

Duas formas conflitantes de se apreciar quadrinhos

Two conflicting ways to enjoy comics

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando

Resumo: Os quadrinhos são uma mídia híbrida de duas linguagens principais: palavras e imagens. Esta dicotomia poderia ser o suficiente para confundir o fruidor. Entretanto é essa composição que acaba atraindo seus leitores. Após apresentar o funcionamento do sistema dos quadrinhos, de fechamento, interpretação e intuição, afirmamos que se trata de uma mídia plena e própria. Com o respaldo da teoria da recepção, procuramos o sentido que os quadrinhos provocam no seu fruidor. Ao mesmo tempo, a partir das proposições de Roland Barthes, encontramos dois caminhos distintos para essa decodificação. Pelo *studium*, o leitor se dedica a apreender o conteúdo. Pelo *punctum*, deixa-se levar pela emoção despertada pela obra.

Palavras-chave: quadrinhos, palavras, imagens, narrativa, Barthes, artes.

Abstract: Comics are an hybrid media from two principal languages: words and images. This dichotomy could be enough to confuse a reader. However, this composition ultimately attracts its readers. After presenting the functioning of the system of comics, closure, interpretation and intuition, we affirm that it is a full media in itself. Backed by the reception theory, we seek the meaning that comics instill in their publics. At the same time, from the propositions by Roland Barthes, we find

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando é Bacharel em Publicidade e Propaganda pela PUCRS; Especialista em Imagem Publicitária pela PUCRS e mestrando em Memória Social e Bens Culturais pela UNILASALLE.

two different paths to this decoding. Through studium, readers dedicate themselves to apprehend content. Through punctum, they are carried on by emotions the work transmits.

Keywords: comics, words, pictures, storytelling, Barthes, arts.

Henry James, escritor consagrado de *A volta do paraíso* e *Retrato de uma senhora*, nasceu em Nova York, em 1834 e morreu em 1916, em Londres. Nessa época, os quadrinhos ainda estavam dando seus primeiros passos, uma vez que suas protoformas surgiram no mesmo intervalo de tempo, a década de 1890, tanto no Brasil, como na França e Alemanha. Então, como Henry James poderia ter escrito sobre quadrinhos? A resposta é que ele não escreveu. Mas chegou muito próximo disso quando comparou a literatura com a arte plástica em seu ensaio “A arte da ficção”, incluído no livro homônimo, de 1884.

James (2011) afirma que “se a pintura é a realidade, o romance é a história”. Para o autor, a pintura representa o que a visão pode alcançar (muito antes dos movimentos modernistas mudarem essa perspectiva). Mas se a pintura está relacionada com o espaço, a história, o romance, estão relacionados com o tempo. Os quadrinhos, por sua vez, representam o espaço e o tempo através de seus quadros justapostos. Ambos são uma representação da realidade: “um romance, em sua definição mais ampla, é uma impressão direta e pessoal da vida: isso, para começar, constitui seu valor, que é maior ou menor de acordo com a intensidade da impressão” (JAMES, 2011).

Não existiam *graphic novels* - os nossos romances gráficos - na época de James. Mas ele redigiu uma comparação entre “no-

vel” e “romance”, uma distinção semântica que só a literatura de língua inglesa tem, para caracterizar, respectivamente, o romance de incidente e o romance de personagem.

Quando alguém diz pintura, diz pintura de personagem. Quando alguém diz romance, diz romance de incidente, e os termos podem ser trocados à vontade. O que é um personagem senão a determinação de um incidente? O que é um romance senão a ilustração de um personagem? O que são uma pintura ou um romance que não sejam de personagem? O que mais procuramos e encontramos neles? (JAMES, 2011)

Por isso, volto a reiterar a força que esse ensaio do romancista tem quando fala - e não fala - dos quadrinhos. Os quadrinhos, em sua maioria, são baseados em retratos de personagens, mas também em retratos de incidentes pelos quais esses personagens passam, desde a mais simples tira de três quadros ao maior compêndio de *graphic novels*. Quadrinhos não são nem pintura nem literatura, mas uma mídia à parte, que, fortuitamente, engloba o que há de melhor nas duas expressões artísticas para nos contar uma história sobre personagens queridos dos leitores. Os quadrinhos vão muito além dos livros e das pinturas quando se trata de trabalhar com personagens. Não é à toa que inúmeros personagens dos quadrinhos servem hoje como instrumento de comunicação e marketing.

O norueguês Joris Drietch, em sua monografia que trata sobre a perspectiva subjetiva dos quadrinhos, chega à conclusão de que os quadrinhos eram a arte de omitir. Não existe uma manei-

ra fixada de como ler quadrinhos, de forma que uma imagem se conecta com a outra, assim ambiguidade e interpretação são os requisitos principais. Antes de dizer que o mais importante nos quadrinhos é deixar coisas de lado, se poderia dizer que o mais importante é saber selecionar. Segundo Drietch (2006), a hierarquia temporal (como num filme) é substituída por qualidade espacial. Saber selecionar é, portanto, de um ponto de vista da produção, saber montar e compor o layout para que a narrativa saia de uma maneira harmoniosa e faça com que o leitor se envolva na história. Ou seja, quadrinhos são seleção. É preciso escolher o que vai ser mostrado na história. Assim como o trabalho conjunto, em um filme, de roteirista, diretor e montador, também é o trabalho conjunto de roteirista e ilustrador no caso dos quadrinhos.

Ler quadrinhos requer comprometimento: o leitor precisa decodificar seus símbolos e providenciar fechamento para as sarjetas. Entretanto, muitos de seus leitores são crianças, então essa decodificação não parece atrapalhar sua audiência. Talvez, em verdade seja a codificação e a não-linearidade que criam um grande divertimento que é particularmente atrativo para as crianças, como uma linguagem secreta. Isso, é claro, não quer dizer que os quadrinhos são considerados uma mídia de crianças - longe disso. Apenas tentamos mostrar como os quadrinhos aplicam seu potencial expressivo para contar qualquer tipo de história. (DRIEST, 2006)

Porém, segundo o que James coloca no seu livro, não são apenas os quadrinhos e o cinema que se utilizam da arte de omitir

e selecionar, a pintura e o romance também têm suas elipses. “A arte é essencialmente seleção, mas é uma seleção cuja preocupação é ser típica, inclusiva. Para muitos, arte significa janelas róseas, e seleção significa pegar um buquê para a Sra. Grundy” (DRIEST, 2006). E é isso que torna a arte rica. Não é apenas a visão do autor sobre sua obra, mas a troca entre fruidor e fruído: aquilo que o autor pode receber quando sua obra é interpretada e aquilo que o leitor/observador/espectador pode tirar como novas interpretações para sua vida e o mundo em que está inserido.

A experiência nunca é limitada e nunca é completa; ela é uma imensa sensibilidade, uma espécie vasta de teia de aranha, da mais fina seda, suspensa no quarto de nossa consciência, apanhando qualquer partícula de ar no seu tecido. É a própria atmosfera da mente; e quando a mente é imaginativa – muito mais quando acontece de ela ser a mente de um gênio ela leva para si mesma os mais tênues vestígios da vida, ela converte as próprias pulsações do ar em revelações. (JAMES, 2011)

Em seu livro de ficção, 1984, George Orwell cunhou, entre muitos outros, o termo duplipensar. Esse ato significa manter duas crenças contraditórias na mente ao mesmo tempo. Em artes como o audiovisual e os quadrinhos estamos usando dois sistemas de códigos diferentes: a imagem e a linguagem de palavras.

Ora, muitos estudiosos dos quadrinhos como Douglas Wolk (2007) já afirmaram que a imagem também pressupõe uma linguagem, uma vez que lá estão todos os símbolos que o autor quis passar com sua obra. Existe um embate interessante entre o vi-

sual e o textual na compreensão destas duas formas de comunicar. Ao mesmo tempo que separados cada um permite decodificar uma mensagem, quando combinamos ambos os conjuntos de signos, obtemos uma terceira significação. Em seu livro, *The System of Comics*, Thierry Groesteen falava o seguinte:

Os quadrinhos são antes de tudo uma combinação de um (ou dois, com a escrita) objeto (s) de expressão, e uma coleção de códigos. Esta é a razão pela qual eles podem apenas ser descritos nos termos de um sistema. A partir dele, o problema enfrentado pelo pesquisador não é qual código privilegiar; é acessar o caminho para o interior do sistema que permita explorá-lo em sua totalidade para então encontrar coerência. (GROENSTEEN, 1999)

Ainda assim, esta dicotomia imagem e texto está para a mensagem assim como a analogia eu falo/eu penso na expressão oral. De acordo com o escritor de quadrinhos Alan Moore, essa mídia funciona de maneira a tecer uma terceira significação além da palavra e da imagem, porque trabalham com os dois lados do cérebro. O lado esquerdo, do raciocínio, interpreta o texto, enquanto que o direito, da abstração, assimila as imagens (PARKIN, 2001). Sergei Eisentein em seu livro *O sentido do filme* (2002). Eisentein, realizador de obras-primas como *O encouraçado Potemkin*, explica como a montagem funciona no audiovisual de uma forma semelhante aos quadrinhos:

(...) dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade que emerge da justaposição. Esta não é,

de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fenômenos, dois fatos, dois objetos. (EISENSTEIN, 2002)

A serialização desta forma de comunicar dos quadrinhos leva seus fruidores a buscarem por uma nova história. Seja através dos beats – uma mudança de comportamento que ocorre de ação para reação (MCKEE, 2006) – ou os ganchos – o recuso primordial do adiamento de prazer e captação de audiência (...) e tem vital importância principalmente quanto mais previsíveis forem os enredos e desfechos previstos (COSTA, 2000) –, do continua na próxima edição ou até mesmo o efeito Kuleshov – relação de sentido entre imagens que a montagem organiza, segundo vários tipos de articulações (AMIEL, 2007) – que pode ser provocado intencionalmente ou não no fruitor.

Tanto o cinema quanto os quadrinhos exploram a experiência do tempo por meio de recursos como o efeito Kuleshov ou as transições – método básico dos quadrinhos para simular tempo e movimento (MCCLLOUD, 2005). Embora ambas as mídias se caracterizem pela narrativa transmitida pelo arranjo de palavras e imagens, apenas o cinema possui um status acadêmico e cultural que designa como arte, enquanto os quadrinhos não contam com o mesmo prestígio. Os estudiosos de quadrinhos e, muitas vezes de roteiros para quadrinhos precisam estudar mecanismos do audiovisual tão escassa é a teoria dos quadrinhos. Busca-se em diversos estudos colocar audiovisual e quadrinhos no mesmo patamar cultural e acadêmico e contribuir para a difusão e reco-

nhecimento dos quadrinhos como uma mídia plena de possibilidades, tal qual o audiovisual.

Ler um quadrinho pode ser uma dessas experiências. Interpretar quadrinhos, pode ser uma dessas revelações.

Quadrinhos não são prosa. Quadrinhos não são filmes. Eles não são um meio movido pelo texto com figuras adicionadas; eles não são o equivalente visual da narrativa em prosa ou uma versão estática dos filmes. Eles são sua própria coisa: um meio com dispositivos próprios, com inovadores próprios, clichês próprios, seu próprios gêneros, fórmulas, armadilhas e liberdades. (WOLK, 2007)

Quando se afirma que os quadrinhos têm uma linguagem própria e uma forma única de lidar com o leitor, quer dizer que existe uma subjetividade intrínseca entre as páginas de uma história em quadrinhos, que é impossível de ser traduzida em outras mídias. Para ilustrar melhor o que eu quero dizer, vou usar um termo que Wolk apresenta no capítulo cinco de seu livro *Reading comics*: cada quadro em um gibi representa um momento grávido. Ou seja, cada quadro contém um determinado espaço e tempo cristalizado. Eles estão grávidos de seu passado ou de seu futuro, que não acontece necessariamente no quadrinho anterior ou no posterior, mas no espaço entre eles.

É nesse espaço, que Scott McCloud batizou de sarjeta, que ocorre a grande experiência dos quadrinhos. É ali onde o cérebro do leitor trabalha, unindo o acontecimento do quadro 1 com o do quadro 2 e assim por diante. Esse espaço subjetivo vai ser preenchido com a visão de mundo do leitor. Visão de mundo essa que

já vem sendo trabalhada nas imagens, que nada mais são do que metáforas do artista para o mundo. O espaço não é visto como ele realmente é, como em um filme, mas como o artista o vê: é a sua interpretação, seja ela errada, adaptada ou inventada.

Alan Moore já falou uma vez que os quadrinhos são o único meio que trabalha os dois hemisférios cerebrais: O esquerdo, racional, que processa as palavras e o direito, emocional, as imagens. Numa leitura que acontece ao mesmo tempo agora, a que o leitor é exposto durante o tempo que achar necessário, na hora e local que bem lhe couber. A qualidade da atenção de um leitor de quadrinhos é diferente da de um leitor de romances ou de um espectador de cinema (PARKIN, 2001).

Quadrinhos podem promover uma aquisição de conteúdo mais efetiva do que os livros e despendem de uma atenção maior dos detalhes do que um filme. Segundo Eisner (2005), “Ler a imagem requer experiência e permite a aquisição no ritmo do observador. O leitor deve fornecer internamente o som e a ação das imagens”. Existe uma grande ironia na forma que os quadrinhos comunicam.

Os quadrinhos sugerem movimento, mas eles são incapazes de realmente demonstrar movimentação. Eles indicam som, e até mesmo os soletram, mas são silenciosos. Eles deduzem a passagem de tempo, mas a experiência temporal deles é controlada mais pelo leitor do que pelo artista. Eles conduzem histórias contínuas, mas são feitos de uma série de momentos discretos. Eles estão preocupados com a condução das percepções do artista, mas um dos componentes cruciais é o espaço em branco. (WOLK, 2007)

A teoria da recepção é um pressuposto bastante novo. Começou a ser estudada há menos de 40 anos. Ela examina o papel do leitor na literatura. Trata da obra vista da perspectiva do leitor, não do autor ou do texto como outras teorias literárias já estudaram. A Teoria da Recepção vai buscar as deduções que o leitor vai fazer quando exposto a um determinado texto.

Podemos usar essa mesma teoria nos quadrinhos. É o leitor quem completa a história fazendo a ligação entre um quadro e outro. Ele próprio, conforme o ritmo que ele mesmo estabelece para sua leitura, vai estabelecendo as conexões implícitas no texto e nas imagens em sequências. Ao longo da narrativa o leitor vai fazendo deduções e comprovando suposições usando de seu conhecimento de mundo e do contexto em que está inserido.

Diz o teórico da literatura Terry Eagleton (1983): “Na Teoria da Recepção, o leitor ‘concretiza’ a obra literária, que em si mesma não passa de uma cadeia de marcas negras organizadas numa página” – ou de diversos quadros coloridos, balões brancos e marcas negras, no caso dos quadrinhos – “Sem essa constante participação do leitor, não haveria obra literária”.

Quando defrontado por uma obra literária, o leitor preenche os ‘hiatos’ presentes nela. Nos quadrinhos ele preenche também as ‘calhas’ ou ‘sarjetas’. Para o teórico polonês Roman Ingarden a obra literária existe apenas como *schemata*, ou seja, uma série de direções gerais dadas pelo autor para os leitores. O leitor abordará a obra com seus pré-entendimentos do mundo e, se a obra for bem realizada, segundo Wolfgang Iser, da Escola da Constância, estes entendimentos – também chamados de preconceitos –, serão mudados. Para Iser, a obra eficiente gera uma nova consciên-

cia crítica no leitor, mudando seus códigos e expectativas habituais. As obras devem desconfirmar nossos hábitos. Desconcertar.

Todavia, nem todo leitor está preparado para ser “desconcertado” e absorver a nova realidade apresentada pelo livro. Pois como dissemos antes o leitor é formado pelas suas experiências anteriores e pelo contexto em que se insere. Um quadrinho de Frank Miller com travestis nazistas certamente chocaria uma freira de uma maneira que ela não poderia absorver a experiência da leitura. Ou ainda *Lost Girls*, de Alan Moore, que traz experimentações sexuais de todas as formas abalaria os supostos defensores da moral e dos bons costumes. A escatologia de um Garth Ennis ou a cruzeza de Warren Ellis não serão experiências tão transformadoras quando lidas por conservadores. E o que dizer dos quadrinhos *undergrounds*?

O leitor deve concretizar a obra à sua maneira, mas de forma que encontre coerência em tudo isso. Seja na exclamação que entende que os meios de *Ozymandias* são justificados pelos fins em *Watchmen* ou seja na sensação associativa-dissociativa que certas obras de Grant Morrison nos levam, como *Flex Mentallo* ou *Kid Eternidade*, que precisamos de mais de uma leitura atenta para construirmos significados. Obras desconstruídas, calçadas nas sensações, como as de Morrison, ou de seus seguidores como Peter Milligan em *Shade, o Homem Mutável*, que detonam a identidade cultural segura do leitor, são para o crítico francês Roland Barthes ao mesmo tempo uma bênção da leitura e um orgasmo sexual.

Numa época em que os *spoilers* - revelações antecipadas de momentos determinantes de uma narrativa seriada - se apossa-

ram da cultura de forma cavalariça, resta aos admiradores de quadrinhos duas formas de apreciá-lo. Aqui nós pedimos emprestado a teoria de Roland Barthes (2012), retirada do livro *A câmera clara*, em que disserta sobre a contemplação da fotografia.

Talvez existam duas categorias de apreciadores de quadrinhos. Há aqueles que apreciam uma boa história construída, que querem saber como a espingarda foi disparada, qual foi o processo de produção de uma determinada história em quadrinhos e em que contexto ela se insere. Outros, preferem o BANG!, o tiro e o sangue jorrando aos borbotões. O *spoiler* que gerou toda aquela discussão sobre a revista. Outros, ainda, e talvez os mais beneficiados, gostam é da combinação das duas coisas.

Também temos que dizer que existem HQs que são movidas apenas pelo *spoiler*, como muitas histórias de Mark Millar e aquelas que são construídas calmamente, envolvendo o leitor aos poucos, como *Sandman*, de Neil Gaiman. Há ainda aquelas que preparam todo um terreno, para o leitor chegar em determinada parte da leitura e se emocionar profundamente, como *Y: o último homem*, de Brian K. Vaughan.

Roland Barthes chama o ardor pela arte, a busca incessante, o investimento, a aplicação e a construção de *studium*. Já o *spoiler*, a página *splash* bombástica, a revelação, ele chama de *punctum*: a picada. Aquele sentimento que nos incomoda, mas nos faz procurar por mais como alguma cena grotesca numa HQ de Garth Ennis. O *punctum* é algo que punge, mas também é aquele elemento que nos mortifica e nos fere.

O *studium* é uma fotografia erótica, construída para gerar uma reação, escondendo e revelando determinadas partes, com

uma composição, uma atmosfera e um clima, determinados para gerar uma reação de libido no espectador. Já o *punctum* é a pornografia, é o membro em riste como uma seta pinicando nosso olhar. A foto pornográfica é como uma vitrine que mostra uma única joia, construída para apresentar uma única coisa: o sexo.

O *studium*, entretanto, está no campo do gosto/não gosto. Não se trata de uma história ou imagem que desafia nossa lógica, nossos valores. O *studium* não provoca reações exacerbadas. Ele faz outro serviço que é revelar as intenções do autor com a obra, entra em harmonia com elas, aprová-las, desaprová-las, mas sempre compreendê-las – coisa que as obras de Grant Morrison, num primeiro olhar, não poderiam suscitar, já uma história de Scott Lobdell nos *X-Men* falando sobre preconceito, geraria um *studium*. Trata-se de um contrato firmado entre criador e consumidor.

Há um paradoxo que se acerca sobre a leitura do *studium*, em que obras consideradas “cultas” como um *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, a leitura se torna um gesto preguiçoso. Você folheia. Olha rápido e indolentemente. Demora e se apressa. Já a leitura do *punctum*, em obras como as tiras de Joan Cornellà, no livro *Zonzo*, produzem uma absorção de conteúdo ao mesmo tempo curta e ativa, encolhida como uma fera prestes a te abocanhar.



Fig. 1. Uma das tiras do catalão Joan Cornellà. Fonte: Cornellà (2016)

Obras como as de Cornellà, ou até mesmo algumas tiras de Laerte Coutinho são tão desnudadas e tão pornográficas que parecem que querem retirar o véu de coisas que vão além delas. Como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver. “Fotografam-se coisas para expulsá-las do espírito”, dizia o escritor de *A Metamorfose*, Franz Kafka – obra que foi extensivamente adaptada para os quadrinhos, “Minhas histórias são uma maneira de fechar os olhos”.

Quadrinhos pungentes como os de Laerte e de Cornellà são maneiras de expressar ao máximo nosso espírito, aquele que está congelado numa fotografia ou numa imagem estática de um quadrinho. Quem fecha os olhos para o *punctum* ou até mesmo ao *studium* não é capaz nem de compreender e nem de apreciar um quadrinho, quiçá levar alguma lição de qualquer um desses materiais citados para sua vida.

Sabe-se hoje que nenhuma leitura é inocente e feita sem pré-conceitos. Como diria o crítico americano Stanley Fish (1980), a leitura não é a descoberta do que significa o texto – ou o desenho, a imagem, o quadro, a composição da página –, mas um processo de sentir aquilo que ele nos *faz*.

Vivemos uma era de convergência. Ela se expressa na sociedade na transformação das formas de produção e expressão cultural, especialmente nas narrativas. É preciso encontrar os mais diferentes meios para fazer a sua mensagem ser transmitida aos mais diferentes tipos de receptor. Hoje desfrutamos de diversos meios de comunicação para difundi-las, adaptando-as às mais variadas formas de leitura. Esse panorama contrasta com o passado não muito distante marcado pela hegemonia de alguns meios de comunicação de massa. Estes concentravam a produção cul-

tural em um número limitado de formatos e veículos, como por exemplo o cinema, uma das indústrias culturais mais prestigiadas do século passado.

Hoje, esses veículos sofrem a concorrência de novos formatos principalmente aqueles veiculados pela web (CURRAH, 2006). Esses elementos contribuem para a composição da chamada “crise de Hollywood”, vivida pela indústria cinematográfica, em que filmes já exibidos necessitam de tempos em tempos serem novamente oferecidos e remasterizados para as novas gerações e novos tipos de público. Assim, se fez necessário buscar inspiração em outras mídias, algumas delas tradicionalmente desvalorizadas, como o caso dos quadrinhos. Os quadrinhos se tornaram uma válvula de escape para o cinema, que encontrou nele sua mina de ouro. Hoje, as maiores bilheterias do cinema têm suas bases no universo dos quadrinhos. Essa ligação entre cinema e quadrinhos está longe de acabar. O que se espera é que uma não se sobreponha à outra mitigando a importância de sua “arte irmã”.

Para compor este artigo buscamos articulações com outras formas de expressão humanas como o cinema, a literatura, a pintura e a fotografia, uma vez que os quadrinhos não possuem uma literatura acadêmica abrangente como as demais artes citadas. Entretanto, de todas as expressões humanas aqui elencadas são os quadrinhos os que demandam mais participação do público fruidor justificado por todos os pressupostos descritos neste artigo, mas principalmente pelo mecanismo de fechamento que a justaposição de imagens e palavras dos quadrinhos provoca no leitor, emulando uma sensação de tempo onde só havia espaço.

Referências

- AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- CORNELLÀ, Joan. *Zonzo*. São Paulo: Mino, 2016.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. *A milésima segunda noite: da narrativa mítica à telenovela: análise estética e sociológica*. São Paulo: Anablume, 2000.
- CURRAH, Andrew. *Hollywood versus the Internet: the media and entertainment industries in a digital and networked economy*. Journal of Economic Geography, v. 6, n. 4, p. 439-468, 2006.
- DRIEST, Joris. *Subjective narration on comics*. Utrecht: Utrecht University, 2006.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro, Zahar, 2002
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Devir Editora, 2005.
- FISH, Stanley. *Is there a text in this class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge: Harvard University Press, 1980.
- GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- JAMES, Henry. *A arte da ficção*. São Paulo: Novo Século, 2011.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006.
- PARKIN, Lance. *Pocket essentials Alan Moore*. London: Pocket Essentials, 2001.
- WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge: DaCapo Press, 2007.