

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA, FILOLOGIA E TEORIA LITERÁRIA**

**Izadora Netz Sieczkowski**

**PARA ALÉM DOS QUADRINHOS E *GRAPHIC NOVELS*:  
os estudos literários e visuais em diálogo**

**Porto Alegre  
2011**

**Izadora Netz Sieczkowski**

**PARA ALÉM DOS QUADRINHOS E *GRAPHIC NOVELS*:  
os estudos literários e visuais em diálogo**

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul como  
requisito para conclusão do curso de Licenciatura em  
Letras.

Orientadora. Prof. Dra. Rita Lenira de Freitas  
Bittencourt

**Porto Alegre  
2011**

"Art does not  
reproduce the  
visible; rather,  
it *makes*  
visible."

- PAUL KLEE  
PAINTER,  
TEACHER,  
CARTOONIST.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família pelo apoio e amor incondicional. Em especial agradeço aos meus pais, João e Sônia, de quem herdei a paixão pelos livros e pelos estudos.

À Rita, mais que uma excelente orientadora e grande exemplo de professora, uma amiga.

Aos meus amigos, tanto os que me acompanham desde muito antes da faculdade como aqueles que encontrei por lá e que tenho certeza que também me acompanharão para o resto da vida. Em especial, agradeço à Paula(m) Fernanda(m) Malaszkiewicz por ser minha segunda mãe e não me deixar parar de desenhar; à Gabi Semensato pela força e pelas parcerias nos trabalhos ao longo da graduação, à Lili Ferreira que, mesmo não estando tão perto quanto na época do colégio, sempre está comigo quando preciso; à Mari por me aturar e me fazer rir há 17 anos já; ao Manu Quadros pela força no momento em que precisava mudar de rumos na Letras; ao Ricardo Mello pelo apoio e incentivo na minha futura empreitada nas Artes Visuais.

Ao Marcelo, pelo amor, compreensão e apoio em todos os momentos.

Aos orientadores que me acolheram e aos grupos de pesquisa dos quais fiz parte ao longo da graduação: desde o pessoal do Departamento de Design Expressão Gráfica, onde iniciei minhas atividades como bolsista na UFRGS, até todos os colegas e amigos que fiz no PPE/UFRGS, em especial ao pessoal do CEPI.

## RESUMO

O uso da linguagem pictórica em narrativas data de tempos ancestrais e ainda encontra espaço em manifestações artísticas contemporâneas. Mesmo assim, há muito preconceito associado às obras que se utilizam de imagens para contar histórias. Frequentemente relacionados ao entretenimento para crianças e adolescentes, cultura de massas ou no máximo um recurso didático sem muita profundidade, um mero texto ilustrado. Contudo, o universo dos quadrinhos, *graphic novels* e da arte sequencial é muito mais complexo do que se pode imaginar. Articulando diferentes tipos de linguagem como a visual e a escrita, as obras deste tipo de expressão artística propiciam uma experiência única ao leitor além de diversas possibilidades de expressão para o artista quadrinista. Neste trabalho procuramos desenvolver propostas de análise interdisciplinar de três obras que consideramos significativas para a produção e desenvolvimento da arte sequencial: *Um contrato com deus* (1995) de Will Eisner, *Maus* (1992) de Art Spiegelman e *Asterios Polyp* (2009) de David Mazzucchelli. Através destas propostas de análise buscamos mostrar caminhos de leitura que podem ser feitos ao abordar tais obras, enfatizando a necessidade de se entender a arte sequencial através de um estudo interdisciplinar que investigue os elementos compositivos, tantos os visuais quanto os “não visuais” (escrita) dessa expressão artística e o modo como estes se articulam na construção de sentidos. Mostraremos como os mais elementares componentes visuais, tais como o tipo de traço, ou ainda a utilização e a escolha das cores contribuem, em diversos níveis, para a construção de sentidos e, como os estudos, sobretudo aqueles que como este estão inseridos no campo dos estudos interdisciplinares da literatura comparada, devem atentar a estas especificidades. Pretendemos, assim, contribuir para os estudos da arte sequencial ao apresentar uma proposta de abordagem interdisciplinar que busque entender essa expressão artística em sua dimensão. Deste modo, acreditamos que este trabalho também vem a contribuir para afirmar a posição dos quadrinhos e *graphic novels* enquanto expressão artística e reforçar a necessidade do desenvolvimento de estudos acadêmicos que procurem aprofundar-se em seu nem tão aparente complexo universo.

Palavras-chave: Arte Sequencial. Literatura Comparada. *Graphic novels*. Quadrinhos.

## ABSTRACT

The use of pictorial language in narratives comes from ancient times and still finds space in contemporary art forms. Yet there is a lot of prejudice associated to works that use images to tell stories. Often related to entertainment for children and teenagers, mass culture or at most a teaching resource without much depth, a mere illustrated text. However, the world of comics, graphic novels and sequential art is much more complex than one might imagine. Linking different types of language such as visual and written language, works of this kind of artistic expression provide a unique experience to the reader as well as different possibilities of expression for the comic artist. In this paper we develop proposals for interdisciplinary analysis of three works that we consider significant for the production and development of sequential art: *A Contract with God* (1995) by Will Eisner, *Maus* (1992) by Art Spiegelman and *Asterios Polyp* (2009) by David Mazzucchelli. Through the analysis of these proposals we aim at showing ways of reading that can be made in dealing with such works, emphasizing the need to understand the sequential art through an interdisciplinary study to investigate the compositional elements, both the visual and the "non-visual" of this artistic expression and how these are articulated in the construction of meaning. We seek to show how the most basic visual components, such as the type of stroke, or the use and choice of colors contribute, in varying degrees, to the construction of meaning and, as the studies, especially those inserted into the field of interdisciplinary studies of comparative literature, should pay attention to these specificities. We intend to; therefore, contribute to the study of sequential art by presenting a proposal for an interdisciplinary approach that seeks to understand this artistic expression in its dimension. Thus, we believe this work also is contributing to affirm the position of comics and graphic novels as an artistic expression and the need to strengthen the development of academic studies that seek to deepen into their not so apparent complex universe.

Keywords: Sequential Art. Comparative Literature. Graphic novels. Comics.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2 SOBRE <i>GRAPHIC NOVELS</i> E QUADRINHOS.....</b>	<b>9</b>
2.1 BREVE HISTÓRICO.....	9
2.2 (IN)DEFINIÇÕES .....	15
<b>3 COMO LER OS QUADRINHOS E <i>GRAPHIC NOVELS</i>?.....</b>	<b>18</b>
3.1 BUSCANDO REFERENCIAIS TEÓRICOS DE APOIO .....	18
<b>3.1.2 Quadrinhos e Arte Sequencial.....</b>	<b>20</b>
<b>3.1.3 Artes visuais .....</b>	<b>22</b>
3.1.3.1 Sintaxe Visual, Alfabetismo Visual .....	22
3.1.3.2 Ver, olhar e outras indagações.....	24
<b>4 O QUE AS OBRAS TÊM A NOS DIZER: TRÊS PROPOSTAS DE ANÁLISE.....</b>	<b>26</b>
4.1 SELEÇÃO DE CORPUS E METODOLOGIA .....	26
4.2 TRÊS PROPOSTAS DE ANÁLISE .....	27
<b>4.2.1 <i>Um contrato com Deus: o surgimento da graphic novel</i>.....</b>	<b>27</b>
<b>4.2.2 <i>Maus: identidade, memória e visualidade</i> .....</b>	<b>38</b>
<b>4.2.3 <i>Asterios Polyp: novos rumos</i> .....</b>	<b>47</b>
<b>5 (IN) CONCLUSÕES .....</b>	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXO A.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO B.....</b>	<b>63</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Entretenimento para crianças e adolescentes, cultura de massas ou no máximo um recurso didático sem muita profundidade, um mero texto ilustrado: é assim que, infelizmente, muitos entendem as produções de arte sequencial, os famigerados quadrinhos, nos dias de hoje. Autores como Weiner (2003) e Eisner (1999), por exemplo, na introdução de suas obras salientam essa “má-vontade” para com a área da arte sequencial. Weiner salienta que os quadrinhos atingiram maturidade em sua jornada de “fast food literário” a literatura popular aceitável (WEINER, 2003; p. ix), enquanto Eisner enfatiza a falta de atenção que a arte sequencial recebe dos estudos sobretudo em âmbito acadêmico.

Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário artístico. (EISNER, 1999; p. 5)

No contexto acadêmico do próprio curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, podemos afirmar que tal situação não é muito diferente. No currículo e ao longo do curso são raras menções a obras de arte sequencial como quadrinhos e *graphic novels*, para não dizer inexistentes. Além disso, ao pesquisar no próprio catálogo da biblioteca da UFRGS, por exemplo, fomos surpreendermos pela reduzida quantidade de trabalhos e estudos na área de quadrinhos e *graphic novels*. Em 2011, ao pesquisar o termo *graphic novel*, por exemplo, encontraremos um total de 5 referências, sendo que apenas dois destes cinco itens dizem respeito a trabalhos acadêmicos que analisam e refletem sobre este tipo de expressão artística. Já a pesquisa do termo “arte sequencial” rende a quantidade também nada significativa de 8 itens. Todavia, o universo dos quadrinhos, *graphic novels* e da arte sequencial é muito mais complexo intrigante, não se justificando a aparente falta de interesse que parece despertar na Academia. Articulando diferentes tipos de linguagem como a visual e a escrita, as obras deste tipo de expressão artística propiciam uma experiência única ao leitor, além de diversas possibilidades de expressão para o artista quadrinista.

Este trabalho tem por objetivo apresentar propostas de leitura e análise que busquem entender essa expressão artística em sua dimensão, fugindo de análises superficiais que acabam por ignorar suas diversas facetas e que não levam em conta seu caráter interdisciplinar.

Para tanto, este trabalho está estruturado em três etapas. Em um primeiro momento, procuraremos discutir um pouco sobre a história desta expressão artística, expondo um breve histórico seguido de algumas reflexões sobre nosso entendimento dos quadrinhos nos dias de hoje e o surgimento de “ramificações” tais como as *graphic novels* dentro da arte sequencial.

Em um segundo momento, mobilizaremos teorias de três grandes campos teóricos que nos auxiliarão em nossa tarefa interdisciplinar: Estudos Literários e a Literatura Comparada, Arte Sequencial e a Teoria dos Quadrinhos e as Artes Visuais e a Sintaxe da Linguagem Visual. Ideias de autores como René Welleck, que dentro dos estudos comparados enfatizou a importância do foco nos aspectos literários, e Julia Kristeva e sua teoria sobre a intertextualidade, Will Eisner e Scott McCloud, pioneiros dos estudos dos quadrinhos e arte sequencial enquanto disciplina, e Donis A. Dondis e suas reflexões acerca do alfabetismo visual e da sintaxe visual, irão nos permitir abordar e compreender as obras analisadas através de diferentes e complementares perspectivas.

Por fim, analisaremos três obras de grande destaque na crítica especializada, Um contrato com Deus (1995) de Will Eisner, Maus (1992) de Art Spiegelman e Asterios Polyp (2009) de David Mazzucchelli, buscando apontar o modo como as diferentes linguagens são articuladas dentro da arte sequencial e os efeitos de sentido que provocam. Desde os mais elementares componentes visuais, tais como o tipo de traço, ou ainda a utilização e a escolha das cores: tudo contribui, em diversos níveis, para a construção de sentidos, e um leitor que se resigne a uma posição passiva ao longo de sua leitura pode deixar escapar muito do que estas obras têm a oferecer. Também veremos como as próprias teorias literárias podem nos auxiliar a compreender melhor este fenômeno que não só nos desafia a “ler” o mundo de uma maneira diferente, mas também a entender e repensar a arte e suas manifestações mais contemporâneas.

## 2 SOBRE *GRAPHIC NOVELS* E QUADRINHOS

### 2.1 BREVE HISTÓRICO

O uso de imagens em narrativas não é exclusividade dos quadrinhos e nem se iniciou com estes. O homem tem utilizado imagens para contar histórias desde os tempos pré-históricos, mais precisamente no período paleolítico com suas pinturas rupestres. Séculos de desenvolvimento e aperfeiçoamento depois, o homem começou a se utilizar de outros suportes para contar histórias através de representações pictóricas. Como exemplo, na Idade Média foram produzidas tapeçarias nas quais eram gravadas desde cenas da vida cotidiana até heróicos combates<sup>1</sup>. Resumindo um pouco esta trajetória, há uma longa história posterior ao surgimento das primeiras caricaturas no início do século XIX que culminaram nos quadrinhos e *graphic novels* tal quais os conhecemos hoje. O recorte histórico que faremos neste trabalho priorizará o período do final do século XIX em diante por sua aproximação temporal e também por acreditarmos que a produção desse período é mais significativa para nosso argumento.

Há uma significativa quantidade de títulos especializados em quadrinhos que buscam traçar a história dessa expressão artística<sup>2</sup>, ainda que não sejam títulos muito divulgados. Stephen Weiner em *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel* (2003), por exemplo, foca-se na trajetória norte-americana, desde o surgimento dos primeiros quadrinhos na forma de tirinhas em publicações jornalísticas até o formato mais atual do que hoje é chamado de *graphic novel*.

Segundo Weiner, as primeiras publicações dos quadrinhos, *comics*, em sua forma mais primária, têm seu marco em 1895, com a publicação do cartum *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault. Algumas publicações de quadrinhos já haviam sido feitas antes, mas segundo o autor nenhuma antes chamara a atenção do público como essa. Os quadrinhos, que na época aproximavam-se do que hoje conhecemos como “tirinhas”, estabeleceram-se nos jornais como uma nova forma de entretenimento, sendo

---

<sup>1</sup> V. **Anexo A** para excerto de imagem de uma das tapeçarias Bayeux.

<sup>2</sup> Como fica claro pelo uso desta definição, neste trabalho entendemos os quadrinhos e *graphic novels* como formas de expressão artística, não como um gênero da literatura, ou ainda uma mídia. Os argumentos para essa escolha estão desenvolvidos ao longo deste trabalho.

amplamente aceitos pelo público.

Muitos quadrinhos foram publicados na sequência, mas foi somente no início dos anos 30 que surgiram os quadrinhos no formato de livros e revistas contendo pequenas histórias. No entanto, estas primeiras publicações eram apenas reimpressões e coleções das tirinhas publicadas anteriormente nos jornais. Ainda assim, o novo mercado despertou interesse e surgiram empresas como DC Comics e Timely, que mais tarde se tornou a Marvel Comics, que se encarregaram de produzir e publicar dentro deste novo formato que se configurava.

Alinhadas com o contexto histórico-social da época, durante a Segunda Guerra Mundial, essas publicações, que já exploravam as figuras dos super-heróis em suas histórias, investiram em diversos heróis patrióticos. Esta foi a época em que o arquiinimigo do Capitão América era o próprio Hitler. Contudo, com o final da guerra parecia não haver mais um inimigo genuíno a ser confrontado e os criadores ficaram incertos quanto ao próximo passo a ser dado pelos super-heróis (WEINER, 2003; p. 3). A geração adolescente, por sua vez, por ter crescido com os quadrinhos, passa a ser a faixa etária com maior identificação com esse tipo de publicação. Também foi uma época marcada por grandes dificuldades: em uma indústria com baixa remuneração e nenhum reconhecimento cultural, os profissionais viam pouco futuro trabalhando na área dos quadrinhos.

Ao final dos anos 40 o interesse pelos super-heróis decaiu e já nos anos 50 novos gêneros e títulos, juntamente com uma nova audiência, prendem a atenção da indústria dos quadrinhos e de seus editores. Nessa época proliferam histórias com animais, romances, crimes e horror nos novos títulos.

É nesta época que surge uma nova empresa: EC Comics. Originalmente dedicada a publicações de cunho educacional (EC significava *Educational Comics*, quadrinhos educacionais), a companhia mudou de foco após a morte de seu dono Max Gaines, ficando sob a direção de seu filho, William Gaines, em 1947. Enquanto Gaines pai publicou *Pictures Stories from American History* e *Animal Fables*, Gaines filho trouxe *Tales from the Crypt* e *The Haunt of Fear*, fazendo com que o EC ganhasse novo significado: *Entertaining Comics*, quadrinhos de entretenimento (WEINER, 2003, p. 6).

As publicações faziam grande sucesso entre o público infanto-juvenil. Todavia, a maior e mais duradoura contribuição da EC para o ramo dos quadrinhos foi a revista *MAD* (*ibid.*,p.7). Com uma proposta diferenciada das produções de quadrinhos que a

antecederam, a *MAD*, sobretudo em seu início, tinha por foco a satirização da própria indústria dos quadrinhos e seu público-alvo eram os leitores mais maduros, ao contrário das demais publicações de quadrinhos da época.

A trajetória promissora da indústria dos quadrinhos sofre grande abalo com a publicação do psiquiatra Frederic Wertham, intitulada *Seduction of the Innocent*. Os quadrinhos foram apontados por Wertham com uma das principais influências para a rebeldia da juventude, argumentando também que a sua leitura arruinaria o gosto dos adolescentes pela alta literatura (*ibid.*, p. 8).

A obra de Wertham causou forte polêmica na sociedade norte-americana, fazendo os editores dos quadrinhos organizarem-se para lidar com o momento de crise. Assim nasceu a *Comic Magazine Association of America*, que se ocupou em estabelecer diretrizes para o que seria considerado material passível de ser publicado. Sob o controle destas novas diretrizes, muitas adaptações tiveram que ser feitas na forma como as histórias representavam as autoridades e tratavam temas como a violência.

Mas as mensagens nas entrelinhas – que as autoridades estavam sempre certas, que nenhum policial era corrupto, que os pais viviam em plena harmonia conjugal – eram falsas, e as crianças sabiam disso. A viagem escapistas que os quadrinhos tinham proporcionado sobreviveram ambas as acusações do Dr. Wertham e do McCarthyismo, mas a energia acabou. Os quadrinhos perderam sua relevância social. [tradução nossa] (WEINER, 2003, p. 8)<sup>3</sup>

Após o forte abalo nos anos 50, os quadrinhos tiveram de se reinventar na década seguinte. Mais uma vez os super-heróis ganham espaço nas publicações, uma vez que as histórias de crime e horror já não podiam mais ser publicadas. DC Comics ganha destaque com figuras como *The Flash* e sua principal concorrente, Marvel Comics, decide investir em seus próprios heróis. É interessante notar como esses personagens, apesar de cunho e características fantásticas, estão em sintonia com o contexto social da época: “Porque a década de 1960 foi um período de ansiedade decorrentes de temores de uma guerra nuclear, a maioria dos heróis da Marvel foram habilitadas como resultado de acidentes nucleares, oferecendo ascendentes para a

---

<sup>3</sup> No original: “But the underlying messages – that the authority figures were always right, that no police officer was corrupt, that parents lived in marital bliss – were false ones, and the kids knew it. The escapist trip that comic books had always provided survived both Dr. Wertham’s charges and McCarthyism, but the energy was gone. Comic books had lost their social relevance.”

corrida armamentista” [tradução nossa] (WEINER, 2003, p. 10)<sup>4</sup>.

Adaptados às novas regras de publicação e superada a crise, a indústria dos quadrinhos viu seu *quorum* de fãs crescer. Já nos anos 70 estes fãs encontraram seu espaço, literalmente, com o surgimento das lojas especializadas em vendas de quadrinhos.

Outro grande marco foi a publicação de *A Contract with God and other Tenement Stories* de Will Eisner, considerada a primeira *graphic novel*<sup>5</sup> moderna (WEINER, 2003, p. 17). Esta obra apresenta quatro histórias inter-relacionadas e narradas por diferentes personagens, e nela Eisner inova não só no conteúdo abordado, mas também na forma como o faz:

Não só assunto era novo para os leitores de quadrinhos, a apresentação também foi nova. Ao invés de povoar as páginas com painéis detalhando os movimentos dos personagens, os desenhos eram grandes, com foco na expressão facial, e os painéis abriram-se, quase além da página. [tradução nossa] (WEINER, 2003, p. 20)<sup>6</sup>.

Os quadrinhos, assim, começam a direcionar-se a um público diferente do comumente associado a esse tipo de publicação. Não é a toa que Weiner, no capítulo em que trata deste episódio, “The Graphic Novel”, apresenta o subtítulo “Comics Take Themselves Seriously” [os quadrinhos se levam a sério].

Neste ambiente de mudanças, em 1976 foi fundada a *The Comics Journal*, revista dedicada a estudos mais sérios dos quadrinhos enquanto forma artística. Por outro lado, os quadrinhos de super-heróis não sumiram; de fato, eles ainda eram populares ao final dos anos 70. Porém, com a crescente mudança pela qual os quadrinhos passavam, também os grandes editores sentiram a necessidade de rever seus super-heróis visando ao interesse do crescente público adulto. As grandes editoras norte-americanas Marvel e DC Comics acionaram novos artistas para assumirem algumas de suas publicações. Foi o caso de Frank Miller em *Daredevil* e Alan Moore no roteiro de *Swamp Thing*.

A partir daí outras publicações foram surgindo na esteira destas transformações.

---

<sup>4</sup> No original: “Because the 1960s was a period of anxiety stemming from fears of nuclear war, most of Marvel’s heroes were empowered as a result of nuclear accidents, offering an upside to the arms race”

<sup>5</sup> *Graphic Novel* que *a priori* pode ser considerada uma das “metamorfoses” dos quadrinhos, mas sobre a qual discutiremos com mais detalhes no próximo item deste trabalho, 2.2 (In)definições.

Nas obras deste período até os dias de hoje, é possível identificar um crescente cuidado não só no conteúdo abordado, agora direcionado, sobretudo a um público mais maduro, com temas de maior complexidade, mas também na forma que, por outro lado, também exige proficiência em um tipo específico de leitura visual, como veremos ao longo deste trabalho.

Quanto à trajetória dos quadrinhos fora do continente norte-americano, destaca-se a produção europeia, que ganha espaço para além de suas fronteiras após a Segunda Guerra Mundial, com obras conhecidas como *Tintin*, do quadrinista belga Hergé, e consagrados personagens como Spirou. Goida, estudioso e entusiasta brasileiro dos quadrinhos, (GOIDANICH, 2011) mostra como as produções europeias, por não terem sido alvo de censura como os quadrinhos nos Estados Unidos, puderam investir em histórias dedicadas exclusivamente ao público adulto. Desta forma, desde o surgimento de *Barbarella*, de Jean-Claude Forest em 1962, despontam diversas heroínas sexy, protagonistas de narrativas de ficção científica, tais como Valentina de Guido Crepax e Paulette de Pichard/Wolinski (*ibid.*, p. 11), obras que certamente direcionavam-se a um público mais maduro.

Todavia, foi entre os anos 80 e 90 que os europeus de fato consolidaram-se como “notáveis desenhistas e argumentistas” (*ibid.*, p.12). Destaque para o envolvimento de editoras mais tradicionais tais como Larousse, Machette e Mondadori, que passaram a lançar quadrinhos.

Goida também comenta acerca da revolução permanente que se deu nos quadrinhos, com a concentração da produção agora fora dos jornais: “(...) decadente nos jornais, mas explodindo em revistas e nas livrarias, os quadrinhos sobreviveram, em transformação e revolução muito saudáveis” (*ibid.*, p. 12)

Já no Brasil, apesar de narrativas figuradas existirem desde o século XIX, Goida destaca *O Tico-tico*, de 1905, como um marco no surgimento dos quadrinhos brasileiros. Inicialmente, a produção brasileira em muito se apoiava na norte-americana, havendo cópias muito claras, como o personagem Chiquinho – segundo Goida, cópia evidente do personagem norte-americano Buster Brown. Em 1934, Adolfo Aizen publica *Suplemento Juvenil*, um tablóide que circulava três vezes por semana trazendo grandes heróis das *daily strips* [tirinhas diárias] norte-americanas. Com o foco em obras

---

<sup>6</sup> No original: “Not only was the subject matter new to comic book readers, the presentation was fresh as well. Rather than crowding the pages with panels detailing character movements, the drawings were large,

estrangeiras, ou ainda outras que as emulavam, havia pouco espaço para a produção daqui.

Mesmo com o lançamento de outras publicações tais como *O Globo juvenil* em 1937, *O herói*, quadrinhos de 1947, *O Lobinho* e *O Guri* nos anos 40, entre outros, e ainda com a ascensão de editoras como Rio Gráfica Editora (RGE) de Roberto Marinho e Brasil América, de Adolfo Aizen (EBAL), continuava sendo mais barato importar do que produzir no Brasil, tanto que em 1950 Victor Civita e a editora de Adolfo Aizen unem forças para lançar as histórias de Walt Disney no famoso formato “gibi”, como ficaram conhecidos os quadrinhos no Brasil. Relacionado a este período, Goida comenta: “A Abril e a EBAL, durante muitos anos, alternaram-se na publicação do material norte-americano da Marvel e da DC Comics, criando uma espécie de marasmo no mercado brasileiro” (*ibid.*, p.13).

Sem muitas oportunidades para a produção brasileira, o mercado passou por uma fase de queda, com o enxugamento de sua produção. Contudo, o surgimento de novas editoras, tais como Panini, Conrad, e o maior investimento de outras que já atuavam mais timidamente no campo, tais como a L&PM, aponta para mudanças nesse quadro. Acrescenta-se a isso o investimento de editoras como a Agir em publicações de adaptações de grandes obras da literatura nacional e o lançamento de grandes editoras como a Cia das Letras no mercado dos quadrinhos. A Cia das Letras que, por sua vez, com a criação do selo “Quadrinhos na Cia” em 2009, vem lançando obras de vanguarda como “Retalhos”, “Umbigo sem fundo” “Jimmy Corrigan” e também “Asterios Polyp”, uma das obras que será analisada neste trabalho.

Por fim, interessante retomar nomes da nova geração de artistas quadrinistas brasileiros, apontados por Goida: Laerte, Glauco (assassinado em 2010), Angeli, Vasques, Santiago, Allan Sieber, André Dahmer, Gabriel Bá e Fábio Moon, Grampá, Samuel Casal, entre outros (*ibid.*, p. 15). O destaque de profissionais como estes, incluindo artistas premiados internacionalmente como os gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon, ganhadores do Eisner 2011 de melhor série limitada por *Daytripper*, aponta para uma grande e importante mudança num mercado que pouco apostava nas produções brasileiras. Há muito ainda por vir.

## 2.2 (IN)DEFINIÇÕES

*Comics*, quadrinhos, *graphic novels*, novelas gráficas: em se tratando de termos e nomenclatura, não parece haver muito consenso na literatura da área. Há autores que, inclusive, parecem não acreditarem na necessidade de maiores distinções deste tipo, como é o caso de McCloud (2005) e Goida (2011) que em seus estudos sobre os quadrinhos não apresentam grandes problematizações e separações entre esses termos. Já outros entendem a diferença entre as chamadas *graphic novels* e os *comics* (“quadrinhos”, na tradução para o português) através de critérios físicos, por assim dizer. Stephen Weiner, por exemplo, no prefácio do já citado *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, define: “Graphic novels, como eu as define, são quadrinhos com a extensão de um livro e que são feitas para serem lidas como uma história” [tradução nossa] (WEINER, 2003, p. xi)<sup>7</sup>.

Já Will Eisner, consagrado quadrinista e teórico da área, em *Quadrinhos e Arte Sequencial* emprega os termos quadrinhos e *graphic novels* em diferentes momentos, mas sempre os entendendo como parte do que chama de “Arte Sequencial”. Ainda assim, não é feita uma clara distinção entre os termos, mesmo que sejam identificados em diferentes momentos históricos

As primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas colocou em foco, mas que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. (EISNER, 1999, p. 7)

Nos capítulos finais de *Quadrinhos e Arte Sequencial* Eisner chega a dedicar uma pequena seção ao assunto, intitulada A GRAPHIC NOVEL. Contudo, destaca que se trata de “uma forma de revista de quadrinhos em estado embrionário de desenvolvimento” (EISNER, 1999, p. 138).

Por ser uma tênue e ainda problemática diferenciação, neste trabalho utilizaremos ambos os termos. Acreditamos sim que quadrinhos e *graphic novels* são

---

<sup>7</sup> No original: “Graphic novels, as I define them, are book-length comic books that are meant to be read as one story”.

termos que não se referem ao mesmo tipo de produção, ainda que tenham origem comum, mas seus diferentes caminhos ainda estão sendo esboçados, de forma que não é possível fazer uma exata separação do que seja um e outro. Há, contudo, indícios desta diferença: a maneira como é trabalhada a linguagem visual, a preferência temática, entre outros. Não temos o objetivo de estabelecer qualquer hierarquia em termos de qualidade, mas o leitor mais atento pode identificar que nas obras chamadas *graphic novels* parece haver uma experimentação diferenciada das possibilidades dentro da linguagem visual em termos de cores, traço, organização dos elementos visuais, e também a escolha de temática parece se voltar para temas mais ligados a questões da condição humana (sendo muito comum a publicação de *graphic novels* autobiográficas, por exemplo) que a temas fantásticos como super-heróis ou temas essencialmente cômicos ou voltados para o puro entretenimento.

Ainda assim, reforçamos que nenhuma diferenciação categórica pode ser feita no momento, visto que a maior parte dos argumentos pode ser facilmente rebatida com contraexemplos. Afirmar que os quadrinhos tradicionais que possuem foco em uma temática de ação e que ainda se utilizam da figura do super-herói em suas narrativas, são produções essencialmente imaturas, faltando-lhes em densidade e complexidade tanto em sua estruturação quanto nas questões que aborda, é ignorar obras como *Watchman*, por exemplo. Esta obra de Allan Moore, publicada originalmente em edições mensais entre os anos de 1986 e 1987 rendeu estudos como a publicação “*Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel*” (2010)<sup>8</sup>, que já em seu título refere-se a obra como uma *graphic novel*. Ao que parece, ainda é muito cedo para afirmar algo sem ressalvas nesse sentido.

Outra grande polêmica refere-se ao status dos quadrinhos e *graphic novels* como literatura. Acreditamos que não é possível afirmar que estes sejam literatura, da mesma forma como não se entende que o cinema seja literatura, por exemplo. Consideramos que os quadrinhos, *graphic novels* e afins são sim uma forma de expressão artística cujo suporte é muito parecido com o da literatura: o livro. Todavia, a linguagem dos quadrinhos, como esse trabalho pretende mostrar, tem suas peculiaridades e pontos de contato com outras expressões artísticas como a própria literatura (por exemplo, em

---

<sup>8</sup> Van Ness, Sara J. **Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel**. Jefferson: McFarland, 2010.

termos de estrutura narrativa, determinados recursos linguísticos utilizados que, por sua vez, procuram representar elementos verbais e sonoros, entre outros) e cinema (são ambos componentes da chamada arte sequencial, cada qual com suas especificidades, logo, muito da sua organização em planos, dos quadros e suas disposições, enquadramentos, composições, entre outros, tem proximidade com a estética cinematográfica). Porém, ao contrário do cinema, o suporte utilizado pela literatura, o livro, é muito semelhante ao suporte dos quadrinhos, além de ambos utilizarem a linguagem escrita em suas produções. Por esses pontos de contatos é que sua diferença (entre literatura e quadrinhos) parece menos transparente.

Diferenciações a parte, é necessário ressaltar que entendendo os quadrinhos e *graphic novels* como expressões artísticas como a literatura e o cinema, também esses merecem espaço no âmbito acadêmico, com estudos que façam jus a sua crescente produção e que procurem entendê-los através de um olhar sem preconceitos. Os estudos nesta área têm muito ainda a crescer na academia, de maneira a explorar melhor a grande contribuição que podem dar para a formação de leitores e o seu uso em sala de aula, tanto no ensino de literatura quanto no de artes visuais.

### 3 COMO LER OS QUADRINHOS E *GRAPHIC NOVELS*?

#### 3.1 BUSCANDO REFERENCIAIS TEÓRICOS DE APOIO

Neste trabalho, buscando realizar um estudo que trave um diálogo entre teorias das artes visuais, da literatura comparada e dos quadrinhos, mobilizamos autores selecionados dos três campos. Não tendo como objetivo um estudo exaustivo de cada uma destas áreas, as leituras e referências selecionadas buscam indicar caminhos interpretativos para elucidar nosso entendimento dessa nova expressão artística que se configura.

Inicialmente apresentaremos uma pequena discussão sobre o assunto dentro dos estudos literários, trazendo mais especificamente leituras dentro do campo da Literatura Comparada a fim de estabelecer as bases de nosso trabalho. Mobilizaremos autores tais como René Welleck e Tânia Carvalhal, que são importantes referências na discussão comparatista moderna, lançando ideias que embasaram tantos outros estudos subsequentes dentro da Literatura Comparada.

Quanto à literatura específica dos estudos dos quadrinhos, *graphic novels* e Arte Sequencial em geral, trabalharemos principalmente com autores consagrados como Will Eisner e Scott McCloud. Procuraremos citar também um pouco da crescente produção e discussão teórica em torno desta temática, que não se restringe à discussão dos quadrinhos, mas que abrange a da questão da articulação da imagem *vs* narrativa. Tal produção é crescente, sobretudo, em publicações online tais como *ImageText* e *Image and Narrative*.

Por fim, no campo das Artes Visuais, *Sintaxe da Linguagem Visual* de Donis A. Dondi norteará nossas discussões por sua ênfase na questão da alfabetização visual, apresentando de maneira clara e muito didática os elementos constitutivos da linguagem visual. Também nos valeremos das ideias de autores e críticos de arte tais como Georges Didi-Huberman e John Berger para refletir sobre a questão do ver dentro das artes visuais, que nos parece essencial dentro deste trabalho.

### 3.1.1 Estudos Literários: Literatura Comparada

De acordo com Carvalho (2006), o surgimento da Literatura Comparada está relacionado à corrente de pensamento comparativista do século XIX. Apesar de ter se espalhado pela Europa, além de ter encontrado espaço até mesmo em terras norte-americanas e soviéticas, a Literatura Comparada, que ainda nesta época ensaiava seu nome, firma-se com maior força em território francês.

Em seus primórdios podem ser identificadas duas linhas básicas dentro dos estudos comparados: uma preocupada em identificar pontos de contato entre autores e obras ou entre autores e países, abrindo caminho para os estudos de fontes e de influências (CARVALHAL, 2006, p.13) e procurando estabelecer filiações e traçando as chamadas “famílias literárias”, e outra que entende a Literatura Comparada como um ramo da história literária. Sendo assim, durante um longo período, e com raras exceções, a Literatura Comparada buscava basicamente identificar traços de parentesco e influência entre as obras comparadas, em um estudo cuja finalidade muitas vezes tornava-se obscura, pois havia grande cisão entre a crítica e o comparativismo.

Todavia, a conferência de René Wellek no II Congresso da Associação Internacional de Literatura Comparada, em 1958, escancara a crise dentro da Literatura Comparada e causa grande polêmica. Segundo Wellek, o comparativismo tradicional peca na ênfase em fatores não literários (dados biográficos, preferências pessoais dos autores, por exemplo), uma vez que a análise, segundo ele, deveria focar-se não nos contatos extraliterários, mas nos textos em si mesmos.

Mesmo assim, como Carvalho afirma, o papel de Wellek foi muito mais de incitar uma reflexão crítica do que propor novos caminhos. Contudo, outros autores que vieram na esteira de Wellek fazem propostas mais concretas para os novos estudos comparatistas. Autores como Ulrich Weisstein, por exemplo, enfatizaram a importância em explorar a relação entre a literatura e outras artes, como traz no capítulo intitulado “A Iluminação Recíproca das Artes” do seu ainda sem versão para o português “Introdução a Literatura Comparada”<sup>9</sup>

Acreditamos que este trabalho se insere nos estudos comparados por sua

---

<sup>9</sup> WEISSTEIN, Ulrich. **Introducción a la literatura comparada**. Barcelona, Planeta, 1975.

proposta de análise de uma expressão artística que está muito relacionada com o literário. Veremos, por exemplo, como problemáticas teóricas que surgiram nos estudos literários, tais como a noção de intertextualidade de Kristeva, as narrativas de memória e trauma investigadas dentro dos estudos culturais, além das próprias teorias da interdisciplinaridade, auxiliam-nos a melhor compreender, ou ainda a compreender através de outras perspectivas, as expressões artísticas contemporâneas. Também acreditamos que este tipo de estudo não só é relevante como extremamente importante para a própria renovação dos estudos comparatistas e literários como um todo, traçando e procurando entender as conexões que há entre a literatura e as artes que se constroem e se configuram em nossos dias.

### 3.1.2 Quadrinhos e Arte Sequencial

Will Eisner é considerado “o pai” das *graphic novels* como são conhecidas hoje: foi com o lançamento de *A Contract with God and other Stories*, no final dos anos 70, que o termo ganhou atenção. Eisner também foi precursor no estudo teórico desta expressão artística, lançando a primeira edição de *Quadrinhos e Arte Sequencial* (*Comics and Sequential Art* no original) em 1989, obra que procura entender a linguagem e estética dos quadrinhos inserindo-os dentro do campo da Arte Sequencial. O autor ressalta a importância de seu estudo, uma vez que tal expressão artística “(...) tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico” (EISNER, 1999, p. 5) e reforça que “(...) a Arte Sequencial merece ser levada a sério pelo crítico e pelo profissional” (*loc. cit.*).

Na definição de Eisner, os quadrinhos e *graphic novels* se valem de uma linguagem característica que se apoia 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 utilizado (*ibid.*, p. 7). Além de sua faceta visual, a leitura de obras deste tipo também envolve a escrita, fazendo com que duas linguagens distintas se articulem na leitura, o que, por sua vez, modifica e torna mais abrangente o entendimento do ato de ler.

Sobre a articulação das diferentes linguagem no ato de leitura dos quadrinhos,

Eisner traz:

As regências das artes (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1999, p. 8)

Todavia, o processo é ainda mais complexo. Ao ler uma *graphic novel*, por exemplo, o leitor não terá que simplesmente ver imagens e textos e estabelecer uma conexão significativa entre eles de maneira arbitrária. No processo de atribuição de significado e interpretação do leitor, os elementos visuais apresentados possuem suas especificidades e, logo, proporcionam diversas possibilidades interpretativas. Os balões nos quais as falas dos personagens são inseridas, o formato dos quadros nos quais as cenas são apresentadas e até mesmo o aspecto visual do texto (sua fonte, disposição, etc.) produzem diferentes efeitos de sentido. Desta forma, o estudo de Eisner aponta quatro elementos básicos que compõem a gramática dos quadrinhos e *graphic novels*: o texto, as imagens/desenhos, os balões e os quadros em si.

À semelhança do estudo de Donis A. Dondis sobre a linguagem visual, que será abordado mais além, Eisner dissecou cada um dos elementos da linguagem dos quadrinhos através de diversos exemplos<sup>10</sup>, a maior parte retirada de suas próprias obras como *The Spirit*.

Scott McCloud segue na mesma linha de Eisner, porém a apresentação de sua proposta é ainda mais inovadora: McCloud fala de quadrinhos através de quadrinhos. Em *Desvendando os Quadrinhos* (2005), McCloud busca examinar o que entende por forma artística dos quadrinhos, tratando de suas possibilidades, modo de funcionamento, definições, entre outros.

Porém, enquanto a análise de Eisner se pauta nos elementos essenciais da gramática dos quadrinhos, dedicando capítulos organizados por elementos e itens como “imagens”, “quadrinhos”, “texto como imagem”, entre outros, McCloud explora o mundo dos quadrinhos através de uma discussão mais ampla e menos detalhista. McCloud não deixa de abordar temas como composição, cores, linhas, entre outros, e suas implicações na construção de sentido na leitura desta expressão artística, mas seu foco concentra-se na maneira de lidar e entender os quadrinhos como um todo e, em

---

<sup>10</sup> Tais elementos serão retomados mais detalhadamente no capítulo 4 deste trabalho no momento em que desenvolvermos nossa análise do *corpus* selecionado.

última análise, como arte.

Tanto Eisner quanto McCloud nos mostraram em seus estudos que o processo de leitura e construção de sentidos dentro dos quadrinhos e *graphic novels* é muito mais complexo e instigante do que é rotulado pelo senso comum e pelos comentários infundados de uma crítica conservadora.

Publicações mais contemporâneas e especializadas vêm ganhando força e qualidade, principalmente online. Dentre estas, podemos destacar a publicação *online* da Universidade da Flórida, a *ImageText*, especializada no estudo acadêmico de quadrinhos, tiras cômicas e animações. *ImageText* também se destaca pelo ativo diálogo com outras áreas do conhecimento, como a própria literatura, dedicando edições especiais para o estudo de autores como o próprio William Blake e sua produção “poético-visual”<sup>11</sup>. *Image [&] Narrative*<sup>12</sup> também é outra publicação online relevante cujo foco é, como os próprios editores afirmam, “narratologia visual e estudos da palavra e da imagem no sentido mais amplo do termo”<sup>13</sup>. Ainda que o foco seja as articulações da imagem e narrativa em um sentido mais amplo, é possível encontrar artigos interessantes que abordam especificamente problemáticas ligadas à arte sequencial.

### 3.1.3 Artes visuais

#### 3.1.3.1 Sintaxe Visual, Alfabetismo Visual

Os estudos literários procuram estudar o literário de maneira a ultrapassar a camada mais superficial da leitura. Para atribuir sentido a uma obra (qualquer que este seja, ligado a fatores extraliterários ou não), é necessário ir além da mera codificação do texto; todavia, parte-se desta mas não se restringe a ela. Do mesmo modo autores como Donis A. Dondis preocupam-se em desenvolver uma teoria da linguagem visual.

---

<sup>11</sup> “William Blake and Visual Culture”: Volume 3, número 2 da publicação. Disponível em <[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3\\_2/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_2/)>. Acesso em: 11 set. 2011.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be>>. Acesso em: 17 set 2011.

<sup>13</sup> No original “visual narratology and word and image studies in the broadest sense of the term”.

Segundo Dondis o problema do alfabetismo visual, uma de suas principais preocupações em *Sintaxe da Linguagem Visual* (2007), é ainda mais grave, uma vez que a visão é um sentido humano tão básico que acabamos por não dar a devida atenção a sua complexidade. “(...) a expressão visual é o produto de uma inteligência extremamente complexa, da qual temos, infelizmente, um conhecimento muito reduzido. O que vemos é uma parte fundamental do que sabemos, e o alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e a saber o que sabemos” (DONDIS, 2007, p. 27)

*Sintaxe da Linguagem Visual* propõe um estudo da arte e o significado das artes, nos termos em que a autora mesma apresenta em seu prefácio, e que se insere dentro de sua preocupação maior: o já citado alfabetismo visual. Desta forma a autora procura “dissecar” os elementos constituintes da linguagem visual, em um movimento que vai da unidade até o todo significativo.

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis da inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas nos dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos, inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento é uma forma com conteúdo, mas conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. (DONDIS, 2007, p. 22)

Dondis também apresenta uma crítica à divisão existente entre belas-artes e artes aplicadas. Segundo a autora, o que se apresenta entre essas é uma falsa dicotomia, visto que a ideia das artes aplicadas como sendo ligadas a uma função utilitária e as belas artes à pura experiência do belo não se sustenta. Ademais, “O que se classifica como “arte” pode mudar com tanta rapidez quanto as pessoas que criam este rótulo” (*ibid.*, p. 10).

Quanto à utilização do termo sintaxe, ligado à lingüística, a autora mostra-se preocupada em não cair em um estudo categórico e engessado, visto a impossibilidade de se estabelecer regras absolutas dentro da linguagem visual.

Em termos lingüísticos, sintaxe significa disposição ordenada das palavras segundo uma forma e uma ordenação adequadas. (...) no contexto do alfabetismo visual, a sintaxe só pode significar a disposição ordenada de partes, deixando-nos com o problema de como abordar o processo de composição com inteligência e conhecimento de como as decisões compositivas irão afetar o resultado final. Não há regras absolutas: o que existe é um alto grau de compreensão do que vai acontecer em termos de

significado, se fizermos determinadas ordenações das partes que nos permitam organizar e orquestrar os meios visuais. (*ibid.*, p. 29)

As aproximações entre linguagem visual e linguagem verbal podem ir mais além do que Dondis apresenta em seu livro, uma vez entendendo que tanto a linguagem verbal quanto a linguagem visual nascem com o ser humano (aqui assumindo a teoria inatista no que se refere à linguagem verbal) e se apóiam em convenções aprendidas no desenvolvimento humano inserido dentro de um contexto social.

De modo geral, o estudo de Dondis vai desde os elementos visuais mais básicos como o ponto, a linha, a forma, etc., até os elementos básicos de composição (equilíbrio, tensão, nivelamento e aguçamento, por exemplo), além de tratar de questões como a função e mensagem das artes visuais, entre outros tópicos<sup>14</sup>.

### 3.1.3.2 Ver, olhar e outras indagações

Complementando as ideias desenvolvidas pelo estudo de Dondis, autores como Didi-Huberman em *O que vemos e o que nos olha* (2010) parece não se preocupar tanto com os elementos básicos da linguagem visual, ao menos não da mesma maneira que Dondis, e procura refletir sobre a arte de maneira mais abrangente: enquanto Dondis decifra o fenômeno artístico através de grandes lupas com alto poder de ampliação, dando conta dos menores elementos compositivos, Didi-Huberman dispensa-as e confia em seus “próprios olhos”.

Didi-Huberman (2010) nos mostra que a arte não deve ser encarada como meramente contemplativa, muito pelo contrário, a arte muda, nos responde a cada olhar, configurando-se através do contexto e também através da individualidade de quem olha, uma vez que somos nós que lhe conferimos sentidos, em última análise. O que vemos, também nos olha, e o que é visto vai muito além do que vemos.

John Berger em *Modos de ver* (1999) também faz importantes contribuições que vem ao encontro das ideias de Didi-Huberman. Além de reflexões acerca do que é ver

---

<sup>14</sup> Procuraremos, assim como destacamos na seção sobre a literatura específica dos quadrinhos, retomar mais detalhadamente as definições de Dondis à medida que desenvolvermos nossas análises de obras no capítulo 4.

nas artes, Berger procura promover uma “dessacralização” da arte, mostrando como a partir do advento da fotografia, com a reprodução das obras artísticas em imagens, que são inseridas em outros contextos, são construídos e atribuídos novos e diversificados significados às obras de arte. Deste modo, quebra-se o status religioso e intocável da arte, como Berger coloca.

As reflexões de Didi-Huberman e Berger podem intervir na maneira através da qual pensamos a arte e a construção de sentidos que realizamos a partir dela. Ainda que não retomemos explicitamente tais idéias ao longo deste trabalho, elas subjazem e servem de suporte a todas as nossas reflexões e pensamentos sobre a arte.

## 4 O QUE AS OBRAS TÊM A NOS DIZER: TRÊS PROPOSTAS DE ANÁLISE

### 4.1 SELEÇÃO DE CORPUS E METODOLOGIA

Primeiramente cabe ressaltar que em nossas análises não estamos preocupados em tão somente “extrair” o significado apresentado na mensagem visual e formado pela composição dos elementos visuais por acreditarmos que este significado não subjaz a obra em si, presente de tal maneira na obra de modo a ser só apreendido pelo leitor. Acreditamos que o significado é formado pelos elementos visuais e linguísticos apresentados e por seus efeitos de sentido que possibilitam diversas e diferentes interpretações, não sendo possível estabelecer um significado único e inequívoco para cada mensagem apresentada pelo autor.

A escolha do *corpus* a ser analisado certamente não foi uma tarefa fácil. Mais uma vez ressaltamos que nosso trabalho não tem pretensões exaustivas em estudos de caso, de maneira que escolhemos exemplos de obras consagradas, sobretudo em termos de crítica especializada, e que tiveram grande impacto na história dos quadrinhos e *graphic novels*.

Sendo assim, neste trabalho analisaremos de forma exemplar três *graphic novels* de grande destaque na crítica: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1995)<sup>15</sup>, de Will Eisner, *Maus* (1992)<sup>16</sup>, de Art Spiegelman e *Asterios Polyp* (2009), de David Mazzucchelli. A organização destes exemplos também nos permitirá ter uma visão mais ampla de como a produção dos quadrinhos e *graphic novels* foi se transformando através do tempo, surgindo diferentes experimentações, além de outras abordagens temáticas, visto que são obras representativas de diferentes gerações de quadrinistas, ainda que estes dialoguem entre si.

Como enfatizamos anteriormente, este estudo procura mobilizar três áreas diferentes que estão em jogo no ato de leitura dos quadrinhos e *graphic novels*. Sendo assim, os critérios de análise surgem destas três grandes áreas: Estudos Literários e a Literatura Comparada, Arte Sequencial e a Teoria dos Quadrinhos e as Artes Visuais e a

---

<sup>15</sup> A primeira edição deste livro foi originalmente publicada em 1978.

<sup>16</sup> A primeira edição deste livro foi originalmente publicada em 1986.

Sintaxe da Linguagem Visual.

Os Estudos Literários e a Literatura Comparada nortearão nossa análise em termos de estrutura narrativa: investigaremos os processos através dos quais os autores organizam a narrativa de suas obras, contrastando com procedimentos semelhantes dentro da Literatura. Também analisaremos os recursos linguísticos utilizados, sobretudo dentro de sua relação com as imagens apresentadas. Também conforme mencionamos anteriormente, outros fenômenos literários como a intertextualidade, a construção de narrativas de trauma sob a ótica dos estudos culturais e as próprias teorias da interdisciplinaridade farão parte de nossa análise.

Quanto à Arte Sequencial e à Teoria dos Quadrinhos, dentro dos elementos que compõe essa linguagem, descritos por Eisner e McCloud, procuraremos analisar as obras e o modo como articulam tais elementos e os efeitos de sentido que provocam. Semelhante procedimento será feito na análise dentro do campo das Artes Visuais e da Sintaxe da Linguagem Visual. Buscaremos evidenciar de que forma a composição, a utilização de cores, entre outras técnicas visuais contribuem para a construção de significado e quais possibilidades de leitura implicam.

## 4.2 TRÊS PROPOSTAS DE ANÁLISE

### 4.2.1 *Um contrato com Deus: o surgimento da graphic novel*

Considerada a primeira *graphic novel*, *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* reúne as histórias de moradores dos cortiços nova-iorquinos, sobretudo imigrantes europeus de origem judia e seus descendentes que chegaram refugiados da Segunda Guerra Mundial. Eisner retrata a precária realidade do Bronx dos anos 1930 e as desencontradas trajetórias de personagens como Frimme Hersch, Eddie, Mr. Scuggs, Sam, Fannie, Goldie e Benny. As histórias misturam tragédia com alegria, dramas, sonhos e desejos de pessoas que buscam melhores condições para suas vidas. Lidando com temas que até então não eram muito caros aos quadrinhos tradicionais, acostumados a apresentarem histórias mais focadas em entretenimento e cujo público-

alvo encontrava-se em uma faixa etária mais nova, Eisner inova ao apresentar uma obra que trata de temas que até então não eram muito usuais a essa expressão artística, como os dramas pessoais daqueles que estão à margem da sociedade, também explorando as possibilidades tanto da linguagem visual dos quadrinhos enquanto arte sequencial.

A primeira história traz como protagonista Frimme Hersch, imigrante judeu cuja trajetória é marcada por grande devoção religiosa e trabalhos para caridade. Contudo, sua vida muda totalmente após a morte de sua filha Rachele. A atitude devota de Hersch muda completamente porque, segundo ele, Deus havia quebrado o contrato que firmaram. Esse contrato, por sua vez, fora gravado em uma pedra pelo próprio Frimme Hersch quando criança. Em seu primeiro ato desonesto, ele decide comprar o cortiço número 55 na Avenida Dropsie, local onde morava, utilizando os títulos que lhe foram confiados para guarda pela Sinagoga.

Hersh agora é uma pessoa totalmente diferente, torna-se avarento e mesquinho, mas sua riqueza continua a crescer, de forma que se torna proprietário de quase todos os cortiços da Avenida Dropsie. Mesmo com um novo padrão de vida, Hersh sente um incômodo vazio. Decide então pedir auxílio aos sábios anciões da Sinagoga para que reeditem um novo contrato com Deus, infalível desta vez, para que ele possa voltar a ter sua vida devota. Após hesitarem, os anciões fazem o contrato, também motivados pela aquisição do cortiço número 55 da Avenida Dropsie, que lhes seria dado em troca.

Na noite em que finalmente recebe o contrato reeditado, Frimme Hersh acaba falecendo de um súbito ataque do coração. Como em uma vingança divina, na mesma noite, um raio atinge os cortiços da Avenida Dropsie, desencadeando um incêndio que os consome, à exceção, ironicamente, do cortiço número 55.

Por fim, o epílogo desse conto confere um aspecto circular à narrativa, uma vez que inicia a trajetória de outro menino, Shloime Khreks, que assim como Frimme Hersh foi, é considerado um abençoado e na noite do incêndio nos cortiços pratica um ato heróico ao salvar três crianças e uma senhora. Coincidentemente este jovem achou e guardou para si o contrato com Deus gravado em pedra e descartado por Hersch.



Figura 1

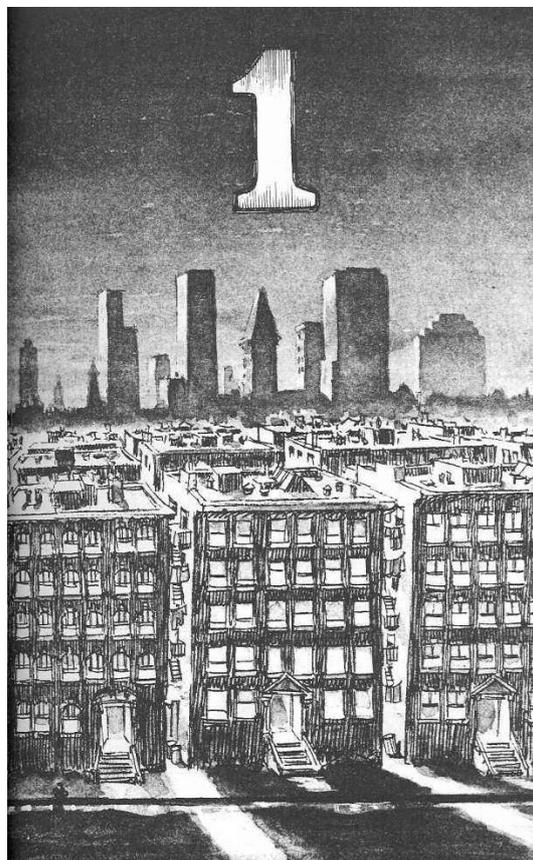
Logo na primeira história de *Um contrato com Deus* o leitor se depara com os traços marcantes de Eisner. Como McCloud (2005) aponta, cada linha procura caracterizar algo, e ainda segundo ele, a ampla gama de estilos de traços empregada por Eisner procura capturar e expressar a também ampla gama de espírito e emoções (p. 126). O comentário de McCloud se confirma ao analisarmos mais atentamente alguns exemplos como os das figuras 1 e 2.

Na figura 1 temos a cena em que Frimme Hersch volta ao cortiço onde vive, em meio a uma forte tempestade, logo após o enterro de sua filha. Em meio a traços rápidos e rabiscados, é um pouco difícil em um primeiro momento identificar a cena que está sendo retratada. O efeito que o leitor tem é tal qual estivesse em meio à própria tempestade, com dificuldade de ver o que está a sua frente. A atmosfera desalentadora e sombria constrói-se basicamente através desses traços numerosos e rápidos que pela sua aglomeração e, conseqüentemente, pelo contraste que instauram, conferem a cena um

aspecto “pesado”. Esse mesmo traço rabiscado também contribui para criar uma atmosfera descuidada ao ser utilizado na retratação dos cortiços da rua Dropsie (Figura 3), o cenário principal desta história.



**Figura 2**



**Figura 3**

Já na figura 2 Frimme Hersch tem um acesso de raiva com Deus pelo não cumprimento do dito contrato que possui com ele. Para enfatizar o sentimento de raiva, Eisner investiu em linhas rabiscadas ao redor da personagem, todas elas assinalando o movimento colérico de Hersch, erguendo os punhos no ar. As mesmas linhas também interferem no próprio desenho do balão que representa a fala de Hersch, intensificando a idéia de brado raivoso, também representado pelo “Não” desenhado em letras garrafais.

Diferentemente da figura 1, cuja organização dos traços parece menos ordenada, na figura 2 os traços são firmes e sua direção é determinada para contribuir no efeito de movimento do personagem, ou ainda como Dondis propõe, na ilusão de tal movimento (DONDIS, 2007, p. 80).

Tanto a figura 2 e quanto a figura seguinte, número 4, apresentam uma das fortes características desta e de muitas obras de Eisner: o uso de personagens caricatos.



**Figura 4**

A figura 4 traz dois personagens da segunda trama: Eddie e Diva Marta Maria. Cantor de rua, Eddie, passa os dias cantando em becos e ruelas em troca de algum dinheiro. Eddie é encontrado por uma senhora, Diva Marta Maria, que foi, em seus gloriosos dias, uma famosa cantora, até seus planos e futuro serem arruinados por seu casamento com um homem alcoólatra e ciumento. Agora, após a morte de seu ex-marido, e por ter encontrado esse homem que julga ser um talento e grande candidato ao sucesso, ela vislumbra a oportunidade de mais uma vez alcançar a fama através de seu mais novo protegido. Diva faz grandes planos e dá a Eddie dinheiro para que ele retorne no dia seguinte com novas roupas, a fim de que iniciem o seu treinamento de grande estrela.

É revelado então que o potencial cantor nada mais é que um pai de família alcoólatra e violento que gasta quase todo seu dinheiro em bebida. Em outra tentativa de conseguir bebida fiado, Eddie fala da perspectiva de um novo futuro, da senhora que o achou e do sucesso que fará. Contudo, a narrativa e os sonhos de Eddie acabam no momento em que faz a terrível constatação: esquecera onde mora aquela senhora.

A utilização de personagens caricatos tais como Frimme Hersch, Eddie, Diva Marta Maria, além de tantos outros como os surgem nas histórias seguintes, pode ser relacionada ao efeito que McCloud (2005) chama de **efeito máscara**.

Segundo McCloud, desenhos simples e básicos como os de um cartum, ou ainda também um desenho caricato como o de Eisner, atraem nossa atenção pela maior possibilidade de identificação. McCloud afirma que ao ver um cartum, estamos diante de uma **forma iconizada**, um **conceito** que é preenchido pelo leitor, configurando-se em uma extensão dele. Contrasta também os desenhos mais realistas com os desenhos simples de cartuns, mostrando que enquanto os primeiros estão para uma representação do mundo externo, o cartum está para o mundo interno (p. 41).

Cabe destacar que quando McCloud fala sobre o efeito máscara e a foco que os quadrinhos conferem ao que chamam de mundo interior, suas ideias convergem com as considerações de Dondis (2007, p. 56) acerca da linha, o elemento essencial do desenho. Segundo ela, a linha não procura meramente representar outra coisa, mas capturar a informação visual e a reduzir a um estado em que toda informação visual supérflua é eliminada e apenas o essencial permanece. O essencial é, então, esse mundo interior?

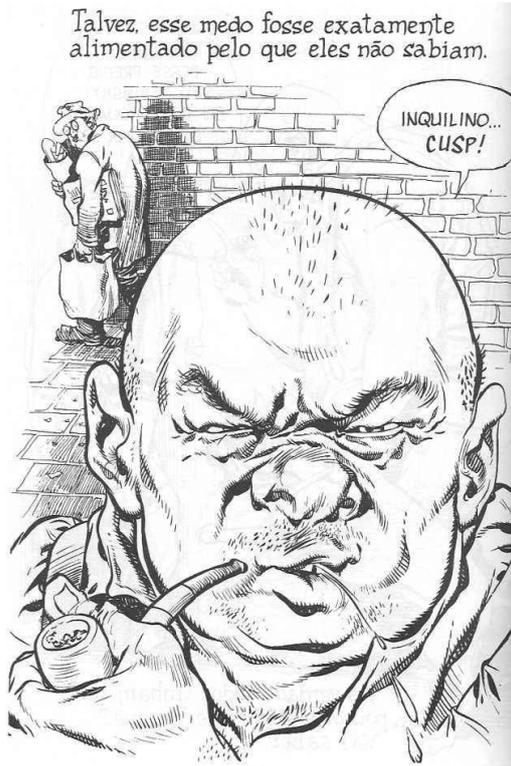


Figura 5



Figura 6



Figura 7

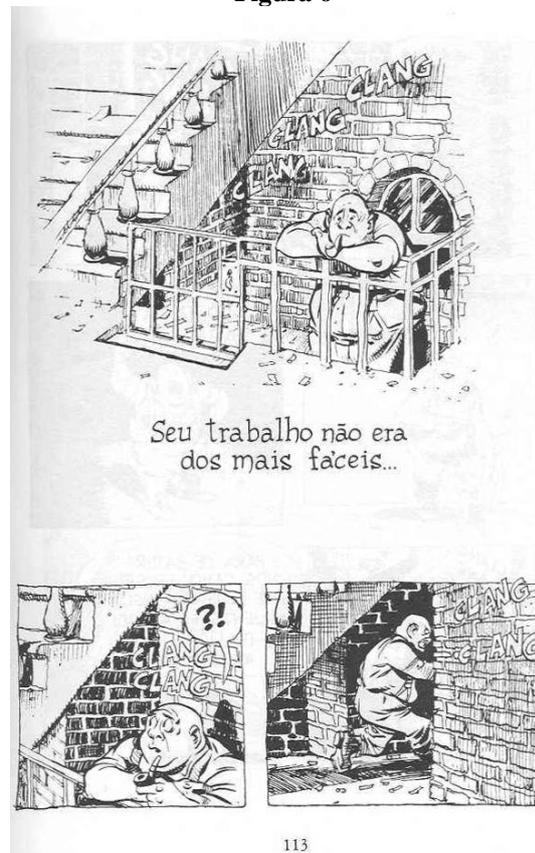


Figura 8

Nas figuras 4 a 8, vemos cenas da terceira história de *Um Contrato com Deus*, chamada “O zelador”. Estes painéis nos mostram outra notável característica da narrativa de Eisner nesta obra: a grande utilização de cenas que não estão inseridas nos famigerados “quadrinhos”, em outras, palavras, a ausência do requadro.

Segundo Eisner em *Quadrinhos e Artes Sequencial*, o movimento das imagens nos quadrinhos, parte essencial de sua construção narrativa, dá-se através do espaço.

Para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. (EISNER, 1999, p.38)

Mas não só os quadrinhos possuem papel importante na leitura e construção de significado dentro dessa expressão artística. Eisner nos mostra que também a “moldura” dos quadrinhos, as linhas que os envolvem e delimitam, o chamado requadro, pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial (*ibid.*, p.44). O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si.

Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (*ibid.*, p. 46)

Desta forma, vemos que o espaço da página é vastamente explorado não só pelos quadros, como na figura 7, que neste caso surgem para representar uma cena onde a transição dos dois momentos é mais rápida, mas também a ausência do requadro produz uma sensação de espaço ilimitado, expandindo as cenas representadas. Há ainda outros efeitos de leitura em jogo, uma vez que em um primeiro momento ela pode confundir um leitor menos experiente que busca a linha de tempo tradicional dos quadrinhos nos desenhos para se guiar. Por outro lado, uma vez que o leitor encontra o melhor caminho para percorrer narrativas que assim são estruturadas, a trama tradicional ganha novo ritmo e maior dinâmica.

Nesta terceira história de *Um contrato com Deus* conhecemos o senhor Scuggs, o temido e nada querido zelador de um cortiço no Bronx. Solitário, tem como único amigo um cão com quem passa a maior parte de seu tempo. Em sua solidão, Scuggs também é assolado por delírios e fantasias sexuais. O ápice de sua tragédia se dá quando a sobrinha de uma das moradoras do cortiço o provoca de maneira a enganá-lo, roubando

seu dinheiro e envenenando seu cão. Scuggs perde a cabeça e sai atrás da menina que se finge de vítima em frente a vizinhança. Agora procurado pela polícia, sem seu fiel companheiro canino, Scuggs dá fim a sua vida com um tiro na própria cabeça enquanto os vizinhos intrometidos murmuram e fofocam: “ele era louco” (p. 130).



119  
**Figura 9**

Na figura 9 vemos o momento em que a obsessão sexual de Scuggs é apresentada ao leitor. A composição utilizada por Eisner, sobretudo no quadro inferior da página, nos dá a ideia de tensão visual como abordada por Dondis:

As opções visuais são polaridades, tanto de regularidade quanto de simplicidade de um lado, ou de variação complexa e inesperada de outro. A escolha entre essas opções determina a resposta relativa do espectador, tanto em termo de repouso e relaxamento quanto de tensão. (2007, p. 33)

No caso da figura 9, a tensão representada pelas imagens sobrepostas do delírio de Scuggs fala visualmente de uma característica psicológica do personagem. Em narrativas gráficas deste tipo, não só elementos auditivos são representados visualmente como no exemplo clássico das falas encapsuladas por balões, mas também as características psicológicas são construídas visualmente de forma que seria redundante

adicionar uma explicação escrita falando sobre os conflitos internos de Scuggs.

Por fim, a quarta e última narrativa de *Um contrato com Deus*, intitulada *Cookalein*<sup>17</sup>, apresenta a história de diferentes personagens cujas trajetórias se encontram em seus destinos comuns durante as férias de verão. A família de Sam e Fannie, a jovem Goldie e o jovem Benny são alguns dos personagens que protagonizam esta trama. Além do destino em comum, passar as férias fora da conturbada cidade, o que une tais personagens também é o jogo de aparências. Enquanto a jovem Goldie e Benny fingem ser pessoas refinadas para conquistarem companheiros ricos no famoso Grossmans, hotel nas montanhas, conhecido por ser bem frequentado, o casamento de Sam e Fannie, marcado pelas traições de Sam, é somente uma fachada cômoda para o casal.



Figura 10

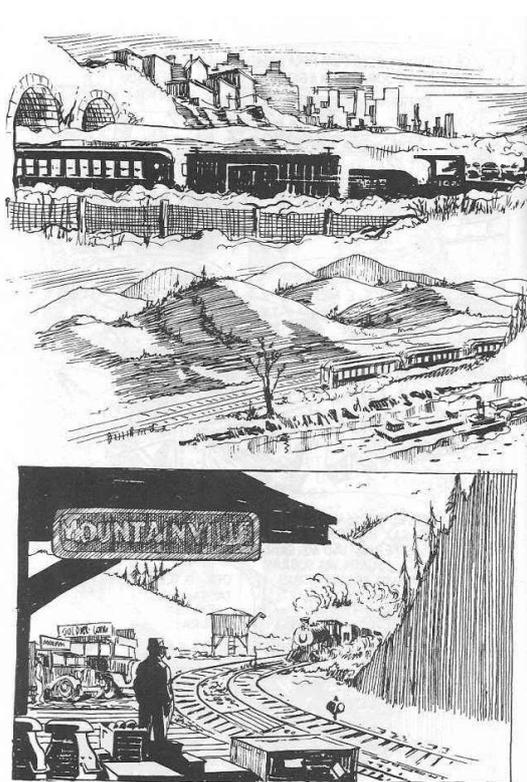


Figura 11

O aspecto mais marcante desta última narrativa pode ser considerado o uso do quadrinho e o enquadramento dentro da construção narrativa espaço-temporal. Sobretudo devido a aspectos diferentes das demais tramas da obra, tais como a maior quantidade de personagens, a narrativa desta história possui um ritmo mais acelerado,

<sup>17</sup> Cookalein: o termo refere-se aos estabelecimentos da época nos quais as famílias se hospedavam nas férias, mas que, por sua simplicidade e preços modestos, não possuíam serviço de quarto, as mães tendo que cozinhar para suas famílias.

marcado pelo predomínio do uso de quadros (exemplos em figuras 10 e 11). Contudo, tais seqüências são “quebradas” com a inserção de quadros em que uma só imagem ou cenário predomina. Esse movimento lembra muito a própria linguagem cinematográfica e seus primorosos enquadramentos de belíssimas paisagens, como podemos ver nos exemplos das figuras 12 e 13.



152

Figura 12



156

Figura 13

Em um contexto onde as narrativas de aventura dominavam a arte dos quadrinhos, Eisner traz uma nova possibilidade, não só em termos de conteúdo, mas também na própria forma. Além de dar voz (e vida) aos marginalizados habitantes dos sombrios subúrbios nova-iorquinos, Eisner explora mais intensamente as possibilidades dentro da narrativa visual da arte sequencial. Desde a construção de personagens cartunizados, formas iconizadas, até a utilização dos quadrinhos e organização espaço-temporal destes, passando por elementos essenciais como o traço e sua estilização, Eisner nos mostra que as escolhas e representações do artista quadrinista não são inocentes, tão pouco arbitrarias: tudo vem a contribuir na construção de sentidos, o que,

por outro lado, exige cada vez mais do leitor, chamando-o ao papel de agente no processo de significação, como é característico em qualquer expressão artística.

#### 4.2.2 *Maus*: identidade, memória e visualidade<sup>18</sup>

De acordo com Weiner (2003), quando *Maus* foi lançado em 1986, o horizonte da *graphic novel* foi alterado permanentemente. Costurando os fragmentos da história dos judeus refugiados da segunda guerra mundial juntamente com a sua própria história, da sua família e de sua relação com seu problemático pai, Art Spiegelman apresenta uma verdadeira obra prima autobiográfica. O que se iniciou com Eisner ganha força em Spiegelman: ganham significativo espaço as narrativas cujas temáticas pouco lembram as fantásticas aventuras dos super-heróis dos quadrinhos tradicionais. Eisner abre a cortina das *graphic novels* e deixa à mostra um universo diferente, com suas personagens e dramas cada vez mais próximos de nós, enquanto Spiegelman mergulha de cabeça em questões da condição humana em uma densa obra.

Ainda que tenha se consagrado como um marco dentro da trajetória dos quadrinhos e *graphic novels*, *Maus*, à primeira vista, não parece ser uma obra essencialmente “revolucionária”: sua estrutura narrativa parece muito convencional, com a predominância de sequência de quadros fixos e de estrutura rígida, sem a intensa exploração espacial da página à maneira de Eisner, por exemplo. O traço de Spiegelman em *Maus* também surge simples e claro, também se utilizando de personagens cartunescos. Contudo, é entrando profundamente nos desdobramentos narrativos e visuais desta trama que o leitor compreende todo seu potencial expressivo. As alegorias visuais nas quais os personagens são construídos, os judeus retratados como ratos, os nazistas como gatos, poloneses como porcos, entre outros, parecem uma brincadeira infantil que em realidade tratam de um drama delicado e psicologicamente pesado: a condição de refugiado, de perseguido à margem da sociedade, a condição dos judeus por ocasião das perseguições do regime nazista durante a Segunda Guerra Mundial.

---

<sup>18</sup> Esta análise é baseada em ensaio não publicado intitulado *Identity and memory through Maus' visual language: implications and readings*, realizado como trabalho final da cadeira de Literatura Norte-Americana III, em junho de 2010.

Mergulhado em sua história, o leitor verá que os traços de Spiegelman, à primeira vista simples e diretos, começam a carregar-se de tal maneira que cresce na narrativa uma sensação quase opressora, reforçada pela completa ausência de cores. Além disso, analisando atentamente a obra, também é possível perceber que a aparentemente simples e convencional narrativa pouco tem de estrutura tradicional, tecendo passado e presente, inclusive unindo-os visualmente como o ocorre no exemplo na figura 14, a serviço da reconstrução de uma lembrança traumática.



Figura 14



Figura 15



Figura 16

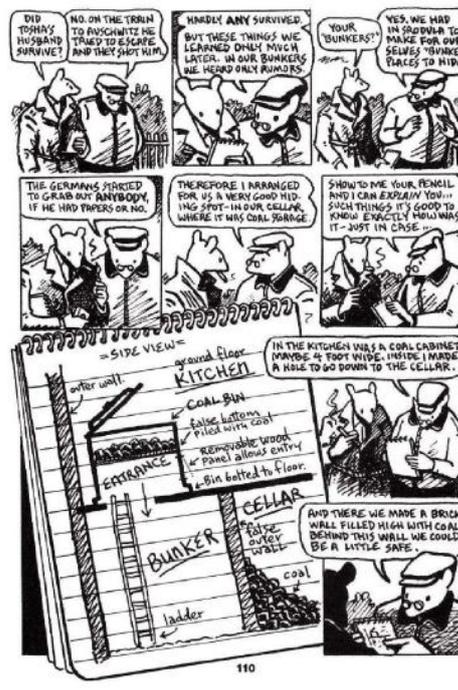


Figura 17

Ainda sobre a estrutura narrativa de *Maus*, a figura 14 mostra um excerto da obra em que predomina a estrutura convencional da sequencia de quadrinhos apresentando uma narrativa linear com uma evoluçao cronológica padrão. Já nas figuras 16 e 17,

outros elementos surgem entrelaçando-se com os quadrinhos. São mapas (Figura 16) e um caderno com anotações (Figura 17) que surgem em meio aos quadrinhos. Nesses casos, não só a narrativa tem seu ritmo “quebrado”, mas a inserção de tais elementos tem por efeito um aspecto de diário, como alguém que junta fragmentos de lembranças para recompor sua história, justamente o próprio mote da obra.

Outros elementos visuais também estão em jogo neste entrelaçamento de passado e presente. O texto, por exemplo, que segundo Eisner também é lido como uma imagem, marca as diferenças entre passado e presente nas imagens das figuras 18 e 19. Enquanto o texto predominantemente em caixa baixa da figura 18 trata de eventos do presente, o momento em que o autor escreve/desenha sua obra, as letras maiúsculas na figura 19 são utilizadas para representar os eventos do passado. Interessante também relacionar as convenções na utilização da caixa baixa e caixa alta, a última comumente utilizada para representar falas em alto tom e gritos em geral. Nos quatro primeiros quadros da figura 19 essa ideia é ainda reforçada pelos balões de contornos precisos, encapsulando uma fala que está claramente em alto tom. É como se o passado literalmente gritasse, alto demais para ser ignorado.

Time flies...



Figura 18



Figura 19

O traço de Spiegelman em *Maus* é analisado por autores como Versaci (2007), que em seu ensaio, *ReMaustering the past: Comic Books vs. Holocaust Memoir & Photography*, compara os desenhos dos quadrinhos que deram origem ao livro, *Prisoner on the Hell Planet: A Case History*, publicado em 1972<sup>19</sup>, com a versão final de *Maus*, mostrando que na primeira versão os desenhos eram muito mais detalhados e o traço tinha um aspecto mais realista, fornecendo muitas pistas visuais das expressões e sentimentos dos personagens, em contraste com os desenhos da versão final, os quais são muito mais simples, tornando a experiência de leitura mais dinâmica (VERSACI, 2007, p. 102).

Neste mesmo ensaio, Versaci (2007) analisa *Maus* enquanto memória do Holocausto, estabelecendo, em última análise, uma comparação na forma com que Holocausto é narrado em *Maus* e na forma como ele se apresenta nas fotografias da época. Segundo o autor,

A realização mais notável Spiegelman com *Maus* é o uso das linguagem gráfica histórias em quadrinhos para transcender as limitações da fotografia do Holocausto. Como ele demonstra, a história em quadrinhos em geral e a metáfora animal em particular refletem a importância dessas imagens e as revisa de maneiras as quais podem ajudar a reconquistar o seu papel visual na compreensão histórica do Holocausto. [tradução nossa] (p.98)<sup>20</sup>

Ao desenvolver sua tese, Versaci (2007) mobiliza assuntos tais como experiência e testemunho, inicialmente questionando os quadrinhos como um meio apropriado para narrar tais experiências.

Um meio que parece ainda menos equipado para comunicar esta história em particular seria a história em quadrinhos. Na verdade, em termos de concepções populares, seria difícil encontrar dois assuntos mais incompatíveis do que o Holocausto e as histórias em quadrinhos, visto que a última é geralmente considerada uma diversão imatura, enquanto a primeira, ao contrário, tornou-se congelado na maioria das mentes, como uma metáfora para o mal supremo, tão abrangentes são os seus horrores. [tradução nossa] (pg. 82)<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Para excertos desta obra, vide **Anexo B**.

<sup>20</sup> No original: “Spiegelman’s most remarkable achievement with *Maus* is his use of comics’ graphic language to transcend the limitations of Holocaust photography. As he demonstrates, the comic book in general and the animal metaphor in particular both reflect the importance of these images and revise them in ways that help recapture their visual role in historical understanding of the Holocaust”.

<sup>21</sup> No original: “A medium that seems even less equipped to communicate this particular history would be the comic book. In fact, in terms of popular conceptions, it would be difficult to find two more mismatched subjects than the Holocaust and comic books, for the later is commonly regarded as an immature diversion while the former, by contrast, has become frozen in most minds as a metaphor for ultimate evil, so sweeping are its horrors.”

Porém, o próprio Versaci acaba repudiando esta idéia, destacando que *Maus* obteve êxito em seu objetivo de reconstruir a história de seu pai que, por outro lado, afetou-o diretamente. No momento em que Artie, o personagem, reconstrói e narra a história de seu pai, ele está reconstruindo e narrando a sua própria história, como em uma jornada de autoconhecimento. Versaci também menciona esse papel paradoxal de ser drasticamente afetado por um evento que ele não havia experienciado diretamente e sobre o qual não pode facilmente discutir, adicionando que

como um membro da segunda geração, que é levado a entender o Holocausto, Spiegelman tem um senso de identidade fragmentada, e sua busca para descobrir e representar o que seus pais passaram é um meio pelo qual ele pode remontar seu senso de si. [tradução nossa] (p. 87)<sup>22</sup>

Sobre a adequação deste meio para narrar essas experiências, Alphen (1999), em *Symptoms of Discursivity: Experience, Memory and Trauma*, aponta que muitos sobreviventes do Holocausto não conseguiam narrar suas experiências, pois não havia formas de narrativa convencionais que pudessem dar conta da realidade que viveram (ALPHEN, 1999, p. 34). Este é, de fato, como ele mostra, um dos obstáculos que podem ficar no caminho da experiência e representação: "(...) As tramas ou quadros narrativos que estão disponíveis ou que são infligidas são inaceitáveis, porque eles não fazem justiça ao modo em que um participa nos acontecimentos" [tradução nossa](*ibid.*, p. 28). Seguindo a linha de pensamento desses autores citados, a *graphic novel*, uma expressão artística contemporânea, surgiria para suprir essa falta que a estrutura narrativa convencional deixou. Os argumentos de Versaci indicam mais claramente isso: "Ao combinar palavras e imagens, a história em quadrinhos permite que Spiegelman enfatize a ação direta de testemunhar de maneira não disponível a prosa sozinha" [tradução nossa] (*ibid.*, p. 84).

Além disso, Versaci (2007, p.87) aponta que os quadrinhos – e em particular, o seu componente visual - permite aos memorialistas representar a fragmentação da identidade de maneira única e dramática, e direta. Como exemplo, ele mostra as cinco versões de Art<sup>23</sup> e afirma que assimilamos essas imagens diferentes na medida em que

<sup>22</sup> No original: "as a member of the second generation who is driven to understand the Holocaust, Spiegelman has a fragmented sense of identity, and his quest to discover and represent what his parents went through is a means by which he can reassemble his sense of self".

<sup>23</sup> "(...) com um jovem "rato" no prólogo de *Maus I* (6); como um "rato" mais velho que entrevista Vladek (1986 14); como um jovem garoto na foto que introduz "Prisioner of the Hell Planet" (1986 100); como um jovem homem na mesma seção (100); e como "o homem atrás da máscara" no capítulo "Time

reconhecemos que elas são versões de uma mesma pessoa. No entanto, elas também são radicalmente diferentes representações que comunicam visualmente que a identidade é mercurial, multifacetado, e, às vezes, em conflitante.

Outro exemplo desta identidade fragmentada visualmente descrita pode ser encontrado na metáfora animal, anteriormente citada. Ao longo do livro, muitas nacionalidades, em última instância, são retratadas através de animais: os judeus são os ratos, os alemães são gatos, os americanos são os cães, os poloneses são porcos e assim por diante. Essa escolha, no entanto, não é arbitrária, como é possível ver no primeiro capítulo de Maus II, quando Artie, o personagem, escolhe o melhor animal para representar visualmente sua noiva (Figura 22).

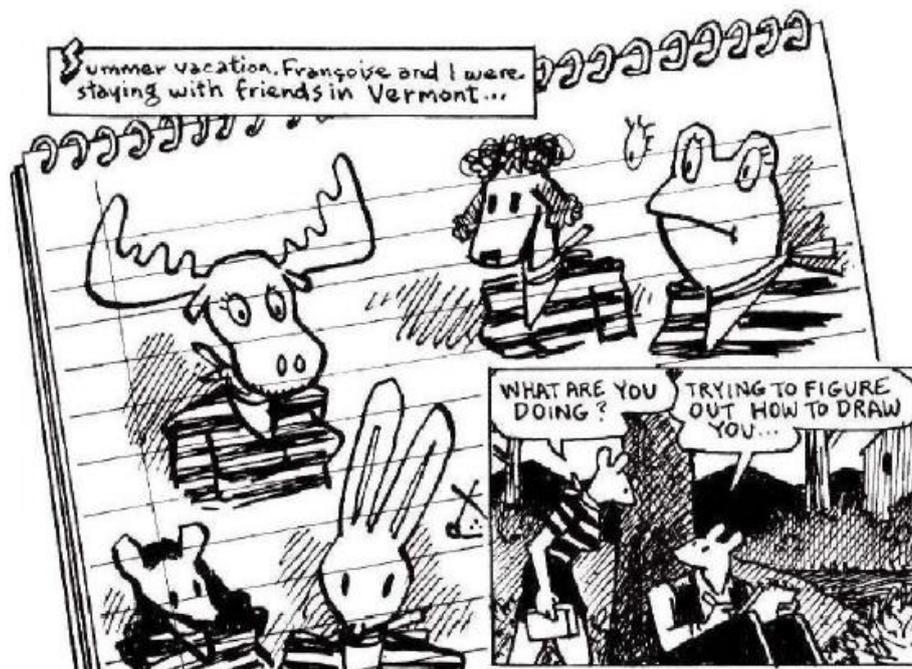


Figura 22

---

Flies” em Maus II (41).” [tradução nossa] (p. 87)

No original: “(...) as a Young man “mouse” in the prologue to Maus I (6); as an older “mouse” who interviews Vladek (1986 14); as a young boy in the photo that introduces “Prisoner of the Hell Planet” (1986 100); as a young man in that same section (100); and as the “man behind the mask” in the chapter “Time Flies” in Maus II (41).”



Figura 23

A metáfora animal também pode ser entendida através da maneira pela qual as personagens se viam com relação ao outro. Por exemplo: os ratos enquanto praga a ser exterminada, os gatos como cruéis caçadores e assim em diante. Essa hipótese é reforçada no momento em que Vladek, por exemplo, finge ser polonês (Figura 23). Nestas cenas ele é desenhado utilizando uma máscara de porco, como se não se esquecesse de quem é, apenas aparentando outra identidade. Semelhante movimento pode ser identificado na cena em que Art Spiegelman retrata a si mesmo produzindo Maus, na figura 18, na qual o artista utiliza uma máscara de rato. Distanciando-o da própria história contada e da própria identidade de seus antepassados e familiares, a máscara parece servir como uma ligação talvez não tão natural do autor com as memórias retratadas em Maus, uma vez que para acessá-las “veste” a máscara, ainda que por trás dela seja outro.

Por fim, Versaci (2007, p. 102) argumenta que o uso de animais por Spiegelman para representar pessoas, seu estilo de desenho e o arranjo que faz destas imagens ajuda a estabelecer, paradoxalmente, a humanidade de seus personagens.

Se Eisner faz uso da *graphic novel* para abordar temas que não lhe eram muito caros, Spiegelman vai mais além, abordando dentro desta expressão artística, um tema

tão delicado e controverso quanto as memórias de um sobrevivente da Segunda Guerra Mundial. Spiegelman articula magistralmente os elementos da estética visual da arte sequencial, mostrando que é possível criar uma obra cuja densidade psicológica pode ser facilmente equiparada àquela construída em obras literárias, por exemplo. Spiegelman prova com *Maus*, de uma vez por todas, que o potencial artístico e expressivo das *graphic novels* (e também dos próprios quadrinhos como um todo) não deve ser subestimado.

#### 4.2.3 *Asterios Polyp*<sup>24</sup>: novos rumos

*Asterios Polyp* é primeira *graphic novel* do desenhista norte-americano David Mazzucchelli. Publicada em 2009, a obra obteve grande repercussão positiva por parte da crítica e público, ganhando o prêmio Eisner 2010 de melhor álbum gráfico, um dos mais conceituados prêmios da área. Mesmo sendo uma publicação muito recente, o que faz com que seus efeitos e desdobramentos no cenário da arte sequencial como um todo ainda não sejam claramente visíveis, é possível afirmar, pelo incrível trabalho de composição e articulação entre as diferentes linguagens que compõem as *graphic novels*, sintonizando forma e conteúdo, que *Asterios Polyp* é uma obra inovadora e singular. O crítico norte-americano Douglas Wolk, ao resenhar *Asterios Polyp* para a edição online do *The New York Times*<sup>25</sup> inclusive aponta *Asterios* como uma das primeiras *graphic novels* que considera modernista justamente pela sua clara preocupação em dialogar forma e conteúdo, travando um intenso diálogo entre linguagens visuais e “não visuais”.

*Asterios Polyp* é um arquiteto bem sucedido cuja reputação baseia-se, sobretudo, em seus projetos, embora nenhum destes tenha sido de fato construído. Em seu quinquagésimo aniversário, contudo, separado de sua mulher, cuja história será

---

<sup>24</sup> Esta análise é baseada em trabalho intitulado *A construção visual da narrativa Asterios Polyp e seu diálogo com as vanguardas*, apresentado no *Seminário Nacional Vanguardas, Surrealismo e Modernidade* e publicado nos anais deste mesmo evento em 2010. Para referência completa, v. Sieczkowski (2010).

<sup>25</sup> 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](http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html?_r=1)>. Acesso em: 24 set. 2011.

apresentada ao leitor na sequência, 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 fica mais evidente na tensão que se estabelece ao longo da obra entre o que Wolk chamou de rigor formalista versus sutileza sentimental, tensão essa que é traduzida visualmente através do 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, os traços que os desenhavam se encontram e se fundem (Figura 24), mas já quando, passado algum tempo, o casal briga e a harmonia parece se quebrar, os traços marcam as diferenças e a distância entre os dois (Figura 25).



Figura 24



Figura 25

Assim como os dois personagens são representados através de distintas técnicas ilustrativas, além de estilos de letra e esquema de cores também distintos, da mesma

forma 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 (Figuras 26 e 27). Além disso, outras dicotomias permeiam a narrativa, como a tensão entre representação/abstração.

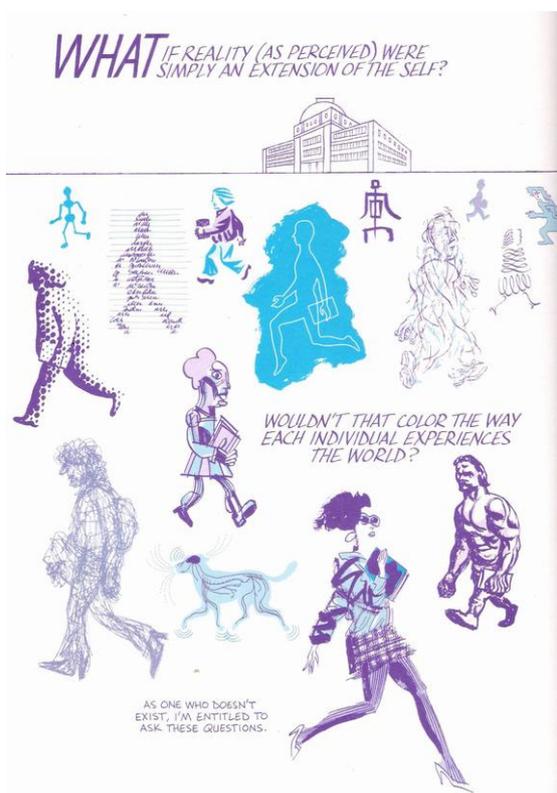


Figura 26



Figura 27

*Asterios Polyp* também 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 pelo personagem de Ulisses na *Odisseia*: 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 com 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. Tais referências nos remetem às ideias de autores como Julia Kristeva acerca da intertextualidade. Segundo a autora, cada texto é si um mosaico de citações, constituído em suas absorções, transformações e relações, implícitas ou explícitas, entre tanto os textos<sup>26</sup>. A noção de intertextualidade de Kristeva não só se aplica a *Asterios Polyp* como também toma outra dimensão, uma vez que tal mosaico está acessível visualmente ao leitor. Todavia, um leitor mais experiente, aquele que tem as referências mobilizadas pela obra em seu horizonte de expectativas é quem melhor irá estabelecer tais conexões, o que disponibiliza um leque mais amplo de leitura e significação.

Relembrando as proposta de Eisner quanto à compreensão da linguagem da arte sequencial e 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 tipográfica diferente usada em suas falas e esta escolha implica em diferentes efeitos de leitura.



**Figura 28**

No exemplo da figura 28 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

<sup>26</sup> “(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p. 64)

visual” de um sotaque, levando-se em conta origem grega desse 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 dos quadrinhos devido a sua organização sequencial. No mesmo exemplo também podemos ver como os balões de cada personagem ganham contornos diferentes: enquanto o balão da fala da mãe de Asterios é delineado suavemente, o do seu pai, assim como a letra de sua fala, possui traços e ângulos retos.

À semelhança de Eisner e seu estilo de narração, explorando amplamente a página e muitas vezes não utilizando o requadro, como vimos anteriormente, também Mazzucchelli se utiliza em diversos momentos desse recurso. *Asterios Polyp* conjuga harmoniosamente sequências visuais em que a disposição quadro a quadro é empregada (Figura 29) com cenas em que a organização de imagens não obedece ao tradicional padrão, explorando os espaços negativos da página e conferindo novo ritmo a leitura (Figura 30).



Figura 29

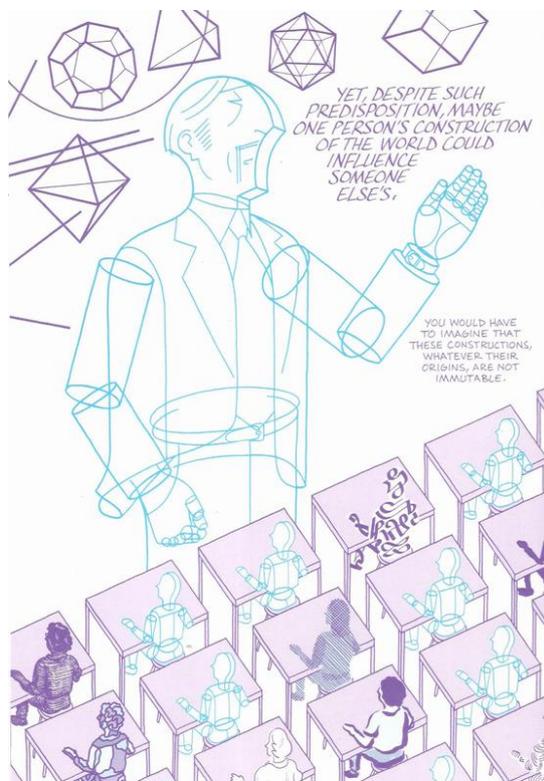
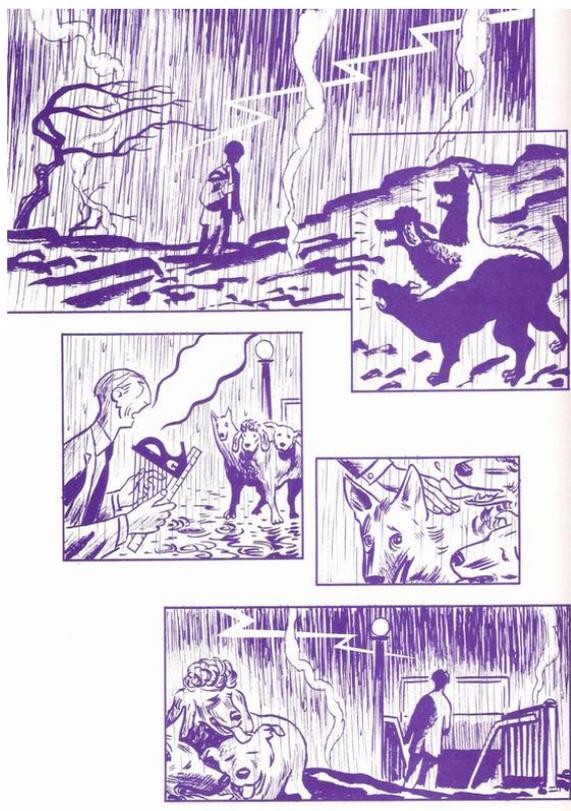


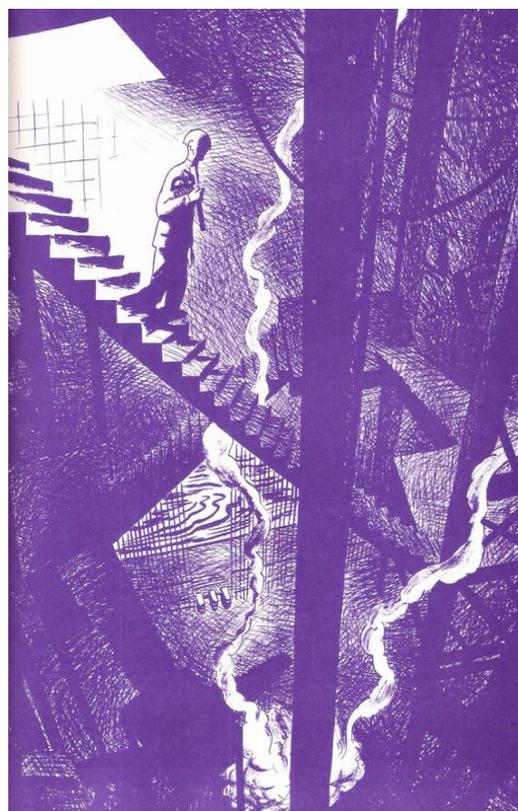
Figura 30

Como vimos anteriormente, as imagens nas *graphic novels* 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 sequência na qual a jornada de Asterios é contada em uma espécie de delírio no formato de uma tragédia grega (Figura 31). 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 nesse lugar ainda que Asterios, assim como Ulisses, encontra a alma das pessoas mortas que foram importantes durante sua vida, como seus pais, por exemplo.



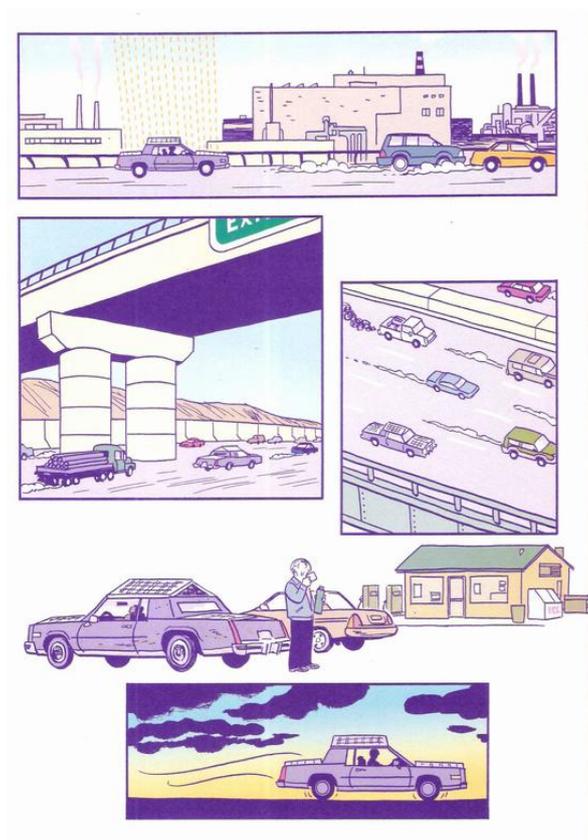
**Figura 31**



**Figura 32**

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 (Figura 33) e amarelo, magenta e lilás para os eventos do presente da narrativa (Figura 34). Essa paleta de

cores, no entanto, amplia-se gradualmente até que, ao final da narrativa, temos uma palheta com diversas cores em tons claros (Figura 35).



**Figura 35**

Desta maneira, não só os elementos gráficos básicos, tais como o ponto e a linha, e a organização do espaço bidimensional servem de referência temporal. Em *Asterios Polyp* também o elemento cromático é utilizado para marcas temporais. Em exemplos como na figura 36 essa utilização fica ainda mais clara, uma vez que os quadros em azul, retratando cenas do passado do pai de Asterios, contrastam com os demais quadros cujo padrão de cores é diferente e que se reporta a fatos do presente da narrativa.



Figura 36

Em suas considerações sobre a cor como elemento básico da comunicação visual, Dondis (2007, p. 64) afirma que a cor está *impregnada de informação e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum*. A autora também comenta sobre os significados simbólicos que associamos às cores, salientando que *cada uma das cores também tem inúmeros significados associativos e simbólicos*. Quais seriam, então, os significados que podemos atribuir à escolha de cores feitas por David Mazzucchelli em *Asterios Polyp*? Primeiramente o ciano e o magenta são utilizados não só na narrativa de cenas do passado, como também são empregados na construção da “identidade visual” de Asterios e Hana, sendo o frio ciano a cor de Asterios enquanto os contornos de Hana surgem no passional magenta. Ao final, a junção harmoniosa de cores com a diversificação da paleta (a “despolarização” de Asterios e Hana, em última análise, já que seus universos se encontram de tal maneira que até mesmo visualmente suas diferenças não são mais marcadas) aponta para o desfecho da história.

Eisner deu o ponta-pé inicial das *graphic novels*, mostrando que é possível criar significativas obras através de uma expressão artística antes marcada por obras focadas em entretenimento e em um público menos maduro. Spiegelman foi ainda além e mostrando que as *graphic novels* também servem para tratar de questões fortes e

controversas tais como o drama dos sobreviventes do Holocausto. Mazzucchelli, por sua vez, penetrou na ficção dentro da *graphic novel*, explorando ainda mais a linguagem visual da arte sequencial e sua articulação com os elementos “não visuais” (sobretudo a escrita) da narrativa, sem perder a densidade do conteúdo. Ainda que esse seja um pequeno panorama, especialmente quando inserido num contexto onde outras inúmeras outras obras de qualidade que foram lançadas ao longo destes mais de 30 anos de *graphic novels*, e mais de século de quadrinhos e arte sequencial, já nos dá ótimas perspectivas e deixa a ansiosa pergunta no ar: o que virá depois?

## 5 (IN) CONCLUSÕES

As análises realizadas no capítulo anterior nos mostram, ainda que de modo amplo, as inúmeras possibilidades interpretativas dentro da arte sequencial e através de uma abordagem interdisciplinar. Restringir-se a uma análise que se apoia em uma linha teórica ou apenas uma área do conhecimento é renunciar a diversas interpretações possíveis e, sobretudo, a um mais completo e profundo entendimento do objeto analisado. Em se tratando de uma expressão artística que mobiliza diferentes linguagens, a perda é maior ainda. Após nossa análise fica difícil pensar em entender a trama de uma obra como *Asterios Polyp*, por exemplo, ignorando completamente seu componente visual: a construção dos personagens, a maneira como eles são apresentados ao leitor, entre tantos outros aspectos, passam inevitavelmente pelos elementos visuais da narrativa. Infelizmente essa não parece ser a posição de muitos estudiosos. Na experiência em sala de aula, no próprio curso de Letras, é possível encontrar análises que dentro dos estudos literários, por exemplo, ao abordarem adaptações de obras literárias para os quadrinhos, detêm-se tão somente no enredo, verificando as adaptações realizadas na trama. Este tipo de atitude se deve principalmente a ideia de que o visual está no plano do “óbvio”, ou seja, se apresenta de maneira que sua mensagem é imediatamente compreendida sem maiores dificuldades, ideia que, por sua vez, procuramos refutar ao longo deste trabalho.

Dondis (2007), como fora citada anteriormente, trata este problema sob a ótica do alfabetismo visual, afirmando que

No âmago do problema do alfabetismo visual existe um paradoxo. Grande parte do processo já constitui uma competência das pessoas inteligentes e dotadas de visão. Quantos de nós vêem? Para dizer de modo ostensivo, todos, menos os cegos. Como estudar o que já conhecemos? A resposta a essa pergunta encontra-se numa definição do alfabetismo visual como algo além do simples enxergar, como algo além da simples criação de mensagens visuais. O alfabetismo visual implica compreensão, e meios de ver e compartilhar o significado a um certo nível de universalidade. A realização disso exige que se ultrapassem os poderes visuais inatos do organismo humano, além das capacidades intuitivas em nós programadas para a tomada de decisões visuais numa base mais ou menos comum, e das preferências pessoais e dos gostos individuais. (p. 227)

Neste trabalho enfatizamos a necessidade de um estudo interdisciplinar. Em nossas análises buscamos focar elementos importantes para a construção de sentidos e que acreditamos estarem menos presentes nos trabalhos empreendidos por estudiosos da área da literatura. Temos plena consciência de que nossa proposta não se esgota neste trabalho. Nossas análises procuraram, como citamos anteriormente, dar caminhos de leitura, mas estes caminhos ainda precisam de muito estudo e desenvolvimento, consideramos apenas os passos iniciais em uma longa jornada. No próprio referencial teórico dos estudos literários, por exemplo, podemos acrescentar os estudos da narratologia<sup>27</sup> para entender melhor estrutura e os processos de narração que são construídos nos quadrinhos e *graphic novels*. Da mesma forma um estudo e reflexão mais aprofundados da noção de texto podem contribuir ainda mais para a compreensão e leitura do fenômeno da arte sequencial.

Acreditamos que neste trabalho também contribuímos para desmistificar ideias acerca dos quadrinhos e *graphic novels*, afirmando sua posição como expressão artística. Cabe ressaltar que o que entendemos por arte não se encerra em definições e (pré) conceitos herméticos. Buscamos, assim como Berger (1999), “dessacralizar” o que se entende por arte, mostrando que esta pode despertar as mais profundas reflexões sobre nós mesmos e o mundo que nos cerca também nos “formatos” que nos são mais contemporâneos. Ser popular e ter grande aceitação por diversos tipos de leitores – das “massas”, obras destituídas da aura benjaminiana<sup>28</sup> – não é sinônimo de ser superficial ou simplista. Como vimos, os quadrinhos e *graphic novels* vão muito além do que podemos imaginar, muito além de uma rápida “olhada”. Acreditamos que assim como Frahm (2003) afirma, os quadrinhos e *graphic novels* são muito mais do que aparentam ser: “Eles são sempre um pouco mais do que parecem ser, sempre um pouco mais espertos do que as pessoas pensam (...)” – [tradução nossa].

Outros desdobramentos possíveis para este trabalho também podem se dar através de um estudo interdisciplinar mais aprofundado, ampliando a gama de obras analisadas, compreendendo, inclusive, outras obras contemporâneas que aqui não foram abordadas. O estudo de adaptações também se mostra muito promissor nesta área.

---

<sup>27</sup> Citando autores conhecidos dentro desta área: Roland Barthes, Vladimir Propp, Gerard Genette, entre outros.

<sup>28</sup> De acordo com Walter Benjamin em “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” (1985), o advento de novas tecnologias e da possibilidade de reprodução de obras de artes e sua inserção em tantos outros contextos, promoveria tanto transformações na maneira como são percebidas e interpretadas como a destruição de suas “auras”.

Williams (2009), por exemplo, propõe uma análise da adaptação de Karasik e Mazzucchelli (2004) para a novela de Paul Auster intitulada *City of Glass* através de teorias de pensadores pós-estruturalistas tais como Derrida. Ainda assim, Williams não deixa de lado o componente visual e sua contribuição na construção e atribuição de significados por parte do leitor. Também no âmbito discente muitas outras investigações podem ser feitas, utilizando a arte sequencial tanto no ensino de literatura e línguas como no de artes, contribuindo para o processo de alfabetização: tanto a visual quanto o letramento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALPHEN, Ernst Van. Symptoms of Discursivity: Experience, Memory and Trauma. In: BAL, Mieke & CREW, Jonathan & SPITZER, Leo (editors). **Acts of memory: cultural recall in the present**. University Press of New England, 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, arte e política** (Obras Escolhidas Vol. I), trad. S.P. Rouanet, São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGER, John. **Modos de ver**. Tradução de Lúcia Olinto. – Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CARVALHAL, Tânia Franco. **Literatura Comparada**. 4 ed. rev. e ampliada. São Paulo: Ática, 2006.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 2 ed. Prefácio de Stéphane Huchet; tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Will Eisner. 3 ed. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo : Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

FRAHM, Ole. Too much is too much. The never innocent laughter of the Comics. In: **Image [&] Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative**. Issue 7. History and Theory of the Graphic Novel special section IAWIS conference, Hamburg 2002. Published 2003. Disponível em <<http://www.imageandnarrative.be>>. Acesso em: 10 set. 2011.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

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

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

SIECZKOWSKI, Izadora N. A construção visual da narrativa Asterios Polyp e seu diálogo com as vanguardas. **Revista Contingentia**, p. 366 - 372, 01 nov. 2010.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a survivor's tale. I: My Father Bleeds History**. New York: Pantheon Books, 1992a.

\_\_\_\_\_. **Maus: a survivor's tale. II: and here my troubles began**. New York: Pantheon Books, 1992b.

WEINER, Stephen. **Faster than a speeding bullet: the rise of the graphic novel**. Edited by Chris Couch ; introduction by Will Eisner. New York: NBM Publishing inc, 2003.

WOLK, Douglas. Shades of Meaning. Book Review In: **The New York Times**, 2009. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html\\_r=1](http://www.nytimes.com/2009/07/26/books/review/Wolk-t.html_r=1)>. Acesso em: 9 out. 2011.

WILLIAMS, Cara. **Adaptation and amplification in Paul Auster's City of glass**. Dissertação. University of North Carolina Wilmington, 2009. Disponível em: <<http://libres.uncg.edu/ir/uncw/f/williamsc2008-1.pdf>> Acesso em: 9 out. 2011.

VERSACI, Rocco. **ReMaustering the Past: Comic Books vs. Holocaust Memoir & Photography. This Book Contains Graphic Language: Comics and Literature**. New York: Continuum, 2007.

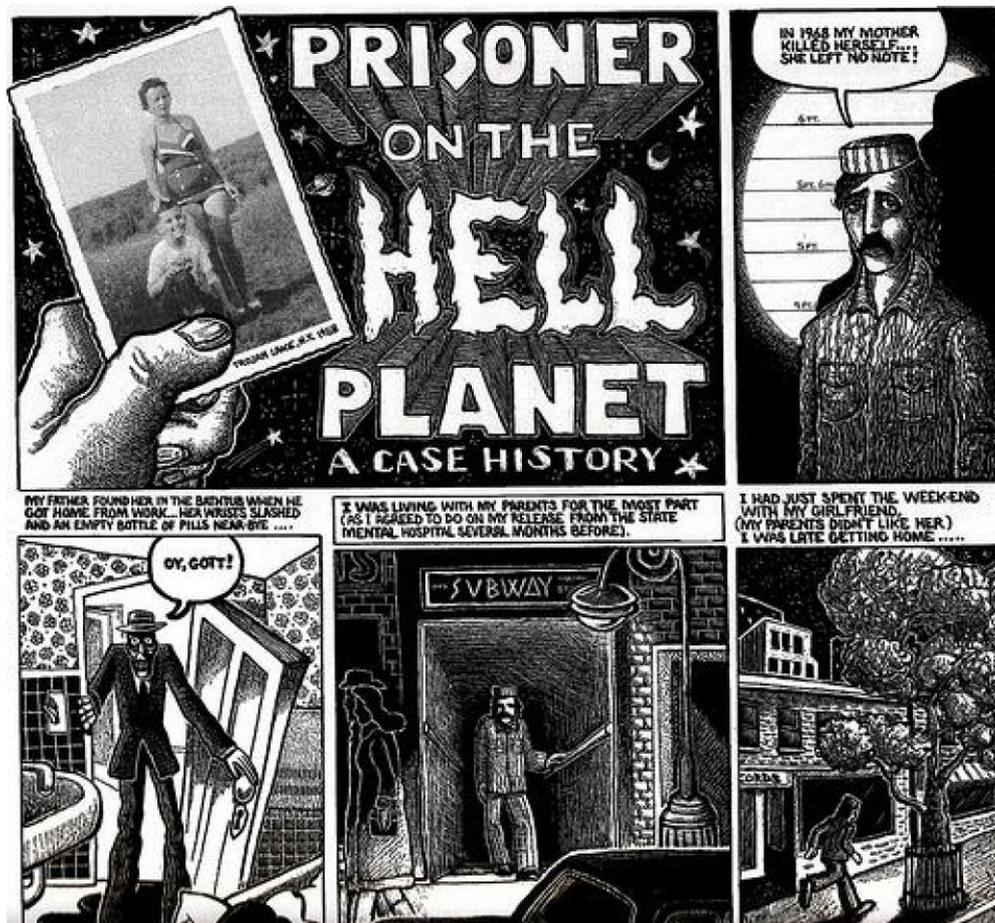
## ANEXO A



Imagem da tapeçaria de Bayeux de 1604 na qual é retratado o monarca inglês Rei Eduardo, o Confessor (1042-1066), recebendo dois outros personagens, sendo um deles Haroldo, sobrinho de sua esposa Edith.

Disponível em: <<http://www.ricardocosta.com/textos/bayeux1.htm>>. Acesso em: 4 nov. 2011

## ANEXO B



Excerto da obra de Spiegelman *Prisoner on the Hell Planet: A Case History* (1973).