

Discurso autobiográfico, um elemento recriador das histórias em quadrinhos

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa, Programa de Pós-Graduação em Letras da UFJF: Estudos Literários, Instituto Federal Sudeste de Minas, *Campus* Barbacena, Barbacena, MG; E-mail: <bernard.martoni@gmail.com>.

Resumo

O presente trabalho propõe-se a relacionar o texto autobiográfico e as histórias em quadrinhos, aplicado ao formato da novela gráfica. As histórias em quadrinhos normalmente eram vinculadas a temas humorísticos e uma limitada técnica gráfica devido à baixa qualidade das impressões. Ao longo de sua história o meio dos quadrinhos foi se desenvolvendo. Em 1978, o quadrinista Will Eisner, lança o livro, considerado a primeira *graphic novel* (novela gráfica), *Um contrato com Deus: e outras histórias de cortiço*. Em 1986, Art Spiegelman publica os primeiros capítulos de *Maus: a história de um sobrevivente* e redefine as possibilidades temáticas dos quadrinhos. O uso da autobiografia possibilitou o surgimento de narrativas mais amadurecidas e pessoais. Em 1975, o teórico Phillipe Lejeune apresenta *O Pacto Autobiográfico*, em que são estabelecidos os critérios que definem o texto como autobiográfico. A proximidade do lançamento dessas obras denota um elemento importante para entender-se a produção das narrativas sequenciais, em particular entre 70 e 80. Nesse sentido, este trabalho busca apontar a presença do texto autobiográfico nas histórias em quadrinho e como ele auxiliou no desenvolvimento da novela gráfica.

Palavras-chave: *graphic novel*, novela gráfica, história em quadrinhos, HQ, discurso autobiográfico, literatura.

*Como é bom deixar uma marca
na superfície branca.*

Greg Thompson

Quadrinho: um conceito

Ao falar de histórias em quadrinhos (quadrinhos, HQs, *comics*) faz-se necessário entender com mais clareza o funcionamento e principais características desse meio de leitura. Em uma associação clara de texto e imagem, sua leitura não se limita à decodificação de vocábulos e à atribuição de carga semântica aos mesmos, assim como não podemos pensar que se trata de

um mero passar de olhos pelas imagens que marcam essa experiência de leitura. Precisamos entender melhor o que caracteriza essa mídia que cresce cada dia mais. Se no passado foi uma das principais formas de leitura, hoje ela influencia grande parte da produção cinematográfica, de jogos eletrônicos, assim como acompanha diversas formas narrativas, como adaptações ou fontes narrativas complementares.

A conceituação de algo tão presente em nosso tempo como as histórias em quadrinhos pode ser mais complicada do que aparenta. Talvez por estarmos lidando com uma mídia resultante de uma simbiose de imagem e texto, sua classificação acaba ficando sujeita à valorização de um ou outro aspecto. Podemos encontrar dificuldades também devido ao extenso campo artístico inexplorado por essa mídia, que não possui dois séculos de existência. Recorro então a alguns autores importantes nos estudos de HQs e seus pensamentos acerca do tema.

Willian Erwin Eisner¹, além de sua extensa produção de *comics*, possui um relevante estudo no campo teórico do tema. No prefácio de *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1985)², o autor destaca o artigo de Tom Wolf publicado na *Harvard Educational Review* (1977) para explicar o processo de leitura das *comics*:

¹ Mais conhecido como Will Eisner, é um dos principais nomes dos quadrinhos americanos. Quadrinista a mais de cinquenta anos, ficou mundialmente conhecido pelo desenvolvimento do personagem *The Spirit* (1940), pela publicação da *graphic novel* (novela gráfica) *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1978) assim como as que se seguiram.

² Obra em que o autor aborda basicamente sobre a produção técnica dos quadrinhos, em uma espécie de guia que mostra algumas técnicas para que se conseguir determinado fluxo narrativo.

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estético e de esforço intelectual (Wolf *apud* Eisner, 2010: 2).

Nessa citação, Eisner destaca a natureza mista inerente aos quadrinhos, revelando uma preocupação de se considerar as partes que compõem os quadrinhos, uma fusão de técnicas para a leitura do objeto como um todo. Ainda preocupado em destacar a “gramática dos quadrinhos”, Eisner aponta que como:

Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar idéias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial” (Eisner, 2010: 2).

No livro *Narrativas Gráficas* (1996), W. Eisner tem a preocupação de definir alguns conceitos. Sobre o próprio termo que intitula o livro, ele o considera qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias:

Este trabalho tem o intuito de considerar e examinar a singular estética da arte sequencial como 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 ideia (Eisner, 2010: IX).

Outro termo tratado é o de “arte sequencial” que seria uma série de imagens dispostas em sequência. Por último ele leva ao leitor a definição de quadrinhos: “disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos” (Eisner, 2013: 10). Ainda que não fique muito clara a diferença entre os termos empregados por Eisner, nota-se o destaque dado ao uso do balão de fala associado à imagem, o que denota uma preocupação com o papel da palavra na construção de HQs.

Em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1993)³. Scott McCloud⁴ apresenta uma importante definição do meio. O autor separa a forma do quadrinho de seu conteúdo, dissociando assim a produção de quadrinhos de seus temas. Denota-se uma preocupação em analisar HQs enquanto construção narrativa com uma linguagem própria.

McCloud parte da linha de Eisner, em que a imagem é colocada uma após a outra seguindo a vontade do quadrinista. No entanto ele acaba sendo mais específico em sua definição:

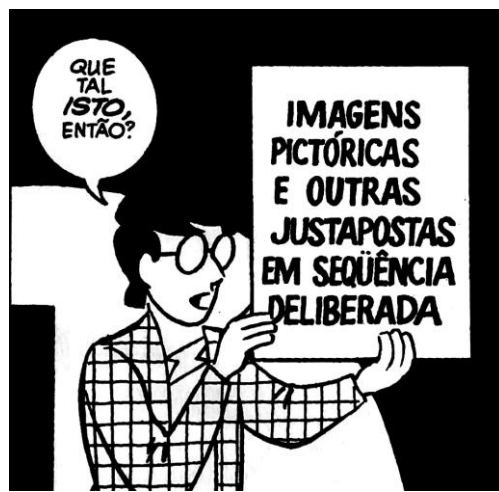


Fig 1: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* p. 9, 2005.

Após uma reflexão, o autor destaca a importância das imagens colocadas em uma sequência proposta pelo autor. Percebe-se a valorização da imagem em relação ao texto, já que nada é

³ A fama do livro ocorreu não só por sua análise das histórias em quadrinhos, mas pelo formato em *comic*. O autor é também o protagonista cartunizado que se dirige diretamente com o leitor enquanto utiliza dos recursos gráficos das HQs para exemplificar sua fala.

⁴ McCloud apresenta-se como um importante teórico sobre as histórias em quadrinhos. Produtor da série de ficção científica *ZOT* em meados da década de 80, pioneiro na produção de web comics, idealizador do conceito de *Quadrinhos de 24 horas*.

falado sobre palavras em sua definição. Ainda que o autor aponte em outro momento sobre interação palavra e imagem e suas diferentes combinações, ele o faz como possibilidades narrativas e não como condição *sine qua non* para a existência dos quadrinhos. Outro destaque importante da teoria de McCloud é a necessidade de um espaço, sarjeta, entre os requadros (quadros, quadrinhos) para que se tenha uma HQ. A não existência desse espaço significa a presença de apenas uma imagem. Assim ocorreria a exclusão de quadrinhos formados por uma única imagem.

As definições de quadrinho frequentemente encontram problemas dessa natureza. Em meados dos anos 1970, nos Estados Unidos, a obra de David Kunzle⁵ propunha parâmetros mais maleáveis que os de Eisner e McCloud, mas que igualmente apresentava problemas em abarcar todas as HQs. Em *A Novela Gráfica* (2012)⁶, Santiago García⁷ destaca os critérios de Kunzle para a identificação de uma história em quadrinhos em qualquer país e de qualquer período. Deles, destaco a necessidade de haver uma sequência de imagens separadas e a vinculação da HQ a uma forma impressa de comunicação de massas (Kunzle *apud* García, 2012: 43).

⁵ Iniciou a tradição dos estudos de HQs nos Estados Unidos com a obra *History of the Comic Volume I: The Early Comic Strip*, seguida pela obra *The History of the Comic Strip. The Nineteenth Century*.

⁶ Livro que traça o que o autor chama de ensaio histórico, em que é apresentado o histórico das HQs desde suas primeiras manifestações ainda não conhecidas como quadrinhos na primeira metade do século XIX, até publicações de HQs mais.

⁷ Santiago García é nascido em Madri e possui formação em Jornalismo pela *Universidad Complutense* e em História da Arte pela *Universidad Autónoma* de Madrid. É quadrinista e escritor do assunto há mais de 20 anos. Antes do de *A Novela Gráfica*, lançou outros três livros sob o pseudônimo de Trajano Bermúdez.

Assim como McCloud, percebe-se a exclusão do quadrinho constituído de uma única imagem. Se em seu livro Eisner analisa os quadrinhos considerando sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, em que universalmente são empregadas (Eisner, 2010: IX), para Kunzle a existência do quadrinho está exclusivamente ligada a um meio de comunicação de massa e vinculado à imprensa.

Santiago García destaca que as definições acabam por excluir algumas histórias em quadrinhos que reconhecemos como tal. As definições acabam mais por atrapalhar do que auxiliar. Quando vincula quadrinho a um meio impresso, percebe-se o quadrinho como *objeto social*, definido mais por sua utilidade que por critérios formais (García, 2012: 43).

Em sua organização didática, McCloud fala da importância daquilo que a definição não diz em detrimento do que é dito. Seguindo essa linha, o autor destaca que as histórias em quadrinho são um meio narrativo que tem como principal característica, a sua amplitude de assuntos que podem ser abordados (McCloud, 2005: 22). Interessa-nos essa característica pelas possibilidades que ela oferece aos quadrinhos, em particular a autobiografia, responsável por muitas produções atuais de quadrinhos (McCloud, 2000: 40).

O surgimento de um novo formato

Em seu desenvolvimento, os quadrinhos foram se modificando ao longo de sua história. Tanto em sua origem europeia, ligada a Rodolphe Töpffer e suas primeiras bobagens gráficas⁸ (1827), como em seu histórico americano associado aos jornais nova-iorquinos no final do século XIX, os quadrinhos surgiram

⁸ Santiago aponta que o próprio Töpffer dava apelidos pouco sérios a sua produção de quadrinho. Outro nome usado era “garatuja” (García, 2012: 29).

como forma de entretenimento e, por um longo período, não foram vistos como um mecanismo narrativo sério.

Ainda se reerguendo do terrível golpe do *Comic Code*⁹ e na luta contra a invasão das TVs aos domicílios, os quadrinhos encontram no meio *underground*, nas *comix*¹⁰, o caminho para sua sobrevivência e desenvolvimento. Em seu livro, Santiago García detalha como o meio *underground* possuiu uma imensa importância não só na questão temática, mas principalmente na postura de venda de quadrinhos e autonomia do autor, abordagens que posteriormente estenderam-se aos *comic books*.

Partindo da ideia de um quadrinho mais autoral e livre de qualquer restrição editorial, as *comix* obtiveram grandes conquistas para o meio como: maior liberdade artística, (o quadrinista passa a trabalhar sozinho ou em colaborações espontâneas), rompimento com a serialização periódica das HQs (venda quinzenal ou mensal), passando-se a valorizar a história fechada e completa.

Com o declínio das *comix* na década de 1980, o quadrinho alternativo passa a ocupar esse espaço. Esse formato surge com uma ênfase de uma proposta artística mais forte e marcada por um interesse de se fazer HQs de temas mais sérios e cravar de vez o marco na autonomia do artista.

Nesse contexto surgem as publicações *Raw*, *Weirdo* e *Love and Rockets*, consideradas, respectivamente: o cérebro, as

⁹ O *Comic Code* foi um movimento que regulamentou – e limitou – a produção de quadrinhos em meados dos anos 50. As limitações eram principalmente a alusões a violência, horror, terror e qualquer forma de afronta aos valores sociais e familiares da época.

¹⁰ Nome dado às revistas em quadrinhos vinculadas ao movimento *underground*.

vísceras e o coração dos quadrinhos alternativos (García, 2012: 196). A primeira possuía uma grande preocupação com os caminhos a serem desbravados pelos quadrinhos, uma preocupação que fica evidente com a abordagem artística que se adotou em *Raw*. A revista *Weirdo*, do sobrevivente Robert Crumb¹¹, buscou reconhecer as origens dos quadrinhos, um tipo de resgate de valores perdidos ao longo do tempo. Já *Love and Rocket* foi a primeira *comic book* autoral da geração dos novos quadrinhos alternativos, fortalecendo a liberdade criativa dos autores que também eram os editores da revista.

A consequência dos quadrinhos alternativos foi o surgimento da novela gráfica, uma vez que o termo “alternativo” não mais se justificava. O novo formato atendeu aos principais anseios das gerações anteriores, a liberdade artística e principalmente a elevação do *status* das HQs. O nome a que se atribui o formato pode variar. Encontra-se os termos *visual novel*, *graphic álbum*, *comic novel* ou *novel in picture*. Alguns artistas defendem o uso de outros termos como Daniel Clowes em sua *comic-strip novel* *Ice haven* (2005); *My brain is hanging upside down* (2008), nomeada pelo autor, David Heatley, como *graphic memoir*; Greg Thompson na *illustrated comic* *Blankets* (2009); as *Picture novels* *It's a good life, if you don't weaken* (1996) e *George Sprott* (2009) de Seth. Mas o nome que se popularizou foi a expressão *graphic novel* (novela gráfica) usado por Will Eisner.

Após vinte anos afastado da produção de quadrinhos, Will Eisner tem contato com os artistas *underground* da época. Motivado pela ética e estética do movimento e seguindo a tradição europeia da década de 70, na qual o texto e a imagem eram trabalhados numa direção assumidamente pessoal, Eisner lança em 1978 uma obra composta de quatro contos

¹¹ Robert Crumb é o principal nome dos quadrinhos underground americano, criador do personagem *Fritz the Cat*.

independentes intitulada: *Um contrato com Deus: e outras histórias de cortiço*.

No prefácio de seu livro, o autor apresenta como que os três primeiros contos possuem relação com sua infância: os cantores de rua e o zelador do prédio, figuras presentes na vizinhança onde morava. Percebemos uma relação autobiográfica, ainda que apenas pela utilização do ambiente da infância e alguns outros elementos. Mas há uma relação mais pessoal com o conto que intitula o livro. A primeira história aborda a relação do homem com Deus. Devido à morte precoce de sua filha, o protagonista resolve se vingar de Deus. Segundo Eisner no prefácio: “A criação dessa história foi um exercício de agonia pessoal. Minha única filha, Alice, tinha morrido de leucemia oito anos antes da publicação original deste livro” (Eisner, 2007: 10).

Eisner busca fornecer um material em quadrinho muito diferente da estética e temática dos super-heróis. Com a intenção de elevar o *status* das HQs e numa tentativa de atribuí-las um caráter literário, bandeira sempre levantada por ele, o autor empenhou-se em publicar sua obra não em uma editora de quadrinhos, mas de literatura. Estratégia que na época não funcionou, já que a editora fechou na época do lançamento, tornando a obra de Eisner esquecida por algum tempo (García, 2012: 215). Visando ao engrandecimento da obra, tanto temático como artístico, foi colocado o termo *Graphic Novel* na capa do livro, pelo menos como um alerta acerca da “seriedade” da obra, uma preocupação em escrever para um público mais adulto. Em sua produção de *graphic novels*, Eisner demonstra sua preocupação em tratar de temas mais pessoais, histórias que não devem se perder no tempo, intenção percebida no prefácio de *Um contrato com Deus*:

Tenho a necessidade de um velho marinheiro em compartilhar meu acervo de experiência e observação. Se quiser pode me chamar de uma testemunha gráfica registrando a vida, a morte, o sofrimento e a luta incessante para triunfar (...) ou, pelo menos sobreviver (Eisner, 2007: 7).

A autobiografia foi inicialmente usada na obra *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green. Seu uso foi uma grande influência para a produção de Will Eisner e de outros quadrinistas. Apresentando-se como “artéria principal da novela gráfica atual” (García, 2012: 216), a autobiografia, chamada por Santiago García como o “antigênero”, é o recurso usado pelos quadrinhos para a produção de uma narrativa mais pessoal e íntima. A novela gráfica apropria-se da escrita de si para uma produção mais madura, uma fuga de um meio de entretenimento de apelo meramente visual e focado na ação.

No entanto, a autobiografia quando usada na linguagem dos quadrinhos, apresenta algumas particularidades em relação a suas versões em prosa e poética. Santiago García menciona sobre essas diferentes maneiras como ela se manifesta, sendo possível o uso de “sósias literárias” e até de um código visual mais complexo em que a representação gráfica do protagonista-narrador muda em cada quadro.

Sobre a escrita de si em textos literários e suas características, recorro ao teórico francês Phillipe Lejeune que, em 1975, apresentou seus estudos sobre a escrita de si em *O Pacto Autobiográfico*. Em sua obra, ele estabelece critérios para que um texto seja considerado uma autobiográfica ou possuir uma temática autobiográfica.

O autor destaca a importância de se falar de modo retrospectivo de uma experiência pessoal em forma de narrativa. Segundo Lejeune, a autobiografia seria uma “Narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade”. Para que se enquadre nessa definição, estabelecem-se quatro categorias, sendo duas essenciais para a autobiografia: 3. Situação do autor: identidade do autor (cujo nome remete a uma pessoa real) e do narrador; 4. Posição do narrador: a) identidade do narrador e do personagem principal (Lejeune, 2008: 14 e 15). A

grande preocupação de Lejeune é de se estabelecer a mesma identidade entre autor, narrador e protagonista.

Em *O sonhador* (1986) de Will Eisner podemos perceber como os quadrinhos utilizam a linguagem autobiográfica de modo peculiar. Nessa novela gráfica, Eisner conta sua história junto ao início da indústria dos quadrinhos nos anos 30. No entanto, os personagens da história (sejam pessoas reais ou heróis criados para as HQs) têm seus nomes alterados, o autor utiliza “sósias literárias” em sua narrativa. Mesmo que Lejeune enfatize a evidência de identidade entre autor, narrador e protagonista, em *O Sonhador*, o leitor é levado a crer na coincidência de identidade de Eisner com o protagonista Billy, e nessa suspeita reside o teor autobiográfico da obra:

o leitor pode ter razões de suspeitar, a partir das semelhanças que acredita ver que haja identidade entre autor e *personagem*, mas que o autor escolheu negar essa identidade ou, pelo menos, não afirmá-la (Lejeune, 2008: 25).

A representação de si pode ser igualmente observada na obra *Maus: a história de um sobrevivente* (1986)¹² de Art Spiegelman. A *graphic novel* conta as experiências vivenciadas por Vladek Spiegelman, pai do autor, no campo de Auschwitz. A narrativa é construída em dois momentos que se alternam ao longo do texto: o presente diegético, no qual o quadrinista entrevista seu pai em busca de informações para a produção da própria obra. E o passado, que representa a memória de Vladek contando sua vivência no campo de concentração. Em *Maus*, o autor optou por caracterizar cada uma das etnias presentes na história por um animal, a escolha está ligada ao papel de determinado povo na história contada.

¹² A Obra foi publicada originalmente em capítulos na revista alternativa Raw. Posteriormente em dois volumes completos em 1986 e 1991. Hoje é mais comum encontrar a versão em que são compilados os dois volumes.

Na representação antropomórfica que se faz das pessoas reside uma peculiaridade da linguagem gráfica no que diz respeito à autobiografia. Um leitor, por mais desavisado, não demoraria mais que algumas páginas para perceber que a história trata das experiências de Vladek Spiegelman durante o holocausto judaico (Shoah) e da relação pai e filho. Trata-se de uma história de vida em que a identidade do autor fica evidenciada pelo código ali utilizado. A representação de si como um rato não rompe com a temática autobiográfica, mas, ao contrário, coaduna com uma intenção de se autorrepresentar a partir da seleção e escolhas. Soma-se também toda uma simbologia proposta e um diálogo com a tradição dos *funny animals*¹³ nas HQs.

Considerações finais

O uso da autobiografia foi de grande importância para o desenvolvimento das histórias em quadrinho e da novela gráfica, seu uso pode ser observado em vários casos. As *graphic novels* Eisnerianas, centradas nos dramas das minorias norte-americanas do século XIX, popularizou a produção de um material mais íntimo e pessoal. De forma bastante semelhante, Art Spiegelman em *Maus* abriu as portas para as possibilidades de uma narrativa compromissada com algo mais que contar uma boa história. Ela redefiniu não apenas os caminhos da linguagem das *comics*, mas principalmente sua função enquanto veículo textual. Não se busca de forma alguma definir o criador ou o maior motivador desse tipo de escrita, mas destacar como a autobiografia proporcionou uma mudança do que se pensava serem os quadrinhos até o final dos anos de 1980.

¹³ Tradição dos quadrinhos em produzir histórias que os personagens são animais antropomorfizados. Normalmente essas histórias têm uma abordagem mais infantil, lógica subvertida em *Maus*.

Assim como a inclusão do gênero autobiográfico dentro dos estudos literários promove uma discussão sobre os limites do que é literário, questão semelhante atingiu o meio dos quadrinhos. Essa discussão ainda é ampliada quando se pensa especificamente na autorrepresentação que o autor faz. Ao se representar graficamente, faz-se uma seleção importante do que é passado ao leitor desse autor-personagem, processo que é próprio da escrita autobiográfica. A seleção da memória, e as lacunas que ela promove são elementos importantes na escrita autobiográfica.

Ao se pensar em quadrinhos, a autorrepresentação é tão importante quanto à seleção dos fatos. A escolha de um estilo artístico, detalhes físicos suprimidos ou ressaltados, revela intenções do autor, a visão que ele constrói de si. Essas escolhas são importantes elementos na construção narrativa. Em *Maus*, temos um caso interessante de autorrepresentação, em que o autor escolhe por não se representar, e aos demais judeus, como ser humano, mas alegoricamente como um rato antropomorfizado, Spiegelman opta por atribuir a carga semântica do rato ao povo judeu.

Outro ponto interessante quando se pensa a escrita autobiográfica é a construção que se faz da primeira pessoa do discurso. Ao se colocar graficamente nos quadros, o personagem-narrador passa a ser um objeto da cena, ele próprio se observa e se escreve, torna-se um terceiro. Não temos apenas a visão que o autor tem do mundo, mas a visão que ele tem de si, visualmente representada pelas escolhas estéticas do autor. Em sua construção, a autobiografia nos quadrinhos proporciona um senso de intimidade e ao mesmo tempo uma distância crítica. A exploração gráfica distingue a construção autobiográfica da utilizada na prosa justamente por essa possibilidade. Em grande parte das HQs, essa narrativa em primeira pessoa não é construída de dentro para fora, mas de fora para dentro (Hatfield, 2005: 115).

As possibilidades que a autobiografia levou aos quadrinhos permitiram uma importante evolução do meio. O quadrinho passa a ter novas ambições estéticas – gráfica e textual, resultando em uma especialização das histórias em quadrinhos. Uma elevação das possibilidades narrativas e do próprio meio.

Com diálogo estabelecido com a autobiografia, foram repensados os limites das HQs no ocidente, daquilo que iria preencher as páginas de uma leitura ainda considerada “infantilizada” e marginalizada. Uma nova forma de se contar histórias foi proposta: muito mais íntima e lírica. Os dramas do homem, desvelado aos leitores, passaram a ocupar as páginas desse veículo. Possibilitando o surgimento de obras como: *Um contrato com Deus* (1978), *O sonhador* (1986), *Av Dropsie, a vizinhança* (1995), *Ao Coração da Tempestade* (1991) todas de Will Eisner, *Maus* (1986), *Persépolis* (Satrapi, 2000), *Retalhos* (Thompson, 2003).

Assim como o discurso autobiográfico da literatura não busca uma reprodução de um real, mas um exercício de seleção promovido pela própria memória, as HQs autobiográficas recorrem às experiências pessoais e as seleções a que estarão sujeitas:

Quando comecei a trabalhar neste livro ¹⁴ pretendia apresentar uma experiência fictícia estreitamente focada nesse clima, mas no fim das contas, a história tomou rumos de uma biografia levemente disfarçada. Aqui uma memória seletiva, fato e ficção se misturam, resultando em uma realidade especial (EISNER, 2013:105).

Não falamos aqui de uma elite dos quadrinhos que ocupa um patamar acima de seus antecessores, mas de uma nova opção de leitura que além de valorizar as possibilidades narrativas das histórias em quadrinhos, reafirma a longevidade da mesma. Que, assim como as outras expressões artísticas, se

¹⁴ O livro a que se faz referência é *Ao coração da tempestade* (1991).

modificam ao longo da história, tornando-se um retrato do pensamento e necessidades do momento em que está inserida.

Referências

Eisner, W. (2010). *Quadrinhos e Arte Seqüencial: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista*. – 4ª. ed. -- São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.

Eisner, W. (2013). *Narrativas Gráficas*. – 3ª. ed. -- São Paulo: Devir.

Eisner, W. (2004). *Avenida Dropsie: A Vizinhaça*. São Paulo: Devir.

Eisner, W. (2007). *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*. São Paulo: Devir.

Eisner, W. (2013). *O Sonhador*. In: _____. *Vida em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo.

Eisner, W. (2013). *Ao Coração da Tempestade*. In: _____. *Vida em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo.

García, S. (2012). *A Novela Gráfica*. São Paulo: Martins Fontes.

Hatfield, C. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi.

Lejeune, P. (2008). *O Pacto Autobiográfico: de Rousseau à Internet*. Belo Horizonte: UFMG.

McCloud, S.(2005). *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.

McCloud, S.(2000). *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.

Spiegelman, A. (2000). *Maus: A História de um Sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras.