



Cultura de massa e imaginário social na *Graphic Novel* autobiográfica¹

Mariana Alves SOGABE²
Vera Lucia SOMMER³
Universidade do Vale do Itajaí

Resumo

Este trabalho busca analisar os elementos das narrativas gráficas nas histórias em quadrinhos, direcionando-se para o estudo das *Graphic Novels* com enfoque autobiográfico. Como objeto de estudo, são analisadas as obras *Cicatrizes*, *Fun Home*, *Maus* e *Persépolis*. O trabalho tem como objetivo estabelecer paralelos entre as histórias, considerando os aspectos gerais e as peculiaridades linguísticas que as caracterizam. A metodologia baseia-se na Cultura de Massas de Edgar Morin e na Sociologia do Imaginário. Ao considerar que os títulos aqui citados são supostamente baseados em fatos reais, além de relatar as vivências pessoais de cada autor, as narrativas também ajudam a descrever o comportamento social nas diferentes épocas e lugares em que ocorrem e, conseqüentemente, servem de relato histórico e cultural.

Palavras-chave

Graphic Novel; Autobiografia; imaginário; Cultura de Massa.

Introdução

História em quadrinhos é, basicamente, uma narrativa que mistura texto e imagem numa sequência de quadros. Algumas técnicas formuladas para esse tipo de formato tornam a leitura mais envolvente, uma vez que a representação gráfica do texto não se limita apenas aos diálogos e falas dos personagens, mas também ilustra som e movimento. Tais recursos gráficos geram controvérsias pelo fato de que, se comparada com o formato tradicional de um livro, a HQ (História em Quadrinho) condiciona o leitor numa situação pronta e o impede de imaginar a cena detalhadamente ou mesmo atribuir características visuais aos personagens.

A disputa entre os diferentes entendimentos e suportes de leitura começa a partir da análise cultural de um povo, estudando suas crenças e tradições regionais. Logo, uma mesma história pode ter diferentes interpretações e valores em lugares distintos. Também é questionável o processo de tradução das obras estrangeiras, já que o próprio

¹ Trabalho apresentado no Intercom Jr – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí).

³ Professora-Orientadora do trabalho.



formato de uma HQ requer habilidade e conhecimento do estilo pelo tradutor. Em muitos casos torna-se necessário aplicar notas e considerações fora dos quadros para não afetar drasticamente os desenhos na página, mantendo a estrutura da versão traduzida mais próxima possível da versão original. O mesmo ocorre com as onomatopeias – figuras de linguagem que são usadas para representar sons com palavras – e os nomes de lugares e personagens.

A narrativa das HQs teve que se adaptar ao longo do tempo para ser valorizada. Da maneira que a palavra é interpretada, as *comics* – como são conhecidas originalmente nos EUA – remetem a uma atmosfera cômica. A literatura se aproximou dos quadrinhos com o contexto de leitura complexa e madura, assim surgindo as denominadas *graphic novels* (romances gráficos). Sob essa denominação, já foram publicadas adaptações para os quadrinhos de obras da literatura clássica, além da popularização de obras autobiográficas (em que os próprios autores utilizam uma linguagem própria para relatar suas histórias de vida).

Percebe-se que a evolução nos meios de informação incentivou o acesso aos diferentes formatos literários (digital ou físico) por parte do leitor comum. As revistas, por exemplo, tornaram-se fontes de maior credibilidade e interesse, já que transmitem as informações de forma mais dinâmica e atraente para os leitores.

Por sua vez, as histórias em quadrinhos podem apresentar uma linguagem baseada na cultura local e nos aspectos históricos. Dessa forma é possível documentar o estilo de vida nos mais diferentes lugares de maneira mais aproximada e realista aos costumes locais. Por exemplo, é compreensível o interesse de alguns leitores brasileiros por histórias em quadrinhos japonesas, os denominados mangás. Observa-se também o mesmo efeito quando o leitor escolhe histórias baseadas na própria cultura e que utilizam um cenário conhecido, sendo uma forma de identificação. Outro fato evidente é a análise dos personagens da narrativa: a figura ideal e inalcançável do super-herói e a atração culposa com o anti-herói ou mesmo o vilão. Além das considerações comportamentais nas HQs, é notável que os atributos artísticos das histórias se destaquem pelos diferentes traços dos desenhos e a organização texto-imagem em cada página.

As crescentes adaptações de títulos populares de HQs para o cinema e as consequentes ações publicitárias ajudaram a instigar o público geral para o consumo de quadrinhos, por vezes voltado apenas para o público infante-juvenil. A versão cinematográfica da série Scott Pilgrim de Bryan Lee O'Malley apresentou o universo



dos quadrinhos alternativos. Da mesma forma, os filmes do popular herói Batman renovam constantemente a aparência do personagem sem perder os atributos originais. A *Metamorfose*, de Peter Kuper, é baseada na famosa obra de Franz Kafka e *O Pequeno Príncipe* de Joann Sfar, no clássico de Saint-Exupéry, então exemplos de adaptações literárias para os quadrinhos. A publicação dessas obras ajudou a destacar o estilo, cada vez mais distante das bancas de jornal e da seção infantil nas livrarias.

Esse estudo tem como objetivo analisar os elementos comuns e diferentes das narrativas gráficas nas histórias em quadrinhos de forma a destacar obras autobiográficas consideradas *graphic novels*. Sendo assim, a pesquisa pretende responder aos questionamentos que convergem na análise ao que é uma *graphic novel*? Para qual público ela é direcionada? Qual o foco narrativo e a linguagem utilizada? De que forma influencia e envolve o leitor? Qual a veracidade de uma autobiografia em quadrinhos? Para isso são expostos os tipos de linguagem, as motivações e consequências das publicações para os autores, os formatos e as propostas dos enredos. A metodologia consiste na sociologia do imaginário (LEGROS et al, 2007) e nos estudos da cultura de massa (MORIN, 1997).

AS HQS E A INDÚSTRIA CULTURAL

Não é de hoje que as histórias em quadrinhos chamam a atenção pela proposta de texto unido e complementado por imagens e ilustrações. A técnica tem se aprimorado desde o tempo das pinturas primitivas e, por se tratar de uma forma de expressar o cotidiano, está em constante evolução. Ciro Marcondes Filho (2009, p.162) também destaca um conceito comum aplicado à indústria dos quadrinhos de que, “apesar de serem, de maneira equivocada, associadas ao público infantil, os quadrinhos não possuem um gênero dominante”. Para Edgar Morin (1997, p.14), cultura de massa é “um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade”. Por isso, a aproximação dos públicos mostra-se inevitável quando

o fosso que separa o mundo infantil do mundo dos adultos tende a desaparecer: a grande imprensa para adultos está impregnada de conteúdos infantis (principalmente a invasão das histórias em quadrinhos) e multiplicou o emprego da imagem (fotos e desenhos), isto é, de uma linguagem imediatamente inteligível e atraente para a criança; ao mesmo tempo, a imprensa infantil tornou-se um instrumento de aprendizagem para a cultura de massa. (MORIN, 1997, p. 38-39).



Considerado um dos maiores artistas dos quadrinhos, o norte-americano Will Eisner (2010) foi indicado como o criador e principal disseminador do termo *graphic novel* a partir da década de 60. Eisner desejava diferenciar suas obras das *comics*, pois continham uma abordagem mais próxima da literatura e era voltada para o público adulto. Assim como Robert Crumb⁴, Eisner criava histórias com aspectos autobiográficos e documentais. Entre outras coisas, ele também escrevia livros técnicos sobre quadrinhos. Dessa maneira, conseguia demonstrar a visão do autor em relação ao leitor, por exemplo, ao explicar a razão texto-imagem:

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos, ele imagina pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem mais para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação (EISNER, 2010, p. 127).

De certa forma, *graphic novels* e histórias em quadrinhos são tecnicamente a mesma coisa, usando também o termo gibi, como fizeram Gresh e Weinberg (2005, p. 185):

O sucesso de algumas *graphic novels* no meio dominante deu a esperança de que algum dia os gibis atinjam algum grau de responsabilidade. Talvez. Algum dia. Quando os roteiristas dos gibis tiverem o mesmo cuidado e a mesma atenção com relação a todos os elementos da história – inclusive a ciência – que os escritores de outras formas de literatura utilizam em seu trabalho.

Porém, uma das características da *graphic novel* é a narrativa incomum e imprevisível. O conceito de bem e mal, por exemplo, é praticamente imparcial e não remete a discursos moralistas.

Na década de 50, Fredric Wertham⁵ acusava os quadrinhos de influenciar e incentivar as crianças à delinquência juvenil. No livro *Sedução dos Inocentes*⁶, Wertham reuniu relatos de jovens perturbados e fragmentos das HQs de crime e terror para reforçar a tese. A campanha contra os quadrinhos fez com que as editoras começassem a aplicar o *Comics Code Authority*, um código de ética que autocensurava as publicações. Mas, com o passar do tempo, o código já não fazia mais sentido e

⁴ Ilustrador norte-americano nascido em 30 de agosto de 1943, conhecido como um dos principais artistas dos quadrinhos alternativos.

⁵ Psiquiatra alemão nascido em 20 de março de 1895, autor de “Sedução dos Inocentes”, obra de impacto significativo na história dos quadrinhos.

⁶ Texto condensado disponível em: <http://thehorrorsofitall.blogspot.com/2007/12/blueprints-for-delinquency-readers.html>



algumas editoras adotaram um sistema próprio de classificação do conteúdo. É nesse contexto que Nadilson da Silva (2002, p. 17) menciona que

os quadrinhos são postos, desde o início, em situação ambígua diante do mercado: por um lado, através de seus conteúdos, que muitas vezes não se coadunam com a moral dominante, são tidos como ameaçadores aos bons costumes.

Em 1993, a DC Comics observou a lucrativa popularização das suas publicações com temáticas adultas e criou o selo Vertigo. Além de se distanciar dos demais quadrinhos da editora e proteger a boa reputação da mesma, o selo conquistou leitores que buscavam uma narrativa diferente da habitual e ainda em formato especializado e colecionável. Assim, garantiu um público fiel e, sobretudo, exigente, tanto na forma quanto no conteúdo. Isso também impulsionou o mercado dos romances gráficos. Will Eisner (2010, p.148) lembra que,

para uma geração mais antiga, os quadrinhos estavam limitados a narrativas breves ou a episódios de curta duração, mas de muita ação. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações visuais instantâneas, como nas tiras de jornais, ou uma experiência visual de natureza sensorial, como nos quadrinhos de fantasia.

Dessa forma, também é comum uma *graphic novel* estar associada à qualidade do suporte utilizado (encadernação, capa dura, impressão e papel especial, tamanhos variados). Em alguns casos, a aparência de uma *graphic novel* é tão elaborada que parece querer se sobrepôr ao seu próprio conteúdo. Eisner (2010, p. 128) ressalta que “um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor”. Como abordagem geral, Morin (1997, p.35) já argumenta que “mesmo fora da procura de lucro, todo sistema industrial tende ao crescimento, e toda produção de massa destinada ao consumo tem sua própria lógica, que é a de máximo consumo”.

A exigência na qualidade gráfica vem do fato de que grande parte dos consumidores desse segmento é supostamente formada por profissionais e curiosos na área das artes. Como afirma Nadilson da Silva (2002, p. 32): “O que se está observando cada vez mais na sociedade contemporânea é a produção de bens culturais que visam a atingir gostos e necessidades de públicos específicos”. Ou para Morin (1997, p.45), “a produção cultural é determinada pelo próprio mercado”.



Existem controvérsias sobre a banalização das HQs e o uso do termo *graphic novel* para classificá-las. É válido considerar que a popularização das *graphic novels* em edições luxuosas fez com que as livrarias explorassem uma área até então desprezada e, mesmo atraindo leitores novatos no estilo, o conceito de uma *graphic novel* acabou por se resumir à sua apresentação gráfica, número de páginas e ao preço elevado.

No Brasil, o selo Quadrinhos na Cia, criado em 2009 pela Companhia das Letras, é um exemplo de como as editoras estão investindo no mercado das *graphic novels*. Entre as principais publicações de obras estrangeiras estão Maus (2005), Persépolis (2007), Retalhos (2009), Jimmy Corrigan (2009) e No Coração da Tempestade (2010). Todos com aspectos autobiográficos em seus respectivos enredos.

A temática da autobiografia tem se tornado cada vez mais frequente nas *graphic novels*. Seja por descrença aos típicos heróis fantásticos ou simplesmente pela opção de uma leitura mais dinâmica, tanto artistas quanto leitores buscam entender e expressar a si próprios. Para os autores da obra Sociologia do Imaginário (LEGROS et al., 2007, p.165), “o indivíduo dispõe de um capital narrativo que utiliza conforme suas conversações ou reflexões, modelando, assim, sua visão de mundo e revelando sua singularidade individual ou coletiva”. As atribuições literárias unidas ao formato e ao objetivo de narrar histórias pessoais abre espaço para o consumo e a produção desse tipo de material. Em seu artigo, Flávio Calazans (2002, p. 98) menciona que “a HQ alcança a maturidade estética ao tratar dos grandes temas e anseios da humanidade, refletindo o humano do seu autor – que encontra eco no humano leitor que se identifica, emociona-se com a obra”.

OBJETO DE ESTUDO

- Cicatrizes

Aos 11 anos de idade, David recebeu o diagnóstico de um cisto no pescoço que deveria ser retirado. Indiferentes à situação, os pais do menino só deram continuidade ao tratamento anos depois. A princípio, o procedimento, que parecia simples, gerou a necessidade de uma segunda cirurgia, na qual David perdeu uma das cordas vocais. Até então, não contaram a ele de que se tratava de um câncer. Aliás, teve que descobrir por conta própria.

Nascido no ano de 1945, em Detroit, EUA, David Small é popularmente conhecido como autor e ilustrador de livros infantis. Em contradição ao estilo, a



autobiografia Cicatrizes apresenta a criança na visão do autor já adulto, na qual ele faz reflexões sobre os acontecimentos do passado e julga a si próprio. David utiliza ângulos e técnicas de perspectiva para enfatizar visualmente os momentos mais impactantes da trama. O texto é praticamente desprezado e os quadros dão maior destaque para os desenhos. O desenvolvimento da trama se dá nos conflitos familiares, com foco especial na mãe de David, uma pessoa arrogante e perturbada pelos próprios segredos. Com referências à Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, os sonhos e devaneios do autor são intensamente ilustrados nas páginas e ajudam a construir, para o leitor, a imagem de um menino solitário e aparentemente frágil. Fragilidade testada na sequência dos fatos, a começar pela convivência numa família desestruturada, pela saúde debilitada e até pela maturidade, quando David sai de casa aos 16 anos de idade.

- Fun Home

O Lar da Graça – fazendo uma alusão, em inglês, às palavras divertido e funeral – é o cenário principal da história de Alison Bechdel, norte-americana nascida em 1960 em Lock Haven. O nome remete aos anos de trabalho e convivência da família Bechdel numa casa funerária. A narrativa mescla os relatos do passado com o presente, em que a autora coleta informações acerca da morte misteriosa do pai, Bruce. Alison tenta provar para si mesma de que a morte dele teria sido um suicídio e não um acidente. A investigação rende um resgate ao passado e expõe o relacionamento controverso entre pai e filha, na qual o conflito entre as personalidades opostas acaba os unindo indiretamente.

A linguagem solta e despreocupada com julgamentos posteriores demonstra que Alison consegue ser fiel aos seus objetivos com o livro. Ela conta a história de forma direta e fluida, sem perder seus traços pessoais e o envolvimento com o leitor. Para intimidar e justificar as afirmações de autora, também são expostas – em um ângulo de visão interativo – diversas passagens de livros que Alison e o pai liam, fazendo um paralelo com a história e a enriquecendo.

- Maus

De autoria do sueco Art Spiegelman, Maus foi publicado inicialmente em dois volumes. O livro é tecnicamente uma autobiografia, considerando que é baseado nos relatos de Vladek, o pai do autor. É quase uma história dentro da história, em que o pai



narra os acontecimentos para o filho no presente, ao mesmo tempo em que fica notável o relacionamento conflitante entre os dois durante o processo.

O contexto de Maus está no testemunho de Vladek, um judeu sobrevivente dos campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial. Art retrata os personagens como animais: os judeus são os ratos – em alemão “maus” – os nazistas são os gatos, os estadunidenses são os cães, os poloneses são os porcos. As características de cada um são detalhadas e possibilitam traçar a personalidade daqueles que nem o próprio autor conheceu. Os textos têm maior destaque ao longo de toda a história e em alguns momentos os desenhos passam a ser meras ilustrações, ainda não as desprezando. Durante a leitura, Art também explica aos poucos a construção do livro. As razões, as motivações e os receios.

- Persépolis

Marjane Satrapi nasceu em 1969, em Rasht, no Irã e em Persépolis, mostra-se uma estrangeira em seu próprio país. Passou a infância em Teerã, onde teve uma educação liberal pela família moderna e politizada. Marjane tinha 10 anos de idade e sonhava em ser uma profetisa quando, após a derrubada do xá, em 1979, viu-se obrigada a cumprir com as normas do regime islâmico. Ela teve que usar o véu e estudar numa escola para meninas, não podia participar de festas ou mesmo ouvir as músicas que gostava.

Observando os arriscados esforços da filha para escapar da ditadura, os pais de Marjane decidiram que ela deveria estudar na Áustria. Foi então que aos 14 anos ela teve que aprender a dividir espaço com estranhos de uma cultura diferente em Viena. O comportamento e a história peculiar de Marjane chamou atenção e ela foi alvo de preconceito, fazendo com que sentisse a necessidade de mentir a própria nacionalidade para ser aceita.

Quando se refere aos fatos históricos, o formato de Persépolis é praticamente um infográfico. A história passa a ser impessoal e a autora estabelece relações com a realidade da época. Ela ilustra as passagens para situar o leitor, como um quadro deslocado do enredo. Assim, a história de Marjane não parece tão exclusiva e abre espaço para outros relatos em situação semelhante.

ANÁLISE

Ao definir Cultura de Massa, Morin ressalta que “uma cultura orienta, desenvolve, domestica certas virtualidades humanas, mas inibe ou proíbe outras (p.14)”. Legros et al (2007, p.9) entende que a sociologia do imaginário “se interessa pela dimensão imaginária de todas as atividades humanas” e “procura alcançar as motivações profundas, os circuitos dinâmicos que subjazem e animam as sociedades humana” também reforça que “as imagens têm uma história. Elas se desenrolam em extensões isentas dos traços biográficos de numerosas órbitas pessoais”(p.24). Para uma análise mais detalhada, são esclarecidos alguns atributos comuns entre as obras mencionadas, de forma a estabelecer um paralelo entre as narrativas.

Entre as obras citadas e analisadas, alguns aspectos são comuns no que se define *graphic novel*. Ainda assim, é preciso considerar as HQs como um todo nas características básicas e elementares, como o quadro a quadro. Para Eisner (2010, p.92), “o formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais no espectador”. Da mesma forma, essa estratégia também é eficiente para expandir a visualização do quadro, causando a sensação de profundidade ou continuação. Eisner (idem, p.45) reforça:

O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si. Pode expressar um pouco da dimensão do some 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 tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa, de maneira muito semelhante a uma peça em que os atores interagem com o público em vez de simplesmente atuarem diante dele.

A ausência de muitas cores ou a simples utilização de tons de cinza, por exemplo, é uma constante na maioria dos títulos autobiográficos (no gênero como um todo). *Cicatrizes* é a obra que, diferente das aqui citadas, utiliza grandes sequências de desenhos e descarta a maior parte dos textos (figura 1). O autor sintetiza a atmosfera fria da história por meio de figuras expressivas, de modo a valorizar a narrativa e envolver o leitor.

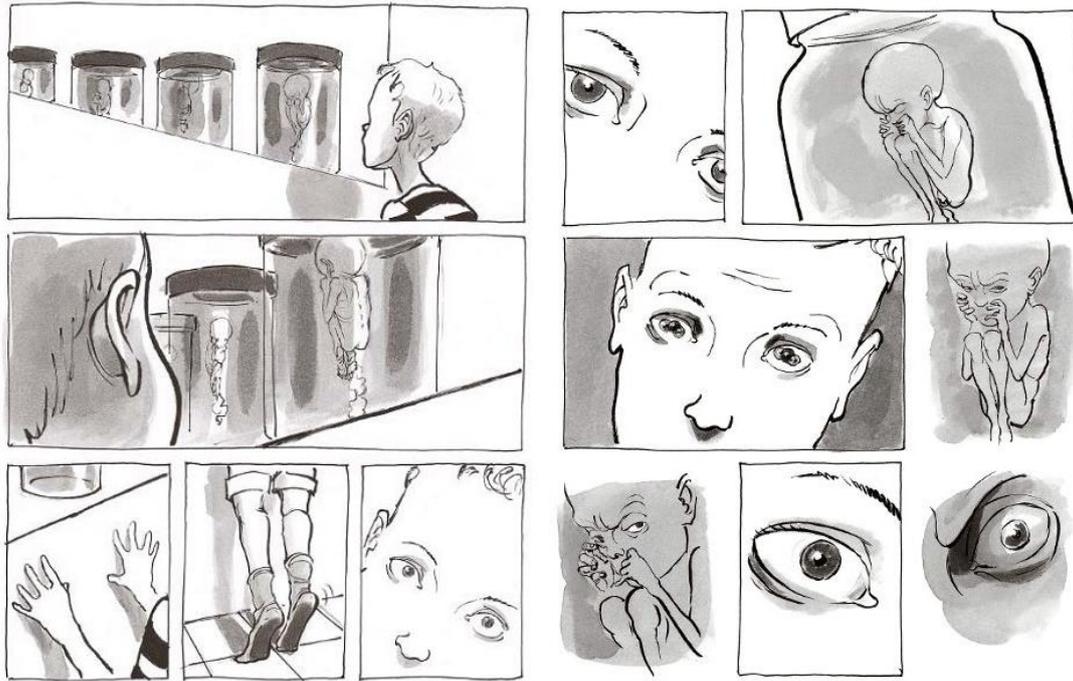


Figura 1 – Cicatrizes (p.40-41)

Para Eisner (2010, p.20):

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certa sofisticação por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

No caso de Maus e Persépolis, os textos parecem lotar cada quadro e têm grande importância na narrativa (figura 2). Ambas as histórias usam como cenário a guerra e os conflitos históricos. Enquanto Maus relata as lembranças do pai do autor durante o Holocausto, Persépolis explora o cotidiano da autora em meio às revoluções iranianas.

Já em Fun Home e Cicatrizes, a guerra é exclusivamente um conflito interno e pessoal. Alison expõe claramente as divergências e as irônicas semelhanças que tinha com o pai (figura 3). E David consegue transmitir certa crueldade na relação com a mãe, sem usar de sensacionalismos.

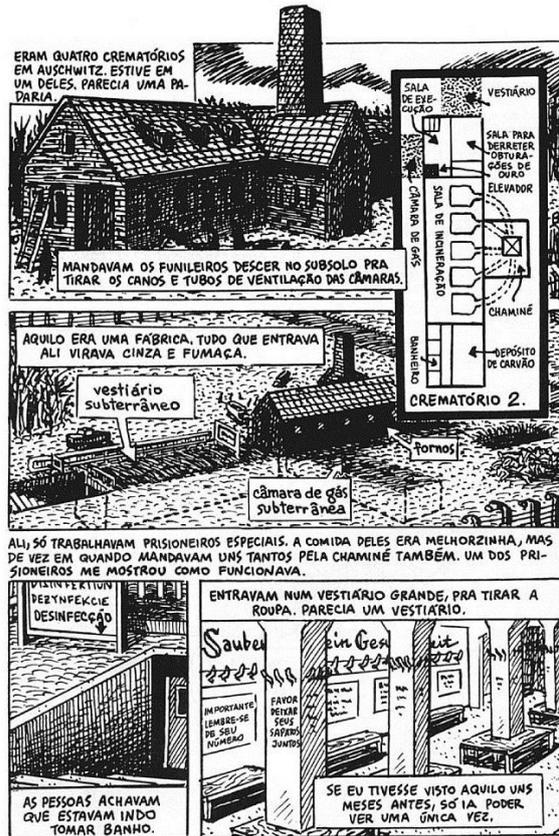


Figura 2 – Maus (p.230)



Figura 3 – Fun Home (p.21)

A falta de credibilidade, por assim dizer, é um risco nas autobiografias. Para o leitor, não existem garantias da veracidade dos fatos, uma vez que o autor tem plena liberdade para manipular e transformar a própria biografia. A construção narrativa pode, então, ser elaborada por boatos. Em Sociologia do imaginário (LEGROS et al., 2007, p. 194), boato é “uma informação ou uma história que, depois de ser verificada, acaba se revelando duvidosa ou falsa”. Entretanto, o leitor não deixa de se envolver com a história e, muitas vezes, se identifica com personagens e situações. Morin (1997, p.77) também lembra que “o leitor de romance ou o espectador de filme entra num universo imaginário que, de fato, passa a ter vida para ele, mas ao mesmo tempo, por maior que seja a participação, ele sabe que lê um romance, que vê um filme”.

A temática adulta da *graphic novel* permite abordar assuntos pertinentes ao comportamento humano e às razões sociais. Assim é compreensível a sensação de identificação com a obra por parte do leitor.

Tanto Maus quanto Persépolis abordam claramente a questão do preconceito étnico. E entre outros aspectos, enquanto Satrapi é julgada por suas origens iranianas que acabam causando um conflito interno para ela mesma (figura 4), a Alison de Fun Home parece fazer o preconceito se dissolver durante a narrativa. Da mesma forma com

que os Bechdel foram acostumados a lidar naturalmente com a morte, a autora mostra-se desapegada com moralismos ao relatar a descoberta da homossexualidade dela e a do pai. Morin (1997. p.15) complementa o raciocínio ao afirmar que “uma cultura constitui um corpo complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções”.



Figura 4 – Persépolis



A perseguição histórica aos judeus em Maus ou mesmo o comportamento peculiar de David em Cicatrizes também demonstram as dificuldades sociais em situações até então opostas. Para Legros et al (2007, p.246) “toda pequena sociedade que recebe um elemento diferente é, assim, frequentemente levada por um vago instinto de conservação a uma modificação da diferença para sua integração ou a uma rejeição formal”.

A crescente publicação dessas e de outras obras do gênero tem se mostrado significativo no mercado de quadrinhos. Em 2007, com a participação da própria autora, Persépolis foi transformado em um longa metragem de animação elogiado pela crítica e público. Já Art Spiegelman declarou que não pretende o mesmo futuro para Maus. Aliás, o autor prefere expor sua obra mais conhecida dentro dos próprios quadrinhos. Além da coletânea autobiográfica Breakdowns (2009), Spiegelman lançou recentemente MetaMaus, em que ele responde as perguntas que sempre fizeram a ele sobre Maus.

Morin (1997, p.85) observa que “o campo comum imaginário permite conceber que uma obra procedente de condições psicológicas, sociológicas e históricas determinadas possa ter uma irradiação fora de seu meio e de sua época”. A popularização da *graphic novel* pode, assim como em qualquer outro segmento, comprometer a qualidade do mesmo. Por outro lado, consegue se adaptar aos diferentes públicos. Eisner (2010, p.149) prevê que

o futuro das *graphic novels* depende de autores que de fato acreditem que a aplicação da arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e imagens, estabelece uma dimensão comunicativa que contribui – de maneira cada vez mais relevante – para o fazer literário que se ocupa de investigar a experiência humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *graphic novel*, assim como qualquer gênero literário, é uma forma de linguagem que expressa as condições humanas e culturais. Ajuda a definir personalidades e influencia o comportamento do leitor. Relaciona-se com a criatividade e, portanto, atinge formas ilimitadas no que se refere ao conteúdo. Em um aspecto socioeconômico, a publicação das *graphic novels* – ou as histórias em quadrinhos como um todo – também reflete os desejos do consumidor. Seja pelo tipo de suporte utilizado ou simplesmente pelo modo de mesclar desenhos e textos movimentados por quadros, coloridos ou não.



A narrativa pode ter diversas interpretações para o autor de uma autobiografia, já que ele também é um personagem da trama. Em muitos casos, o comprometimento com a veracidade dos fatos não é, necessariamente, uma exigência (até mesmo por parte dos próprios leitores). A leitura passa a ser uma forma confortável de identificação e as histórias atraem pelo conteúdo histórico e pessoal.

Os exemplos citados ao longo desta pesquisa são apenas amostras de um estilo literário em ascensão. As semelhanças nesse tipo de publicação ocasionam na necessidade de criar uma classificação exclusiva. Assim é possível estabelecer situações em comum nos enredos, da mesma forma como é observada a relação dos autores com suas respectivas obras.

A pesquisa expõe a denominada *graphic novel*, mas não pretende aplicar o termo como definitivo. Tal estilo de narrativa sempre foi classificado como “história em quadrinhos” e serve apenas para distinguir uma forma específica e, por assim dizer, incomum aos quadrinhos do grande público até pouco tempo. Mesmo assim, não se distancia de outras formas literárias.

Conforme os métodos aqui utilizados, a *graphic novel* autobiográfica conduz o leitor para uma situação imaginária, ainda que adequada à realidade. Seja pela identificação com os personagens e lugares ou simplesmente pela prática da leitura, as histórias mostram-se atraentes para grande parte do público. Isso pode ser observado com o espaço que as publicações estão ganhando nas livrarias ou mesmo na televisão, cinema e internet. Os meios de acesso ajudam a atingir novos leitores, inclusive aqueles que não costumam explorar novos formatos ou dependem de indicações.

Este estudo é um incentivo à apreciação dos diferentes formatos de leitura. Suporte, material, conteúdo. As histórias em quadrinhos evoluem com o tempo, justamente para acompanhar os novos leitores. Dessa forma é possível ampliar a pesquisa para uma situação mercadológica, abordando o comportamento do consumidor desse meio, além de um estudo sobre a relação dos quadrinhos com a história e sua evolução ao longo das décadas.



Referências

- BECHDEL, Alison. **Fun home**: uma tragicomédia em família. São Paulo: Conrad, 2007.
- CALAZANS, Flavio. As histórias em quadrinhos de autor como cultura brasileira. IN: **Vozes e diálogo**. Revista do Laboratório de Mídia, Cultura e Estética do Cehcom/Univali. Universidade do Vale do Itajaí. Ano 6, n.6,jul/202 a jun/2003. Itajaí: Univali, 2002.
- COMIC Book Confidential. Direção: Ron Mann. Produção: Don Haig, Martin Harbury e Charles Lippincott. Canadá/EUA: Sphinx Productions, 1988. 1 DVD.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: *princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- GRESH, Lois; WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- LEGROS, Patrick et al. **Sociologia do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MARCONDES FILHO, Ciro (org.). **Dicionário da Comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: neurose. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2002.
- SMALL, David. **Cicatrizes**. São Paulo: Leya, 2010.
- SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.