



Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano

Felipe Muanis **1**

Resumo: As histórias em quadrinhos cada vez mais se mostram uma mídia extremamente funcional para a comunicação. Alguns autores, recentemente, trabalharam com o gênero jornalístico, trazendo uma nova perspectiva para sua funcionalidade. Através de questões sobre o narrador de Walter Benjamin e conceitos de Certeau, pretende-se mostrar a vitalidade dessa mídia na construção dos relatos de cotidiano.

Palavras-chave: quadrinhos. contador de histórias, temporalidade.

Abstract: Comics have proved to be an extremely functional media for social communication. Some authors have been adding journalistic elements to comics, bringing a new perspective to their function. Using questions about the narrator, in Walter Benjamin, and some concepts elaborated by Michel de Certeau, the purpose of this essay is to show the vitality of this media that can be really useful on building everyday narratives.

Key words: comics. narrator, temporality.

1 Felipe Muanis é professor de Audiovisual e mestre em Comunicação Social pela PUC-Rio. Ilustrador e diretor de arte de cinema e comerciais, atualmente é doutorando em Comunicação Social na Universidade Federal de Minas Gerais, com fomento da FAPEMIG, e escreve artigos sobre cinema para revistas especializadas.

" Ainda que relegados a uma condição minoritária, os quadrinhos oferecem um inestimável portal através do qual podemos ver nosso mundo. Hoje a imagem animada - tanto pelo cinema como pela tevê - constitui parte do leão de tais portais. Os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para diversificar nossas percepções de mundo."

Scott Mc Cloud.

As histórias em quadrinhos, durante muito tempo, foram percebidas pelo grande público como sub-literatura direcionada ao público infantil. Para os mais radicais e irascíveis, causava danos, interferindo na formação da criança e na constituição de um adulto *saudável*. Apesar de tais reações e de um senso comum estabelecido sobre os problemas que essas histórias podiam gerar por serem direcionadas aos jovens, desde sempre houve aquelas produzidas para um

público adulto: não tanto pelas temáticas, mas pelos formatos, linguagens e temporalidades mais refinadas, menos adequadas ao público infantil. Um exemplo contundente, ainda dos primórdios dos quadrinhos, é de um dos pioneiros no Brasil; o italiano Angelo Agostini que realizava uma decupagem bastante criativa já em 1869.

No entanto os quadrinhos tinham, de fato, genericamente, um caráter mais infantil, seja nas *tirinhas* de jornal ou nas revistas periódicas. Seus personagens ou eram caricatos, muitas vezes animais com características humanas (como alguns desenvolvidos por McCay ou Disney), ou aventuras seriadas com personagens de traços realistas. Esses últimos iam dos super-heróis (Super-Homem e Batman no final da década de 30) aos aventureiros que seguiam um padrão baseados na pulp-fiction e nas peças radiofônicas (O Sombra, the Crimson Avenger), na estética do cinema *noir* e suas histórias de detetive e mistério (Dick Tracy) e até mesmo na literatura (Tarzan). Começavam também, as histórias em quadrinhos, a serem reconhecidas através da estrutura dos gêneros literários, estes reforçados pelo imaginário desenvolvido pelo rádio e pelo cinema..

Tais gêneros se aprofundam e diversificam na década de 60, com a contra-cultura. Surgem personagens mais humanos e reais, menos heróicos e aventureiros, no sentido fantástico. O homem comum, o personagem que vive à margem da sociedade, passa a ser o grande personagem, assim como foi no cinema a partir do neo-realismo. Seu maior atrativo é o próprio caráter marginal, suas dificuldades, dúvidas existenciais e incoerências advindas do pós-guerra, da contestação política e social, da revolução sexual e das drogas. As histórias *mundanas* tornam-se atrativas para um público de quadrinhos que continuava jovem e se identificava cada vez mais com o sentimento de rebeldia da época. Somado ao conservadorismo crescente, foi o período em que, por outro lado, mais se atacou esse tipo de mídia nos Estados Unidos. É importante que se diga, porém, que há duas vertentes bem distintas nessa produção da década de 60: de um lado o quadrinho de massa conformista, folhetinesco, presente nos jornais e em algumas revistas americanas - como Ariel Dorfman desenvolveu em seu trabalho sobre os quadrinhos de Disney - e do outro o quadrinho *underground*, anti-conformista, imbuídos de crítica social ao *american way of life*, que começa a explorar os vencidos e os que não tem voz na sociedade. A crítica social nos quadrinhos passa a ser, então, um espaço ocupado tradicionalmente pela contra-cultura. Ou seja: existe, cria seu discurso, mas se mantém à margem, periférica do sistema comercial de distribuição e aceitabilidade do grande público. Mas essa liberdade crítica, que sobrevive à duras penas, é um dos fatores que possibilita uma maturidade temática que vem se desenvolvendo, criando aceitabilidade e penetrando em mercados mais áridos, até os dias de hoje.

A caça às bruxas e a má-vontade com os quadrinhos, portanto, não impediu de sempre haver autores como Will Eisner, Harvey Kurtzman, Robert Crumb, Alan Moore, Art Spiegelman, entre tantos outros, que transcendiam os gêneros existentes e as estruturas mais comerciais para inovar na narrativa, deixando marcas positivas nas transformações que o meio dos quadrinhos viria a absorver.

Com as revistas em quadrinhos e as inserções em jornais possibilitando obras mais longas na quarta e na quinta décadas, alguns pioneiros previram os efeitos liberadores das histórias extensas e puseram em ação seu gênio de composição. Uma geração mais tarde, o trabalho de reinventar os quadrinhos caiu nas mãos de um grupo politicamente ativo de iconoclastas que escameceram incansavelmente do *status quo* e acabaram pagando um alto preço por seus excessos. Todavia, mesmo nos confins estritos de gêneros muitas vezes limitados, surgiam artistas com novas e imponentes visões da força potencial dos quadrinhos (...). Também vimos com especial clareza no movimento *underground* do fim dos anos 60 e início dos 70 que mesmo quando não havia mercado estabelecido para um tipo de trabalho, artistas com algo a dizer encontravam um meio de se expressar! Nos últimos vinte anos, observei fascinado como a sensibilidade *underground*, as ambições formais e a polinização cruzada internacional revigoraram os quadrinhos americanos e nos últimos quinze vi novos artistas brotando bem debaixo do meu nariz e alimentando uma revolução ainda muito nova e muito recente para a classificarmos. Nem sempre compensava ser um pioneiro nos quadrinhos, e alguns de nossos maiores inovadores labutaram na obscuridade por anos, embora o grande mercado usualmente acabe se tocando e tomando nota. (McCLOUD, 2006: 15,17).

A *polinização cruzada* citada por McCloud não é, contudo, fenômeno recente nem apenas um simples cruzamento entre tendências e estilos de quadrinhos. Acontece desde a absorção dos gêneros, passando pelas influências mútuas entre variados estilos, técnicas, personagens, mas também pela relação mais estreita que a assim chamada oitava-arte passa a ter com a literatura e a pintura. É a partir da década de 70 que até mesmo o quadrinho "mais comercial", adquire um formato que lhe possibilita um desenvolvimento e variedade maior nos aspectos narrativos.

Foi Will Eisner um dos maiores colaboradores para que, aos poucos, os quadrinhos passassem a ter uma maior respeitabilidade e deixassem de ser vistos, em detrimento aos discursos apocalípticos, como baixa-cultura. Suas colaborações no aspecto da linguagem eram visíveis nas tiras de "The Spirit" publicadas nos jornais, ainda na década de 40, e que lhe valeram a comparação com Orson Welles. Outro fator importante foi a criação de um formato de história longa, com tempo e espaço para o desenvolvimento de uma narrativa mais elaborada e consistente. "Contrato com Deus", na década de 70, inaugura o termo *graphic novel*, ou o "álbum", aproximando ainda mais os quadrinhos do romance e da literatura, porém com o diferencial de se utilizarem também dos desenhos como recurso narrativo criativo e indispensável. Se o quadrinho agora tinha um formato que lhe possibilitava um desenvolvimento e variedade maior nos seus aspectos narrativos, o termo a seguir, também elaborado pelo próprio Eisner, foi *arte-sequencial*. Este termo, também adotado neste artigo, denota uma preocupação com a arte de narrar através de imagens sucessivas em seus diversos enquadramentos, suas relações entre texto e imagem, e que lhe garantiria maiores possibilidades artísticas e narrativas:

Durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinho é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (...)

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem - uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Sequencial. (EISNER, 1989: 8).

Se a arte seqüencial trabalha com tal interação entre literatura e artes plásticas e se sempre o quadrinho, como toda a mídia de massa, recebeu influência de outras mídias, seja em seu conteúdo e em sua forma, é mais do que natural que o quadrinho se hibridizasse com outras modalidades narrativas da modernidade. Assim transforma-se, inova e viabiliza produtos e leituras diferenciadas, exercendo também influência sobre as mídias de origem. É nesse momento que se percebe a aproximação entre quadrinhos e o discurso jornalístico, criando um tipo muito específico de produto: a *arte seqüencial documental*.

Antes, porém, de aprofundarmos o aspecto jornalístico dos quadrinhos, é necessário compará-lo com uma outra mídia que associa texto, palavra e imagem. O cinema é a mídia que mais tem proximidade com os quadrinhos, seja na linguagem, nas influências mútuas e hibridizações de forma e conteúdo. No âmbito da linguagem, observa-se facilmente a gramática visual comum, a saber, os enquadramentos, a montagem, a dramaticidade e o eixo de câmera, elementos essenciais para criar ritmo, aumentar a carga dramática, construir a narrativa e estabelecer uma lógica compreensível de decodificação da informação para o leitor. Cortes, elipses de tempo, montagem paralela são todos recursos de cinema, utilizados pelos quadrinhos, porém a partir de imagens estáticas. Essa é a diferença mais evidente: enquanto a imagem do cinema *apresenta* movimento, o quadrinho sugere e simula movimento através de códigos pictóricos estabelecidos durante seu percurso histórico narrativo. Ao aprofundar a questão se pode dizer, até mesmo, que não há movimento nem mesmo no cinema, que este movimento é apenas uma ilusão provocada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica, pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição.

Da mesma forma que a lógica da montagem estabelece sensações a partir de conclusões que o espectador do filme tira da justaposição de dois planos - a experiência de Kuleshov -, o leitor de quadrinhos simula, além dessas relações, o movimento em sua mente, da ação contida em cada quadrinho, a partir dos recursos da arte seqüencial. Tanto na montagem de cinema quanto na decupagem dos quadrinhos, a experiência e a participação ativa do receptor se dá pelo preenchimento subjetivo das lacunas entre um plano e outro (anterior e posterior), que o leva a uma reflexão subjetiva. A arte seqüencial ganha, nesse sentido, alguns recursos a mais: primeiro o uso gráfico subordinado à narrativa; do texto, que pode ganhar densidade dramática pelo uso de tipologia variada (inclusive onomatopéias), por suas cores ou tamanhos diferenciados, bem como pelo formato dos filactérios. O segundo, a mudança dos próprios quadrinhos, que podem ganhar diferentes formatos criando efeitos únicos, até mesmo refletindo o estado de espírito do personagem **2**, recurso esse que a tela de cinema raramente se permite. O efeito para o leitor é mais contundente do que o habitual e favorece a metalinguagem.

Existe, entretanto, uma diferença importante entre as duas linguagens no que diz respeito ao tempo de fruição do receptor. A ação que está na tela do cinema, mal comparando, é o que está dentro de cada quadrinho em uma página, ou seja, a visualização do leitor de quadrinhos é mais ampla, interferindo na temporalidade. Essa temporalidade é diferenciada por dois motivos: primeiro pelo fato do receptor ter um controle absoluto do tempo de leitura, é ele quem decide o quanto dedica o seu olhar aos quadros até o ponto de virar a página. No cinema, por outro lado, a ação se sobrepõe ao olhar, o ritmo da montagem atropela, arbitrariamente, a duração de fruição do espectador. O leitor de quadrinho, por ter a ampla visão da decupagem na página, apreende o ritmo podendo se dedicar o quanto quiser à imagem para sua total compreensão e legibilidade, consumindo-a.

2 Um exemplo é uma história de Batman, chamada "A missão", em que o personagem principal é drogado e ao invés do autor simplesmente colocá-lo caindo desmaiado, ele racha sucessivamente os quadrinhos de uma seqüência até sobraem apenas cacos do próprio quadro, com a imagem fragmentada do personagem espalhada pela página.

A segunda diferença quanto à temporalidade vem do mesmo princípio. Se o leitor visualiza vários quadrinhos em uma página, pelos quais a ação se desloca, ele percebe várias temporalidades na mesma página, com um mesmo olhar - o que mais uma vez reforça a idéia de ritmo. Ou seja, se o olhar do leitor está em um quadro, ele vê, simultaneamente, o tempo passado da ação, representado pelo quadro anterior; bem como o tempo futuro, representado pelo quadro posterior ao observado. Nada impede porém, que seu olhar passeie pela página e por essas diversas temporalidades, subvertendo-as, sem criar problemas de compreensão e comunicação com a mensagem pretendida pelo autor do texto. No cinema, nas poucas vezes que se vê uma divisão em quadros na tela, se aproximando do que seria uma página de quadrinhos, muito raramente esses quadros trabalham em temporalidades diferentes. Normalmente se limitam a espacialidades diferentes, reproduzindo os primórdios da montagem paralela de Griffith.

Tais variantes técnicas são relevantes para se pensar como se constrói a percepção e a apreensão da imagem nos quadrinhos e no cinema. - duas *artes seqüenciais*. Em função do absoluto controle do tempo do leitor, sem abrir mão do ritmo e usando técnicas similares de montagem e enquadramento, o quadrinho passa a ter uma capacidade de legibilidade maior do que o plano de cinema. Cabe lembrar aqui as idéias de E.H. Gombrich sobre o "papel do espectador":

Foi também Gombrich que, em sua célebre obra *L'Art et l'illusion*, propôs a expressão de "papel (ou parte) do espectador" (*beholder's share*) para designar o conjunto dos atos perceptivos e psíquicos pelos quais, ao percebê-la e ao compreendê-la, o espectador faz existir a imagem. Essa noção é no fundo o prolongamento direto, como a síntese, do que acabamos de observar.

(...)Gombrich adota, sobre a percepção visual, uma posição do tipo construtivista. Para ele, a percepção visual é um processo quase experimental, que implica um sistema de expectativas, com base nas quais são emitidas hipóteses, as quais são em seguida verificadas ou anuladas. Esse sistemas de perspectivas é amplamente informado por nosso conhecimento prévio do mundo e das imagens: em nossa apreensão das imagens, antecipamo-nos, abandonando as idéias feitas sobre nossa percepção (AUMONT, 2004: 86).

A apreensão da imagem que verifica ou anula as expectativas com relação ao que é visto se dá, como também explicita Jacques Aumont, através da atenção central e da atenção periférica. O espectador foca sua atenção em determinado ponto da imagem. Mas a atenção periférica permite que ele capte também a informação visual ao redor. Existe, portanto, uma percepção total da imagem, ainda que variada, em função das desigualdades entre a captação da imagem central e periférica e ainda, do que o espectador elege como atenção central em detrimento ao que é periférico. Como essa atenção se realiza na imagem do cinema e na imagem estática dos quadrinhos?

No cinema a imagem possui movimento e relações de foco em profundidade, o que direciona o olhar do espectador em um plano. Ou seja, sua atenção central se desloca para um lugar específico na imagem, *imposto pelo filme*. Com a montagem mais rápida esse "autoritarismo" torna-se ainda maior e o tempo de apreensão da atenção periférica passa a ser muito menor. Assim, o espectador retém uma parcela pequena da constituição da imagem como um todo. É freqüente, ao rever um filme, reparar em detalhes do plano que não haviam sido vistos anteriormente. Na imagem estática, e especificamente nos quadrinhos, o que ocorre é o contrário: como não tem o movimento mas apenas as representações de profundidade direcionando o olhar, a temporalidade é dominada pelo leitor, permitindo que seus olhos passem livremente pelo quadro. Vão do primeiro ao último plano da imagem, deslocando a atenção

central para o que seriam pontos periféricos. A atenção periférica, nos quadrinhos pode vir a ser - não sempre, vai depender da forma de leitura do espectador - um momento anterior ao movimento dos olhos que busca a atenção central pela imagem. A possibilidade de percepção e apreensão total da imagem, nos quadrinhos, portanto, é muito maior do que é no cinema.

Sendo assim, quando Gombrich relaciona o "conhecimento prévio das imagens" à "apreensão das imagens", conclui-se que toda e qualquer informação constituinte da imagem - plano ou quadro - é fundamental para a compreensão de sua totalidade. Portanto quanto mais o espectador apreender, objetivamente, o que normalmente só caberia à atenção periférica, mais ele poderá absorver da imagem em questão. Uma correspondência a essa noção da importância dos elementos constitutivos da imagem já era apresentada por Eisenstein, no cinema, que já entendia que a menor parte do filme não era o plano mas sim a *atração*: subsídios internos ao plano que ajudavam a dar sentido à imagem. Tal sentido dado pela união desses recursos elabora não apenas um conhecimento das imagens, mas em seu reconhecimento baseado na experiência e na cultura de cada leitor-espectador:

Contudo, no caso específico dos humanos devemos manter em altíssima consideração o fato de que, se é verdade que os órgãos dos sentidos codificam biologicamente as percepções (e os mundos daí decorrentes), também é verdade que estes órgãos de sentidos se encontram igualmente codificados por convenções e valores - convenções e valores que os retiram da pura biologia e os inscrevem no reino das relações sociais e da cultura. Decorrencia disso, para compreender os segundos mundos humanos seria imprescindível observar também como variam os sentidos, suas utilizações e suas qualificações segundo os diversos grupos sociais. (RODRIGUES, 2005: 6).

A cultura e experiência do indivíduo são fundamentais no processo de reconhecimento da imagem mas ainda não são suficientes para possibilitar uma leitura absoluta do que se está vendo. Reconhecer os elementos da imagem não significa compreendê-la em sua totalidade. Talvez caiba aqui outra comparação, entre a fotografia e o quadrinho. Ao observar as famosas fotografias de Robert Capa no front de batalha, a experiência e cultura do espectador, de um modo geral, identifica que é uma guerra através das imagens de armas, soldados, feridos mutilados e da ação congelada na foto. Mas a que guerra a imagem se refere, o que acontece? Por que aquelas pessoas se encontram ali naquele momento? Por mais que se tenha a cultura para reconhecer a imagem de uma fotografia, ainda assim ela continua limitada, necessita de legenda para complementar sua informação, como Benjamin explica através da fotografia:

Mas o que nem Wiertz nem Baudelaire compreenderam, no seu tempo, são as injunções implícitas na autenticidade da fotografia. Nem sempre será possível contorná-las com uma reportagem, cujos clichês somente produzem o efeito de provocar no espectador associações lingüísticas. A câmara se torna cada vez menor, cada vez mais apta a fixar imagens efêmeras e secretas, cujo efeito de choque paralisa o mecanismo associativo do espectador. Aqui deve intervir a legenda, introduzida pela fotografia para favorecer a literalização de todas as relações da vida e sem a qual qualquer construção fotográfica corre o risco de parecer vaga e aproximativa. (...) Não se tomará a legenda a parte mais essencial da fotografia? (BENJAMIN, 1996: 107).

E qual é a legenda das fotos de Capa? A que o repórter escrevia e que figurava ao lado da imagem na revista ou quem sabe até mesmo o anúncio publicitário na outra página, como observou Susan Sontag? Como se preenche uma legenda, ou se apreende os detalhes da imagem com o olhar, quando quem vivenciou o acontecimento em Omaha Beach no dia 6 de junho de 1944, por exemplo,

declara que fotografou " 'freneticamente' e não conseguia tirar os olhos do visor da câmera fotográfica, durante o desembarque" (BERLINCK, 2004, 4)? É evidente que isso em nada diminui o trabalho do fotógrafo húngaro, mas atesta uma limitação entre conteúdo da imagem - representação do real - e fotografia. Essa é a limitação da imagem única, como atesta Sontag:

Poderia alguém ser mobilizado para opor-se à guerra de forma atuante por uma imagem (ou por um grupo de imagens) (...)? Parece mais plausível que uma narrativa demonstre uma eficácia maior do que uma imagem. Em parte, a questão reside na extensão de tempo em que a pessoa é obrigada a ver e sentir. Nenhuma foto ou coleção de fotos pode se desdobrar, ir além (...). (SONTAG, 2003: 101,102).

A imagem única não é em si uma narrativa, mas o conjunto delas pode vir a se tornar uma. O cinema é uma narrativa formada por uma sucessão de fotos (fotogramas) que ganham sentido entre si através de seus códigos lingüísticos e gramaticais, e da experiência cultural do seu espectador. Em um único fotograma, tal qual uma foto, reside uma informação limitada. Na arte seqüencial se dá o mesmo. Sua menor parte, o quadrinho em si, é apenas uma ilustração. Mas a sucessão desses quadros compõem uma narrativa em que a legenda, apesar de sempre presente (através dos filactérios - os balões recordatórios), pode vir a ser desnecessária, assim como no cinema.

Outra diferença entre a imagem fotografada e a desenhada se mostra diante da impossibilidade de definição da fotografia, em função da mediação das lentes, da ótica. Ao capturar a imagem, o fotógrafo opta por uma lente específica que irá determinar o resultado da imagem apreendida através da profundidade, da abertura e do foco. A imagem captada através de uma lente teleobjetiva tem um campo focal menor. Com isso o desfoque do que é periférico é muito grande. Uma grande-ângular tem uma grande área de foco, contudo distancia o plano mais afastado. A lente que menos distorceria a imagem seria a normal, mas ainda assim ela tem um campo focal determinado que, a partir de um determinado espaço, perderia o foco. Se o detalhe, portanto, é importante para a apreensão completa da imagem, existe na imagem fotográfica uma limitação: na maioria das vezes, dependendo da foto, não se pode, por mais atenção central que se dê às partes periféricas da imagem, haver uma total decodificação do receptor do que representa o que está sendo visto. Fotografar "freneticamente" é não captar *com os olhos* a imagem, e precisar dos recursos de ampliação, próprias da fotografia, para vê-la de fato. Tal limitação fica evidente na dúvida de Thomas, no filme "Depois daquele beijo" (*Blow-up*), de Michelangelo Antonioni. Após bater uma fotografia em um parque, Thomas vê uma mancha que poderia ser o indício de um cadáver por trás de uma moita, algo que não havia percebido no instante da foto. Sem poder ter uma comprovação pela imagem da foto, Thomas utiliza de todos os recursos técnicos e fotográficos para ampliá-la e buscar obsessivamente pela verdade do instante, que a imagem fotográfica não conseguiu comprovar com exatidão e clareza.

A imagem desenhada não depende de um artifício técnico como a lente, ou melhor, não se limita pelo instrumento técnico, mas sim pela habilidade e pela intenção do desenhista em retratar a imagem que ele próprio apreende com os olhos. Alguns artistas realistas têm, pela forma de retratar a imagem, um detalhismo que supera as limitações técnicas do aparelho fotográfico: desde Norman Rockwell passando por Geof Darrow e Joe Sacco. O detalhe é pensado,

o objeto por menor que seja é desenhado com toda a definição necessária para ser reconhecido. A fotografia pode ser utilizada, nesse caso apenas como uma referência visual primeira do detalhe, para que possa, posteriormente, construir os detalhes de sua imagem através do desenho. Essa é a metodologia de Joe Sacco. Os quadrinhos passam a ser, segundo ele, em função da possibilidade de construção do detalhe, um poderoso meio jornalístico de retratar a realidade:

Antes que eu chegasse lá, li numa matéria jornalística algo sobre Gorazde que chamou minha atenção, mas não conseguia imaginar a cidade na minha cabeça. Eu não sabia se era um vilarejo ou outro tipo de lugar. Quando cheguei lá, vi que era uma cidade de prédios muito altos e complexos de apartamentos. Histórias em quadrinhos podem ser uma grande fonte de informação visual, o que acredito fazer com que um lugar como Gorazde se torne REAL aos olhos do leitor. E não somente o lugar, mas as pessoas, porque no detalhes no fundo da imagem pode-se ver o que eles vestiam, como eles cortavam a lenha, a extensão dos danos aos seus lares, etc. Histórias em quadrinhos são um meio jornalístico muito atraente. Elas permitem que um senso de tempo e espaço penetre nas imagens repetidas. É uma maneira mais orgânica de criar uma atmosfera que o fotojornalismo, que normalmente tenta usar uma só fotografia para resumir uma história inteira. Mas não quero dizer com isso que eu não aprecie fotojornalismo. (http://www.fantagraphics.com/artist/sacco/sacco_qa.html).

Se existe, portanto, limitações no entendimento total de uma imagem, entre imagem unitária e a imagem seqüencial que forma uma narrativa, se o tempo de observação e o controle do leitor determinam uma captação maior dos elementos constitutivos da imagem e se o desenho pode ser superior a fotografia para representar os detalhes, pode-se concluir que a narrativa em quadrinhos, aparentemente, tem uma capacidade maior de comunicação com seu leitor, em detrimento tanto da fotografia quanto do cinema. Talvez quem busque representações mais fidedignas do real, encontre nos quadrinhos o meio mais adequado para exercer a comunicação, embora caiba lembrar que nenhum modo de representação atinge a verdade de forma absoluta. Alguns certamente esbravejarão: como pode um desenho, representação da realidade suplantar a imagem captada, congelada do real? A fotografia e o cinema, tanto quanto o desenho, são mediações da mesma forma. Todos são mediados pelo olhar de um homem, aquele que enquadra, que restringe e seleciona o olhar, transferindo para si o poder de representação do real através das câmeras ou da pena. Mais uma vez se problematiza a questão da verdade. É impossível de se chegar a ela de forma absoluta, através de qualquer modo de representação:

(...) Não pode haver verdade absoluta em um ponto de vista, mas uma verdade parcial, a verdade do diretor, a forma como ele enxerga a realidade. Logo, aspectos da realidade podem estar no filme, mas a verdade não. Ela está deslocada do filme porque existem várias verdades, várias opiniões de quem manipula (essa palavra não deve ser entendida de forma pejorativa) o material constitutivo da narrativa que se pretende como verdade. Todos os filmes são verdadeiros e nenhum o é. Mas se não há verdade dentro do filme, onde ela se encontra? Dentro do espectador e, assim mesmo, é a sua própria verdade - uma verdade individual. (MUANIS, 2005: 74,75).

É a verdade individual, baseada na experiência cultural do receptor - como escreveu José Carlos Rodrigues -, que associada às opções discursivas do emissor constroem uma interpretação mais ou menos rica do que é apreendido.

Ao discutir, portanto, opções discursivas e noções do real, o olhar se volta instantaneamente para linguagens documentais e jornalísticas. Nesse campo, uma das opções mais interessantes, preocupadas com a honestidade e identificação do próprio discurso, está em uma linhagem de cinedocumentaristas que passa de Vertov, ao *cinema-verité* de Jean Rouch e o brasileiro Eduardo Coutinho. Para eles a presença da câmera e do realizador em quadro são importantes. O filme não tem a pretensão de apresentar a verdade de um fato mas sim da própria filmagem e da relação do objeto do filme com a câmera. Também considera o "objeto" como co-autor, como parte de um processo, a quem é permitida alguma interferência nos caminhos tomados pela narrativa. Tal maneira de lidar com o objeto é oposta à construção pretensamente objetiva que é dada no jornalismo, esteja ele em que mídia estiver. Cabe, então, uma análise um pouco mais acurada sobre um novo tipo de relato jornalístico que vem surgindo, carregado com todas as possibilidades que essa mídia pode oferecer: a arte seqüencial documental ou os quadrinhos jornalísticos.

"O Contrato com Deus", de Will Eisner, foi um dos álbuns que inaugurou o quadrinho de testemunho. Na verdade eram histórias inspiradas na vivência pessoal do autor. De lá para cá vários autores têm aprofundado essa relação, alguns que anteriormente faziam relatos autobiográficos ou que transmitiam a experiência vivida em determinado contexto e outros que trabalhavam de forma jornalística, indo ao local do evento e investigando como um repórter. Coincidentemente, a maioria desses relatos têm de forma direta ou indireta, como temática, a guerra. Nesse sentido seria importante citar e fazer comparações entre algumas obras, entender suas semelhanças e distinções. São elas:

a) "Gen", de Keiji Nakazawa - Relato autobiográfico, em quatro volumes, contando a história do autor e sua família vivendo os horrores da queda da bomba de Hiroshima e suas conseqüências. A obra foi lançada em mais de dez países.

b) "Maus", de Art Spiegelman - Os dois livros contam a história de Vladek Spiegelman, perseguido, preso e sobrevivente dos campos de concentração nazistas. O autor retrata estilizadamente, os judeus como ratos, os nazistas como gatos, e os poloneses como porcos. O livro ganhou o Prêmio Pulitzer de literatura em 1992.

c) "Fax from Sarajevo" , de Joe Kubert - Kubert conta a história de sobrevivência do amigo Ervin Rustemagic e sua família, bem como suas tentativas de fuga de Sarajevo, durante a guerra na Bósnia. O livro foi inspirado nos faxes quase diários que Rustemagic mandava aos amigos de outros países, entre eles Kubert, pedindo ajuda.

d) "Gorazde", de Joe Sacco - Como um repórter, Sacco viaja para a Bósnia Oriental e lá permanece durante meses, conhecendo lugares e pessoas, e relata os conflitos humanos diante da guerra. Fez o mesmo na Palestina, anteriormente, publicando dois álbuns. Gorazde foi eleita o melhor livro em quadrinhos do ano pela revista Time.

e) "Persépolis", de Marjane Satrapi - Satrapi conta a história das lutas internas do Irã, sua terra Natal, a guerra com o Iraque, através do olhar de uma criança em crescimento - ela própria -e que vai se descobrindo em um país em conflito.

Todas essas narrativas tem algo em comum: são relatos baseados em experiências vividas. Mas suas diferenças, no entanto, podem reforçar algumas idéias sobre a importância das narrativas em quadrinhos. De todas a que mais se diferencia é a história de Rustemagic já que o autor, Joe Kubert, não participa ativamente da história, não está presente e não toma parte do relato mas o interpreta, gráfica e narrativamente, a partir dos fatos de quem de fato a viveu. O estilo de Kubert, um dos autores clássicos dos quadrinhos de super-heróis, cheio de ação e cor, torna a narrativa de Rustemagic bastante dramática e espetacular. Kubert foge do que seria uma narrativa em quadrinhos com cunho de real e se aproxima da hiper-realidade fantástica dos super-heróis. Mal comparando, seria similar ao contra-ponto entre a linguagem utilizada por Ridley Scott e João Moreira Salles, caso filmassem a mesma história.

Todas as outras obras citadas parecem fugir de uma linguagem de quadrinhos hiper-real e se aproximam de um caráter mais documental: todas são em preto e branco, têm enquadramentos muitas vezes simples, pouco espetaculares e centram suas narrativas na relação entre texto, imagem e como esta relação constrói a temporalidade. Em todas o autor aparece retratado, tomando parte da ação, vivenciando o relato. Tal estratégia é bastante similar à usada pelos documentaristas aqui citados mas ainda é mais relevante por se aproximar da proposta do extinto contador de histórias. Para Benjamin a arte narrativa encontrava-se na oralidade, na tradição, no relato da experiência que não era uma experiência individual, mas coletiva. Diferente de um mero relato autobiográfico, a experiência coletiva passa as histórias da sabedoria de uma cultura, de um povo. Esse contador de histórias desapareceu quando os relatos passaram a ser escritos e transformaram-se em informação, quando a palavra se vulgarizou na metrópole, através da imprensa. Como esse contador de histórias desapareceu juntamente com a tradição oral, pode-se chegar apenas a algo próximo desta:

A experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos. Entre estes, existem dois grupos, que se interpenetram de múltiplas maneiras. A figura do narrador só se toma plenamente tangível se temos presentes esses dois grupos. "Quem viaja tem muito o que contar", diz o povo, e com isso imagina o narrador como alguém que vem de longe. Mas também escutamos com prazer o homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições. Se quisermos concretizar esses dois grupos através dos seus representantes arcaicos, podemos dizer que um é exemplificado pelo camponês sedentário, e outro pelo marinheiro comerciante. (...) A extensão real do reino narrativo, em todo o seu alcance histórico, só pode ser compreendido se levamos em conta a interpenetração desses dois tipos arcaicos. O sistema corporativo medieval contribuiu especialmente para essa interpenetração. O mestre sedentário e os aprendizes migrantes trabalhavam juntos na mesma oficina; cada mestre tinha sido um aprendiz ambulante antes de se fixar em sua pátria ou no estrangeiro. Se os camponeses e os marujos foram os primeiros mestres da arte de narrar, foram os artífices que a aperfeiçoaram. No sistema corporativo associava-se o saber das terras distantes, trazido pela casa pelos migrantes, com o saber do passado, recolhido pelo trabalhador sedentário. (BENJAMIN, 1996: 198,199).

Joe Sacco é o tipo marinheiro. Ele vivencia a experiência relatada não em sua própria cultura mas em viagem. Busca os relatos orais de quem vivencia a experiência da cultura palestina em seus detalhes, transformada pelo caos da guerra constante. Em um contato que dura meses, Sacco tem ele próprio a sua vivência pessoal daquela cultura e não hesita em se retratar na própria história que narra, que reproduz do que ouviu, viu e viveu. O *marinheiro* Sacco funde-se com as estratégias documentais do *cinema-vérité* de Jean Rouch, evidenciando sua narrativa não apenas como o relato de um povo, mas como o contato dele, autor, com aquelas pessoas e aquela cultura:

Eu quero trazer alguma coisa a mais para a mesa. Não é planejado, é como acontece a aproximação com o assunto. A maneira como eu me relaciono com as pessoas é importante porque isso faz parte da história. Minha relação com as pessoas não pode ser descartada, mas não precisa ser uma história muito rica. Todas as coisas banais são importantes para mim. O que é importante para mim é como as pessoas valorizam essas situações. É claro que eles se preocupam em ter o que comer. Finalmente, prioridade para as questões de sobrevivência. Mas se apenas você tem essas condições básicas, o que significa? Vai depender da sua própria perspectiva. (TUHUS-DUBROW, 2003).

Sacco coloca seu personagem olhando para a câmera subjetiva virtual, olhando nos olhos do espectador. Ele próprio fala ao espectador, evidenciando sua própria perspectiva, suas próprias dúvidas com relação ao que está relatando. Em um quadro de "Uma história de Sarajevo", depois de descobrir que o personagem fio condutor de sua história mentia, Sacco aparece desenhado como se retratado por uma câmera subjetiva e pergunta assustado: "E agora leitor?". Ainda assim, Sacco não evitou o discurso duvidoso, desenhando-o e relatando-o nas páginas do livro, mas logo após expondo ao leitor a dúvida quanto a sua veracidade. Muito similar à estratégia do cineasta Eduardo Coutinho quando mantém o discurso da prostituta que assume que mente, em "Edifício Master". Talvez, por tal metodologia, é que Sacco esteja sendo considerado o inventor de um gênero, o "novo-novo-jornalismo", ou seja, o que traz o novo-jornalismo à mídia dos quadrinhos.

Satrapí, Nakazawa e Spiegelman são os camponeses sedentários, falando de dentro, de sua própria cultura. Os dois primeiros são participantes do relato, contam a sua história, reproduzem os relatos orais que ouviram, mas principalmente reelaboram suas tradições, como participantes ativos através do que viveram. Os detalhes de ambos, sobre os acontecimentos no Irã e em Hiroshima, respectivamente, expressam não apenas a informação mas retratam o cotidiano. É através dos detalhes, da riqueza do cotidiano que seus relatos ganham força e ineditismo. A narrativa de Satrapí em muito se assemelha ao documentário "Anna dos 6 aos 18" em que o diretor Nikita Mickalkov relata as transformações na União Soviética, através das imagens das transformações do crescimento da própria filha, no mesmo período. A diferença é que a narrativa de Satrapí está em primeira pessoa, na qual ela explora as suas próprias reminiscências, além de ser fio condutor da trama. No documentário as reminiscências são as do autor, do pai, sobre as imagens da filha que conduzem o filme. As narrativas de Satrapí, Nakazawa e Mickalkov extrapolam o personagem e revelam as tradições de um povo através das pequenas histórias.

Spiegelman, no entanto, não é apenas um camponês sedentário, mas é aquele que ouve o relato do marinheiro, seu próprio pai. Art Spiegelman não esteve nos campos de concentração e sim Vladek. Vladek conta a sua *viagem* ao filho, este reelabora sua própria história, sua própria cultura, em função do relato do pai. Fala de dentro, parte da oralidade do *marinheiro* que viveu a situação. Podemos entender, portanto, que a narrativa dos quadrinhos, através de tais exemplos somados às suas particularidades específicas de leitura, detêm grandes possibilidades de se aproximar mais do sentido original do contador de histórias de Benjamin, ainda que não o resgate plenamente. Todos contam suas histórias e seus relatos através de imagens, de narrativas imagéticas nas quais o receptor tem a liberdade de controlar o tempo de leitura da informação.

No entanto, ao pensar que a escrita, muitas vezes foi usada como estrutura de poder, e levando em consideração que a arte seqüencial tem uma escrita e linguagem próprias, cabe pensar como essa estrutura se daria nos quadrinhos. Nesse sentido seria interessante observar alguns conceitos de Michel de Certeau, apesar deste autor priorizar o enunciado e não a linguagem. Volta-se para a palavra do místico, do louco e da mulher - o discurso marginal, que não tem valor, a palavra "insignificante". Embora estejamos tratando de uma linguagem, pode-se considerar o quadrinhos também como uma fala marginal, *insignificante*, mesmo sendo um meio massivo, pois seu discurso não costuma ser reconhecido como sério ou digno de veracidade. Contudo, como foi dito anteriormente, algumas dessas narrativas em quadrinhos tendem a se aproximar mais do que seria esperado hoje da questão da *experiência* e da *tradição*, tal como tratadas por Benjamin, apesar de estarem inseridas na sociedade moderna, pós Gutenberg. O quadrinho, por ter sua vertente marginal bastante forte, parece apropriado para expressar a diversidade cultural frente uma ordem hegemônica. Se o espaço é estruturado pelo poder e se a escrita ajuda a organizar este poder, são as elites que vão organizar as estratégias dos espaços. Cabe portanto, segundo Certeau, dar atenção ao cotidiano. É através dele que o leitor passa pelos *percursos* que o levam ao processo de descoberta da informação e do imaginário, entendendo a formação dos espaços. Tal estratégia é diferente de receber uma narrativa pronta, digerida, cujas etapas de construção não são visíveis. Essa é a importância desses pequenos relatos na constituição da narrativa:

Michel de Certeau refere-se aos relatos de espaço como sendo de dois tipos distintos: "um como 'mapa' e o outro como 'percurso' (2000: 204). Os relatos que mapeiam, segundo este autor, são aqueles que dão a ver, que apresentam um quadro, que visam conhecer a ordem dos lugares. Os outros são aqueles que organizam movimentos, que nos apontam processos, podemos assim dizer, que nos fazem experimentar os durantes. (RESENDE, 2005: 2).

Fernando Resende se baseia em Certeau para trabalhar o conceito dos *discursos de resistência*, são "transformadores de lugares em espaços, narrativas que desorganizam e reconfiguram um todo que se antecipa à perspectiva da ordem" (RESENDE, 2005:7). Discursos anti-hegemônicos que, ao explorar os percursos, o cotidiano, adicionam os caminhos, novos olhares e novas perspectivas que permeiam e invadem, no caso o jornalismo, e que mudam o caráter do discurso. Nesse sentido algumas mídias são lugares propícios para que esses discursos apareçam. A internet e os quadrinhos, os fanzines e pequenos jornais experimentais são exemplos disso. A produção jornalística em quadrinhos, por deter essas características, parece adequada para veicular tais discursos e apresentar pontos de vista variados, mais meticolosos para expressar o cotidiano, e que a grande imprensa não faz:

(...) Atentos a esta perspectiva e sem que seja necessário valorizar um ou outro tipo de relato, devemos saber que há relatos que dotam o mundo de diferenças, enquanto há outros que não; há os que rechaçam as particularidades e ainda há os que as ressaltam; há os que narram o mundo como algo estático. São estes últimos os mais comuns no tecido do jornalismo. Nele, os relatos cumprem a função de mapear o mundo; eliminando o percurso, eles pretendem chegar à objetividade do acontecido; eles reduzem os seus objetos (que aí incluem outros sujeitos) ao "estar-aí de um morto" (CERTEAU, 200, 203), fazendo-se relatos que transforma espaços em lugares. (RESENDE, 2005: 7).

E continua:

No espaço da mídia, a eclosão de narrativas - de modo conflituoso porque também assimétrico e fragmentado, pois se fala de tudo e de todos os modos, ainda que nem todos tenham acesso à fala e/ou à escuta - pode significar a inscrição de formas variadas de dizer de um mesmo lugar, o que deve apontar para a possibilidade de que os sentidos se diversifiquem. Se assim for, na dimensão de um dia-a-dia que se quer organizado, os relatos do cotidiano são os principais responsáveis por configurar, em constante processo de perlaboração, os modos de conceber e viver o mundo. (RESENDE, 2005: 11).

A arte seqüencial se adequa à tal narrativa de conflito, desde o momento em que o desenhista presta atenção em cada detalhe do que estaria em sua visão periférica e o retrata, através de seu desenho, com uma definição superior à da fotografia. Até a própria forma de construção do discurso. Isso fica claro, por exemplo, nas entrelinhas das declarações que Sacco dá a respeito de sua metodologia de trabalho, que se mostra sempre preocupado em estabelecer percursos e fugir de mapeamentos. Talvez seja importante centrar a atenção em suas declarações já que, dos analisados, é seu trabalho o que mais se aproxima do jornalismo. É importante ressaltar que ele não se denomina como artista. Joe Sacco reforça a sua formação jornalística e que o que faz é *jornalismo em quadrinhos*. Neste depoimento aponta ainda o caráter de suas preocupações:

A grande coisa sobre o que eu faço é quando eu faço com o meu dinheiro, indo por minha conta, com ninguém olhando por cima dos meus ombros, eu decido quando eu vou para lá, o que a história vai ser. Eu não tenho histórias pré-determinadas antes de ir. Estou interessado nas pessoas comuns. Não era uma idéia prática ir para a Bósnia, se transformou em uma. Eu fui principalmente para ver esse lugar sobre o qual eu estou ouvindo. Eu me apaixonei pela cidade e aí veio minha história. (...). Eu tendo a ser parte da cena um pouco mais do que os outros jornalistas. A outra vantagem é que eu não preciso fazer relatórios diários. Eu não tenho um *deadline* que constantemente me atormenta. Eu posso gastar dias saindo com pessoas e não lhes fazer nenhuma pergunta e isso é perfeitamente válido. (...)

Eu faço muito poucos esboços quando estou lá. Na Palestina (e Bósnia) eu estava mais interessado em conhecer as pessoas. Eu percebi que era melhor fotografar as referências e depois voltar a elas quando necessário. Depois de gastar algumas semanas ou meses escrevendo, eu começo a desenhar. Eu tento mostrar como o lugar se parece porque isso é essencial. Isso não é uma experiência abstrata em um lugar qualquer. (...)

Eu busco leitores que sintam como as pessoas são reais, que aquela pessoas importam. Eu tento fazer isso introduzindo personagens e deixando o leitor ir as conhecendo como eu tive que fazer isso, depois os atordoando com o que se passou. O que importa é fazer o leitor percebê-los como indivíduos distintos... como decisões tomadas em um lugar afetam pessoas de outro, e como algumas pessoas passam por isso e outras não. Quadrinhos é uma mídia *pop*, mas cartunistas que levam a mídia à sério contam grandes histórias. Por um lado é subversivo, instigante. Pode haver muita informação, muita coisa pesada, e desenhos-chave também. Você pode descrever coisas graficamente que são muito desconfortáveis de serem vistas. Esse é o poder disso.(TUHUS-DUBROW, 2003).

As imagens desconfortáveis que a fotografia ou o audiovisual, através da imprensa e da televisão não conseguem mostrar, realidades e cotidianos específicos, elucidativos, que não têm espaço, podem encontrar seu lugar nos quadrinhos. Nestes existe tal possibilidade e ela cada vez mais aparece como uma alternativa do narrar. Não há nenhuma imagem mais contundente na mídia sobre a guerra de Hiroshima, do que as pessoas com a pele derretendo

retratadas por Nakazawa em "Gen", ou a narrativa de Spiegelman representando um prisioneiro no campo de concentração, se alimentando com sopa de baratas. Esses percursos, como aponta Fernando Resende, são importantes para compreender o todo, a experiência: a história de Rustemagic, contada por Kubert, se passa em Sarajevo, parte dela no Hotel Holiday Inn. É neste mesmo hotel no qual é apresentada o personagem que conduz a narrativa de Sarajevo feita por Sacco. Este, por sua vez, conta seus relatos em 1995, retornando por vezes às épocas de conflito de 1992, a mesma época em que Rustemagic se encontrava em meio ao seu próprio drama. Tais percursos, histórias periféricas, se cruzam e possibilitam ao leitor uma compreensão maior, com mais nuances, do que de fato se passou: Rustemagic e sua família, apesar de terem tido maior sorte, representam todas as famílias que foram vítimas dos personagens desenhados por Sacco.

Retornando à Benjamin, que se preocupava com o potencial de transformador social da cultura de massa, não será esse tipo de quadrinhos, guiado pela necessidade de romper as narrativas e discursos convencionais, o ideal para explicitar o cotidiano e mostrar o outro? Mostrar o que não costuma ser mostrado, representar a imagem indigesta com definição e precisão, torná-la "comunicável" sem contudo aviltar o choque? Não terá ela a capacidade de criar uma conscientização da necessidade de prestar atenção nas outras histórias, em outros relatos? Sacco parece ter encontrado essas respostas,

(...) ele acredita ter escolhido uma mídia que é "uma maneira muito boa de alertar as pessoas." Isso descontrola a dinâmica das pessoas perguntando como é aquele lugar, mas que querem saber a história inteira em apenas cinco minutos. "Com os quadrinhos", diz Sacco, "talvez as pessoas fiquem um pouco mais curiosas". Ele compara seu quadrinho com a experiência de ir a uma série de apresentações (provavelmente com slides), onde uma grande quantidade de informação é apresentada de forma envolvente. "Eu acho que os artistas podem ter um papel político," diz ele, "e eu acho que eu gostaria que mais cartunistas fizessem isso, porque eu acredito que realmente essa é uma mídia eficiente para tratar de questões políticas... A arte está fazendo isso de uma forma que a torna palatável." (BENETT, 1994).

E mais uma vez não será essa a preocupação de Benjamin, de entender a arte e a cultura de massa como um instrumento de conscientização política e mudança social? O quadrinho que retrata o cotidiano, que se desdobra através de uma narrativa jornalística e documental é um meio eficiente, contundente, porém ainda desconhecido, de se retornar ao caráter brechtiano da arte. Sua força está na constituição da narrativa através de suas imagens, na forma de percepção do seu leitor e em seu potencial de retratar aspectos da realidade que criam o choque em seu público.

É evidente que esse gênero de quadrinhos não se tornará hegemônico ou, ao menos, será de tão grande difusão. Ainda constitui-se, pelos poucos autores que o fazem, em um quadrinho de exceção. Mas a proliferação recente, cada vez maior, desse tipo de narrativas, faz crer que a tendência é do quadrinho jornalístico se expandir. É importante, portanto, que se preste mais atenção em suas possibilidades, na sua força narrativa. Entender seu funcionamento, valorizar sua experiência e entender o meio como um poderoso instrumento de comunicação e como um, talvez revolucionário, meio jornalístico.

- AUMONT, Jacques (2004). *A imagem. Campinas*: Papirus.
- BENJAMIN, Walter (1996). *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense.
- BERLINCK, Deborah. (2004). *A lente que registrou a insanidade no front: exposição em Paris lembra Robert Capa, o maior dos fotógrafos de guerra, mais de 50 anos após sua morte*. O Globo. Rio de Janeiro. Segundo Caderno, p.4.
- CERTEAU, Michel de (1994). *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes.
- EISNER, Will (1996). *Contract with God*. Northampton: Kitchen Sink.
- _____. (1996). *Graphic Storytelling*. Tamarac: Poorhouse Press.
- _____. (1989). *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes.
- FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de, MUANIS, Felipe (2005). in Anais XIV Encontro Anual Compós. CD-ROM. UFF/Niterói.
- KUBERT, Joe (1998). *Fax from Sarajevo*. Milwaukie: Dark Horse.
- MC CLOUD, Scott (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books.]
- _____. (2006). *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books.
- MUANIS, Felipe. (2005). *Justiça aos olhos de quem? Linguagem dos filmes de cárcere*. ALCEU: revista de comunicação, cultura e política, nº 10 , jan./jun.
- NAKASAWA, Keiji (1999). *Gen: pés descalços*. São Paulo: Conrad.
- RESENDE, Fernando (2006). *Espaços parciais, espaços de resistência: narrativa e conflito no cenário contemporâneo*. IN: GOMES R. & MARGATO I. (orgs.). *Espécies de espaços: territorialidades, literatura, mídia*. Belo Horizonte: UFMG (no prelo).
- RODRIGUES, José Carlos (2005). *Uma paixão cega pelos meios visuais?* ALCEU: revista de comunicação, cultura e política, nº 11 , jul./dez.
- SACCO, Joe (2001). *Área de segurança Gorazde*. São Paulo: Conrad.
- _____. (2000). *Palestina*. São Paulo: Conrad.
- _____. (2003). *Palestina: na faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad,
- _____. *Uma história de Sarajevo*. São Paulo: Conrad, 2005.
- SATRAPI, Marjane (2004). *Persépolis 1*. São Paulo: Companhia das Letras.
- _____. (2005). *Persépolis 2*. São Paulo: Companhia das Letras.

- SONTAG, Susan (2003). *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras.
- SPIEGELMAN, Art (1986). *Maus: a survivor's tale, I: my father bleeds history*. New York: Pantheon.
- _____. (1991). *Maus: a survivor's tale, II: and here my troubles began*. New York: Pantheon,.
- WHELAN, Richard (2001). *Robert Capa: the definitive collection*. London: Phaidon.

Referências de sites na internet:

- BENETT, Kathleen E. *Joe Sacco's Palestine: Where Comics Meets Journalism*. The Stranger. <http://www.infogoddess.com/comix/sacco.html>. Acessado em 20 de fevereiro de 2006.
- GLEASON, Alan. *Keiji Nakazawa*. The Comics Journal # 256, 1988. http://www.tcj.com/256/i_nakazawa.html. Acessado em 20 de fevereiro de 2006.
- GROTH, Gary. *Why Sacco went to Gorazde*. The Comics Journal, 2001. http://www.tcj.com/aa02ws/i_sacco.html. Acessado em 20 de fevereiro de 2006.
- IRVING, Christopher *A phone call to Dover: Joe Kubert on FAX FROM SARAJEVO, his carrer, and then some*. <http://www.richmondcomix.com/irving/kubert.html>. Acessado em 20 de fevereiro de 2006.
- PASAMONIK, Didier. *Exclusif: Entretien avec Keiji Nakazawa, l'auteur de "Gen d'Hisoshima"*. Actua BD, 2003. http://www.actuabd.com/article.php3?id_article=723. Acessado em 20 de fevereiro de 2006.
- POWERS, Thom. *Interview with Joe Sacco*. Egg, the arts show, 2002. <http://www.pbs.org/wnet/egg/303/sacco/>. Acessado em 10 de janeiro de 2006.
- Questions and answers with Safe Área Gorazde author Joe Sacco*. http://www.fantagraphics.com/artist/sacco/sacco_qa.html. Acessado em 10 de janeiro de 2006.
- TUHUS-DUBROW, Rebecca. *January interview Joe Sacco*. January Magazine, junho 2003. <http://www.januarymagazine.com/profiles/jsacco.html>. Acessado em 10 de janeiro de 2006.