utilização de formas e cores, entre outros, quanto aquelas de ordem implícitas, como o jogo com a idéia de representação/realidade/abstração e o entendimento da forma também como conteúdo.

Focando-nos nas referências mais explícitas, destacamos o uso recorrente da técnica de geometrização das formas, muito empregada pelos artistas do movimento Cubista, por exemplo. Essa referência não é, contudo, gratuita; ao experimentar diferentes técnicas que fugiam da tradicional procura de uma representação fiel aos traços, os artistas do movimento cubista mostravam-se conscientes do caráter convencional da representação visual, reconhecendo que a “pintura não imita o mundo visual, mas o representa por intermédio de convenções e artifícios tais como a perspectiva e a modelagem (...)” (Cottingham, 2001; p. 11).⁷ Tal idéia remete a uma das principais tensões presentes na obra: a já citada, representação versus a abstração.

Além disso, a exploração das formas e cores ainda remete a movimentos tais como a Bauhaus alemã e De Stijl neerlandesa. Tanto a Bauhaus como o De Stijl postulavam uma estética que rejeitava os excessos e buscava um estilo lógico, tendo como princípio fundamental o uso de cores primárias e a geometria da linha reta e das formas geométricas (o quadrado e o retângulo para o De Stijl e o quadrado, círculo e o triângulo para a Bauhaus).

Assim, a composição visual da narrativa de *Asterios Polyp* explora de forma ousada os elementos mais tradicionais dentro dos quadrinhos e da Arte Sequencial descritos por autores como Eisner, apontando para a consolidação do gênero *graphic*

novel. Da mesma forma, as referências que faz a movimentos artísticos tais como as vanguardas do século XX, estabelece um diálogo que vai além da mera referência visual, passando pelo próprio projeto artístico desta obra que, assim como os vanguardistas, trabalha a forma também como conteúdo.

Notas

¹ TYCHINSKI, Stan. *A Brief History of the Graphic Novel*. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20080603041720/http://www.graphicnovels.brodart.com/history.htm>

² EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

³ EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. p. 7

⁴ WOLK, Douglas. *Shades of Meaning* (Book Review In: The New York Times). Disponível em:

http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html?_r=1

⁵ MAZZUCHELLI, David. *Asterios Polyp*. New York: Pantheon Books, 2009.

⁶ WOLK, Douglas. Op. cit.

⁷ COTTINGTON, David. *Cubismo*. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.