

WILL EISNER: O ESPÍRITO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Leilane Hardoim Simões (G-UFMS)¹³

Edgar César Nolasco (UFMS)¹⁴

Resumo

Célebre cartunista e teórico dos quadrinhos, Will Eisner se destaca principalmente por sua obra magistral, a história em quadrinho *The Spirit*, a qual será, basicamente, o centro de nosso ensaio. A HQ (entenda-se por história em quadrinho) narra às aventuras do detetive mascarado *Spirit* que protege sua cidade, Central City, de todos os tipos de vilões. Será através desse enredo que faremos relação entre a história em quadrinho e o livro teórico de Eisner “Os Quadrinhos e a Arte Sequencial” (*Comics and Sequential Art*, 1985), livro teórico que embasa significativas pesquisas e escritores na área das Histórias em Quadrinhos. É nessa obra que o artista cunha o conceito de Arte Sequencial, defendendo as HQs como sendo uma expressão artística e literária. Buscaremos, então, trabalhar a história em quadrinho com a relevância que o Will Eisner sempre defendeu e buscou dar às suas obras.

Palavras-chave: *Will Eisner; arte sequencial; The Spirit;*

Abstract

Celebrated cartoonist and comics theoretical, Will Eisner, who shines through mainly by his important work, *The Spirit* comics, which will be, basically, the thematic of our article. The comics narrate the mask detective adventure *Spirit* who protect his city, Central City, of all villains. Through this plot, we will do the relation between *The Spirit* comics and the *Comics and Sequential Art*, a theoretical book of Eisner that there are significative researchs and writers in the area comics. It will be in this book that the artist adopts the Sequential Art conception, making a defense that comics are an literary and artistic expression. We will work the comics with the relevance that Will Eisner always defended and gave on his woks.

Keywords: *Will Eisner; sequential art; The spirit.*

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis.(...)(JARCEM apud DUTRA, 2007, p. 02)

¹³ Acadêmica do 3º ano da Graduação em Letras – Licenciatura/ Espanhol DLE/CCHS/ Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Aluna bolsista do CNPq e membro do Projeto de Extensão NECC – Núcleo de Estudos Culturais Comparados.

¹⁴ Professor Doutor do curso de Letras (DLE) e da Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Linguagens CCHS/ Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Coordenador do Projeto de Extensão NECC – Núcleo de Estudos Culturais Comparado.

As histórias em quadrinhos tiveram seu início com o aperfeiçoamento e crescimento da produção gráfica, no fim do século XIX. Suas primeiras publicações eram feitas através de jornais e tinham um teor cômico, por isso são conhecidos até hoje, em inglês, por *Comics*. A maioria dos estudiosos dos quadrinhos considera Richard Fenton Oulcalt como o pioneiro das histórias em quadrinhos, com a criação em 1896 da história sequencial denominada *The Yellow Kid*. Oulcalt fez sua obra em quadros usando os moldes dos caricaturistas, porém foi com a inserção dos balões de falas, que caracterizou seu trabalho como a primeira HQ (História em Quadrinhos).

De acordo com o que afirma diversos teóricos dos quadrinhos, como Álvaro de Moya e Rene Gomes Rodrigues, podemos dividir a história das Histórias em Quadrinhos em três grandes épocas: a Era de ouro, a Era de prata e os Quadrinhos atuais, ou a Era de bronze. A Era de ouro principiou em 1929, com a Quebra da Bolsa de Valores nos Estados Unidos da América, principal produtor de HQs até os dias de hoje. Os quadrinistas dessa fase trabalhavam principalmente com três gêneros: ficção científica, policial e aventura na selva; destacando, assim, obras como a adaptação de Tarzan para quadrinhos do cartunista Foster, Flash Gordon criado por Alex Raymond e o primeiro personagem uniformizado, Fantasma, escrito por Lee Falk. Entretanto, o grande divisor de águas das Histórias em Quadrinhos, o marco da “era de ouro”, foi o super-herói Superman criado por Siegel e Shuster:

O Superman foi criado em 1933, mas só chegou às bancas em 1938, depois que a dupla vendeu seus direitos para a “DC Comics” para ser publicado na revista Action Comics 1. Poucos meses depois, teria início a Segunda Guerra Mundial, deflagrada pelas ações expansionistas de uma Alemanha comandada por Adolf Hitler desde 1933. No caldeirão ideológico daqueles anos, os quadrinhos logo despertaram interesses políticos. (JARCEM, 2007, p. 3)

Com a grande circulação e recepção de HQs pelos norte-americanos, podemos perceber várias histórias e super-heróis que foram “recrutados” para homenagear e incentivar as tropas estadunidenses e seus aliados, destacamos a história em quadrinhos “Capitão América”, de Jack Kirby e Joe Simon, que foi criado para ser o ícone do período de guerra; em sua primeira edição o herói aparece lutando contra o próprio Hitler.

Com as publicações aumentando e melhorando a cada dia, as Histórias em Quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação em massa: pessoas de várias faixas-etárias aderiram à leitura de HQs. Foi nessa mesma época que ocorreu a maior represália como diz René Gomes Rodrigues Jarcem em seu ensaio “A história das Histórias em Quadrinhos”:

Nos anos 50 os quadrinhos foram alvo da maior caça às bruxas que já aconteceu por este meio de comunicação de massa. O psiquiatra Frederic Wertham escreveu um livro, “A Sedução do Inocente” (*The Seduction of the Innocent*), onde ele acusava

os quadrinhos de corrupção e delinquência juvenis. Nas 400 páginas de sua obra, o psiquiatra alemão esmiuçou suas ideias sobre o “verdadeiro intento subversivo” por trás dos quadrinhos. (JARCEM, 2007, p. 05)

Logo em seguida de todo esse alvoroço causado pelo Dr. Wertham, os quadrinistas foram “incentivados” a adotar o Código de Ética, conhecido como “*Comics Code*”, que, segundo o *site* oficial do “*The Seduction of the Innocent*”, entrou em vigor em 26 de outubro de 1954. Como podemos ler no próprio Código de ética, o seu principal objetivo era evitar publicações que, de acordo com o que está escrito nas normas do código, estariam envenenando a mente da infância e da juventude com revistas altamente prejudiciais. Quem certificava se as editoras de quadrinhos realmente cumpriam as normas era a CMAA - “*Comic Magazine Association of America*” (Associação das Revistas em Quadrinhos da América), que, conforme relata o código, dava o selo de permissão que garantia quais HQs poderiam ser publicadas¹⁵.

É nesse meio conturbado pela censura que começa, em 1960, a “Era de Prata” dos Quadrinhos. A editora *D.C. Comics* fazia sucesso com a HQ “*Liga da Justiça*”, que trazia histórias de uma ordem de heróis de boa índole, com um caráter utópico e combatente de qualquer mau, ou seja, essa história em quadrinhos era um bom exemplo de como seguir a risca o Código de Ética. Vendo o sucesso que esse tipo de história fazia, a atual *Marvel* convocou seus cartunistas mais antigos, Stan Lee e Jack Kirby, para escreverem uma história em quadrinhos nesse mesmo estilo; porém Lee, com a HQ intitulada “*Quarteto Fantástico*”, acaba por escrever uma História em Quadrinhos em oposição, um tipo de paródia aos quadrinhos da concorrente, pois como relata René Jarce em “*História das Histórias em Quadrinhos*” “Stan Lee e Jack Kirby desconsideraram todos os clichês das histórias de super-heróis existentes até então” (2007, p. 7), trazendo em suas histórias personagens menos maniqueístas, ou seja, sujeito a falhas.

A situação em relação ao Código de Ética começou a mudar aos poucos, como escreve Rodrigo Scama em seu blog “*Esquadrinhando*”:

O que efetivamente prosperou no final da década de 1960 foi a contracultura, e, com ela, os quadrinhos underground, os chamados Comix¹⁶. Seu principal artista foi Robert Crumb, que desde o princípio de sua carreira deixou claro que seu principal interesse não era necessariamente ganhar dinheiro, mas sim fazer-se ouvir através da sua arte. (SCAMA¹⁷)

¹⁵ *The Seduction of the Innocent*. In: *Comics Code*. Disponível em: <http://www.seductionoftheinnocent.org/TheComicsCode1954>.

¹⁶ Comix são as Histórias em Quadrinhos que trouxeram de volta o humor satírico e irônico, e revolucionou os Quadrinhos com sexo, nudez, consumo de drogas e críticas duras a sociedade, tudo de forma bem explícita.

¹⁷ *Esquadrinhando - The Seduction of the Innocent*. In: *Comics Code*. Disponível em: <http://www.seductionoftheinnocent.org/TheComicsCode1954.htm>

Ainda segundo Scama, Robert Crumb queria ser ouvido e conseguiu, publicava suas obras de forma caseira e as distribuía pelas ruas, desse modo não tinha que se preocupar em ser aprovado ou não pelo Código de Ética. Assim como Robert Crumb dezenas de outros cartunistas underground fizeram a mesma coisa, dando força e maior visibilidade ao movimento, com isso os quadrinistas foram percebendo que o Código de Ética não era mais predominante e que acabava por limitar a criatividade. A censura começava perder a força.

Nos anos 80, com a censura em baixa, grandes editoras de quadrinhos começam a investir em Histórias em Quadrinhos para adultos, o pioneiro foi Frank Miller com a volta do “Batman”, através da HQ “Cavaleiro das Trevas”, a série que trazia um “Batman” mais sombrio e satírico foi um sucesso de vendas. Logo outros Quadrinhos para adultos surgiram como, por exemplo, “Watchmen” e “Sandman”. Os personagens dessa vertente de HQs eram mais humanos, cometiam erros e possuíam caráter duvidoso. A editora de quadrinhos D.C. Comics, logo percebeu o sucesso e criou seu próprio selo para enquadrar esses tipos de história, o universo “Vertigo”, que até os dias de hoje são vendidos nas bancas de jornais.

De acordo com Eisner em seu livro de 1986, *História em quadrinhos e arte sequencial*, muita coisa mudou desde o fim da “era de prata” dos quadrinhos, como por exemplo, o fato das revistas de HQ não serem mais produzidos por uma pessoa só, mas sim por uma equipe, na qual cada um possui apenas uma função específica poupando a sobrecarga que os cartunistas antigos tinham e a responsabilidade de ser bom em tudo. A tecnologia também mudou o jeito e a qualidade das Histórias em Quadrinho. É essa tecnologia que faz com que as HQs mais populares em todo o mundo graças à indústria do cinema que vem adaptando clássicos dos quadrinhos de todas as épocas para filmes e desenhos animados, como, por exemplo, Constantine, V de Vingança e, mais recentemente, *The Spirit*.

2. WILL EISNER

Este século tem Picasso na pintura, Stravinsky na música, Nijinsky no balé, James Joyce na Literatura, Orson Welles no cinema, Brecht no teatro, Rodin na escultura, Gaudí na arquitetura, Pelé no esporte e Will Eisner no quadrinho. (MOYA, 1985, p. 04)

Personalidade importante da cultura pop dos anos XX, tendo sua influência atravessando o século e chegando até os dias de hoje, Will Eisner é, como traz o título desse ensaio, o espírito dos quadrinhos e o pai da HQ moderna:

Qualquer coisa que eu disser sobre um cara que tem um prêmio com o seu nome é chover no molhado. Mas, depois de ler suas HQs e até mesmo conhecê-lo através delas - já que Eisner tem muitas obras biográficas e semi-biográficas - acho que

posso dizer o mesmo que Neil Gaiman disse, na introdução do encadernado, lançado pela Companhia das Letras, Nova York - A Vida Na Cidade Grande: "Will Eisner era amável, gentil, amigável, acessível, estimulante e, ainda assim, feito de aço". E, tudo que Gaiman diz da pessoa de Eisner, pode ser dito de sua obra, principalmente no que tange à palavra "acessível". (HONORATO, 2009, p. 03)

Sua primeira e marcante obra é o detetive *Spirit*, que vive e combate o crime na metrópole Nova Iorque, rebatizada de *Central City*. Mais que um herói sem super poderes, *Spirit* é um personagem engraçado, conquistador e que não tem autoconfiança, como comenta o próprio Eisner no documentário feito pela cineasta Maria Furtado em 1999:

No meu entender, *Spirit* era um veículo para o tipo de história que eu queria contar, que é o drama humano, a comédia humana. Então, eu criei um personagem que não se levava realmente a sério. Eu pus uma máscara nele e lhe dei uma roupa característica por que os distribuidores insistiam em algum tipo de uniforme. O *Spirit* foi o veículo para eu chegar aos jornais. (EISNER, 1999)

As histórias de *The Spirit* sofreram grandes mudanças ao longo dos anos, sendo assim, podemos dividir os quadrinhos em três grandes fases: a primeira fase teve início quando a HQ foi lançada nos Estados Unidos, em junho de 1940 e foi até o início da segunda guerra mundial quando Will Eisner foi convocado a servir nas forças armadas; a segunda fase pós-guerra traz histórias do *Spirit* mais reflexivas, Eisner amadurece suas narrativas e cria outras histórias como a primeira *graphic novel* (romance gráfico, posteriormente retomaremos esse termo) denominada “Contrato com Deus”, que conta a história de personagens que vivem em um cortiço depois da grande depressão nos E.U.A; a terceira fase da História em quadrinho *The Spirit*: as novas aventuras, se estende até os dias de hoje e é produzida pela editora *D.C. comics* e escrita e desenhada por outros grandes nomes do mundo dos quadrinhos.

Indiscutivelmente sua criação mais popular foi *The Spirit*, porém Will Eisner escreveu muitas outras histórias e livros que também não são estudados com a relevância merecida, mas que mesmo assim marcam a história da cultura de massa. Eisner, em sua época, já havia percebido a defasagem teórica sobre as Histórias em Quadrinhos, foi então em meados dos anos 80, quando o cartunista ministrava aulas de Técnicas de Quadrinhos na Escola de Artes Visuais de Nova York, que escreveu o livro “Os Quadrinhos e a Arte Sequencial” (*Comics and Sequential Art*) e mais tarde em 1996 “A Narrativa Gráfica” (*Graphic Storytelling*). Tais livros trazem teorias e conceitos que são referências teóricas para se estudar HQs até os dias de hoje.

Will Eisner realiza o rompimento entre as Histórias em Quadrinhos como apenas uma forma de leitura infantil, sem valor e passa analisá-las mais profundamente de maneira séria e concisa. Eisner sempre esteve preocupado em elevar suas HQs para o nível de um “veículo de

expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras e imagens para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1985, pg. 5.). Por conta dessa preocupação o cartunista cunha um conceito para denominar tudo o que buscava alcançar com seus quadrinhos: Arte Sequencial.

Outra grande e importante colaboração de Eisner para as Histórias em Quadrinhos foi a popularização do termo *Graphic Novel*, traduzido no português para Novela ou Romance Gráfico. Os Romances Gráficos são Histórias em Quadrinhos com narrativas compridas e em formato de livro. Como já dito anteriormente, uma das principais novelas gráficas de Will Eisner é “Contrato com Deus”, porém Eisner também reescreveu e publicou grandes clássicos da literatura internacional como a história infantil *A Princesa e o Sapo*, o clássico da literatura espanhola *Dom Quixote* com o título de *O último cavaleiro andante* e o clássico *Moby Dick* intitulado pelo cartunista como *A baleia branca*.

Will Eisner mudou a forma como se lê e produz histórias em quadrinhos, ele é o predecessor de toda uma geração de cartunista e estudiosos que entendem as HQs, ou como preferia Eisner, Arte Sequencial como um meio literário e artístico riquíssimo culturalmente. Eisner morreu em 2005, mas como diz Eloyr Pacheco em sua coluna para o *site* Sobrecarga, o cartunista faleceu, porém sua obra continuará sempre viva:

Também soube da morte do grande mestre das Histórias em Quadrinhos sem nenhuma preparação para receber a notícia. Olhando para a minha coleção onde meticulosamente as obras de Eisner estão reunidas, disse para o Humberto (Yashima): "Como que ele morreu... veja a obra dele!". (PACHECO, 2005, p. 04)

Em sua última visita ao Brasil, em maio de 2001, Eisner é entrevistado pelo *site* Universo HQ. Ao lhe perguntarem sobre “(...) a sensação de ser uma "lenda viva" dos quadrinhos, uma referência aos artistas atuais?” Eisner responde com o bom-humor e a humildade que cativaram muitos fãs no mundo todo: “Qual a sensação de ser uma lenda viva? Bem... É um pouco melhor do que estar morto, eu lhe diria. (risadas)” (EISNER, 2001).

3. ARTE SEQUENCIAL

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. (MUANIS, 2005. p. 03)

Indubitavelmente Will Eisner foi um dos melhores quadrinistas de todos os tempos, porém o que o destacou dos outros cartunistas foi sua dedicação na busca por métodos novos e revolucionários para a indústria das HQs e principalmente sua preocupação em transformar

as histórias em quadrinhos em arte e literatura em quadros. E é exatamente por tomar para si essa responsabilidade, que Eisner escreveu o livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, como dito anteriormente. Na obra em questão o escritor traz passo a passo os métodos que ele utilizava para escrever suas histórias em quadrinhos.

O livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* é escrito em oito grandes capítulos, que podem ser divididos em duas grandes partes: a primeira traz os elementos que constitui as histórias em quadrinhos de maneira geral, como as imagens, o *Timing*, o quadrinho, a anatomia expressiva dos personagens; já a segunda parte descreve o uso da Arte Sequencial, através da sua aplicação nos quadrinhos e principalmente na criação escritural do quadrinista. Tudo isso devidamente exemplificado com as partes ou mesmo com histórias completas do seu grande trunfo no mundo dos HQs: *The Spirit*.

A grande preocupação de Eisner ao escrever o livro em questão era centrada no fato de que o cartunista sempre acreditou que os quadrinhos mereciam ser estudado com maior atenção, como ele mesmo revela no começo do seu livro: “A premissa desse livro é de que, por sua natureza especial, a Arte Sequencial merece ser levada a sério pelo crítico e pelo profissional” (Eisner, 1999, p. 5). E esse estudo deve ser feito levando em conta o material artístico e a criação escrita de forma conjunta, como uma combinação única, pois “Na arte sequencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte sequencial é o ato de urdir um tecido”. (EISNER, 1999, p. 122).

Ann Weingarten, esposa e companheira de Will Eisner por toda sua vida, conta para Marisa Furtado, em documentário, que se apaixonou pelo cartunista por ele ser um homem visionário e criativo, características que o fazia enxergar o potencial das Histórias em Quadrinhos e por isso criticava a falta de estudos nessa área, mas compreendia porque esse fato ocorria:

Por motivos que tem muito a ver com o uso e a temática, a Arte Sequencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. (...)Creio que tanto o profissional quanto o crítico sejam responsáveis por isso. Sem dúvida a preocupação pedagógica séria ofereceria um clima melhor para a produção de conteúdo temático mais digno e para a expansão do gênero como um todo. Mas, a menos que os quadrinhos se ocupem de temas de maior importância, como podem esperar por um exame intelectual sério? Não basta que o trabalho artístico seja de boa qualidade.” (EISNER, 1999, p. 5)

Em prefácio da novela gráfica *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, Eisner conta que no começo de sua carreira, para sermos mais exatos, a partir do dia 2 de junho de 1940, quando começou a publicar *The Spirit* dominicalmente para o jornal *The Detroit News*, não tinha essa noção de importância sobre o que estava produzindo, mas que

depois de quinze semanas quando pôde parar para avaliar o que estava fazendo, percebeu a magnitude de seu empreendimento:

Eu estava produzindo histórias curtas para uma audiência bem mais sofisticada e seletiva do que os habituais leitores de tirinhas de jornal. A realidade da tarefa e suas enormes possibilidades deixaram-me vibrando. E avancei com o entusiasmo eufórico de um explorador aventureiro. Nos doze anos seguintes desbravei esse território virgem em uma orgia de experimentação, fazendo de *The Spirit* uma plataforma de lançamentos para todas as ideias que passavam pela minha cabeça. (EISNER 1995, p. 5).

Foi então que Eisner percebeu que o que ele produzia era uma forma de arte capaz de abordar temas muito mais significativos do que apenas super-heróis em uniformes coloridos salvando o mundo de super vilões. Mas, infelizmente, a maioria dos quadrinistas não pensavam do mesmo modo que Eisner a respeito das Hqs, fazendo com que as Histórias em Quadrinhos permanecessem no mesmo marasmo. Pois centenas de HQs eram produzidas, mas a grande maioria possuíam o mesmo plano de fundo, com histórias e temáticas parecidas, o que desvalorizava culturalmente os quadrinhos.

Eisner entende essa estagnação dos Quadrinhos como um problema na criação da escrita que os quadrinistas encontravam ao produzir Arte Sequencial. O fato é que os Quadrinhos são principalmente visuais; é o trabalho artístico que chama a atenção inicial do leitor, o que levava os quadrinistas várias vezes centrar todo seu trabalho nas imagens. Isso causava uma super valorização da parte visual, deixando toda a parte escritural de lado, o que causava grande preocupação em Eisner:

A receptividade do leitor ao efeito sensorial e, muitas vezes a valorização desse aspecto reforçam essa preocupação e estimulam a proliferação de artes artísticas que produzem páginas de arte absolutamente deslumbrantes sustentadas por uma história quase inexistente. (EISNER, 1999, p. 123)

Aos poucos a situação foi mudando, pois cada vez ficava mais evidente que muitos outros quadrinistas também produziam trabalhos de extrema competência, cartunistas bons surgiram, ao longo do século XX, de todos os lugares, às vezes vendendo suas histórias na rua, como, por exemplo, Robert Crumb. E foi-se criando, como diz Eisner, um espaço de diálogo entre a Arte Sequencial e o círculo cultural:

Na época, discutir abertamente quadrinhos como forma de arte – ou mesmo reclamar-lhes qualquer anatomia ou legitimidade – era considerado de uma espantosa presunção e um convite ao ridículo. No entanto, ao longo dos anos seguintes, a aceitação e o aplauso foram facilitando a entrada de Arte Sequencial no círculo cultural. Em um clima de seriedade alimentado pela atenção do público adulto, os artistas puderam tentar novos caminhos de desenvolvimento num campo que antes só havia permitido o que Jules Feiffer definiu como arte Junk. A arte de impacto e a de exploração imaginativa foram só as primeiras safras dessa germinação. (EISNER, 1995, p. 6).

O reconhecimento das Histórias em Quadrinhos não veio apenas da extrema competência de quadrinistas como Eisner e Crumb, o acolhimento cultural no espaço artístico e literário deve-se também ao contexto sócio-histórico. A arte *Junk*, o filme *noir* e o *cult-hero*, termos que podemos definir a Arte Sequencial de Eisner, principalmente em *The Spirit*, foi ganhando espaço com o surgimento do Pós-Modernismo. Pois o fato é que quadrinhos, eram produzidos freneticamente, como *The Spirit* que era publicado três vezes por semana, divididas em três partes: quartas, sextas e domingos, em materiais de baixos custos o que comercialmente era um grande negócio, mas que pelo viés da alta cultura era visto com maus olhos. O que tornou mais lenta a inserção dos Quadrinhos no meio artístico cultural.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de não ter um lugar fixo nem na literatura nem na arte, os quadrinhos têm recebido aos poucos alguma atenção dos intelectuais de diversas áreas. Cada vez mais livros teóricos têm sido produzidos e publicados sobre essa temática dando uma maior visibilidade e valor aos quadrinhos, conforme idealizava Will Eisner. Porém, há muito ainda para ser estudado dentro das Histórias em Quadrinhos tendo em vista que é um material rico culturalmente, muito bem aceito e acessível para toda a sociedade, pois nesse meio de comunicação, considerado por muitos teóricos dos quadrinhos como sendo a arte mais popular do mundo, não há segregação de idade, sexo ou social.

REFERÊNCIAS

- EISNER, W. *A baleia branca*. Trad. Carlos Sussekind. São Paulo: Cia das Letras.
- _____. *Spirit Magazine*. São Paulo: Ed. Metal Pesado, número 1, p. 1 - 64. Outubro de 1997.
- _____. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes 1999.
- _____. *Spirit*. Rio Grande do Sul: L&PM Editores, 1985.
- _____. *Um contrato com Deus*. São Paulo: Editora Devir, 2007.
- FURTADO, M. *Will Eisner: Profissão Cartunista*. In: Documentário SESC. Disponível em: <http://www.youtube.com.br> – acessado em: 05 de março de 2010.
- HONORATO, E. *Uma dicotomia Freudiana*. In: Blog Rapadura do Eudes. Disponível em: <http://rapaduradoeudes.blogspot.com/2009/06/uma-dicotomia-freudiana.html> – acessado em: 22 de março de 2010.

JARCEN, R. G. R. *Histórias das Histórias em Quadrinhos*. In: História, imagem e narrativas.

<http://www.historiaimagem.com.br> – acesso em: 17 de março de 2010.

MUANIS, F. *Imagem, Cinema e Quadrinhos: linguagem e discurso do cotidiano*. In: Revista online Caligrama. Disponível em: http://www.eca.usp.br/caligrama/n_4/05_FelipeMuanis.pdf - acesso em: 26 de março de 2010.

PACHECO, E. “*I will Will*: Divagações sobre o mestre. In: Colunas. Disponível em: <http://www.sobrecarga.com.br/node/view/4517> – acessado em: 22 de março de 2010.

SCAMA, R. *História dos Quadrinhos em 18 partes*. In: Blog Esquadrinhando Disponível em: <http://jornale.com.br/esquadrinhando/2009/03/page/2> - acessado em: 19 de março de 2010.

WERTHAM, F. *The Seduction of the Innocent*. In: Comics Code. Disponível em: <http://www.seductionoftheinnocent.org/TheComicsCode1954.htm> – acessado em: 19 de março de 2010.