

El Eternauta II e a semiótica de Peirce

El Eternauta II and the semiotics of Peirce

Douglas Pigozzi

Resumo: Trata das relações entre as histórias em quadrinhos e a semiótica de Charles Sanders Peirce. O objetivo é o de aplicar a semiótica de Peirce aos quadrinhos *El Eternauta II*, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López. Para tanto, se faz uso dos conceitos e terminologia da semiótica de Peirce, incluindo sua tríade da semiose (signo, objeto e interpretante). Verificou-se que a riqueza da linguagem das histórias em quadrinhos é um campo fértil para estudos da semiótica.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Comunicação; Peirce; Oesterheld; Sociologia Política.

Abstract: It deals with the relations between comics and the semiotics of Charles Sanders Peirce. The objective is to apply Peirce's semiotics to the comics *El Eternauta II*, by Héctor Germán Oesterheld and Francisco Solano López. To do so, one makes use of the concepts and terminology of Peirce's semiotics, including his triad of semiosis (sign, object and interpretant). It has been found that the richness of the language of comics is a fertile field for studies of semiotics.

Keywords: Comics; Communication; Peirce; Oesterheld; Political Sociology.

Douglas Pigozzi é Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Publicou pela Marca de Fantasia o livro *Quadrinhos e totalitarismo: V de Vingança, Watchmen e El Eternauta*.
Email: dpigozzi@gmail.com.

I. As histórias em quadrinhos e a comunicação

É possível identificar os quadrinhos como sendo um sistema narrativo por meio das imagens fixas unidas às linguagens escritas. Ou seja, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas como uma forma artística que faz uso do movimento em uma versão fixa, como o cinema pode ser considerado uma arte do movimento em uma versão não fixa (com ação, ou seja, animada), lembrando que a leitura de uma história em quadrinhos é controlada, em sua velocidade, pelos leitores, o que não ocorre com os filmes produzidos pela indústria cinematográfica.

Essa identidade entre as imagens e as figuras que compõe as histórias em quadrinhos é, de alguma forma, o fio condutor das narrativas quadrinísticas. Com isso, é adequado e necessário manter a coerência das cores, dos desenhos (em suas formas e traços, por exemplo), além das identidades dos personagens ao longo de uma narrativa.

Desse modo, as histórias em quadrinhos possuem alguns aspectos artísticos em comum: os balões (balões-fala e balões-pensamento); as onomatopeias (uma figura de linguagem que trabalha com a reprodução de um fonema, palavra ou som); os retângulos das legendas (voz do narrador, que é um elemento exterior à ação) e os quadrinhos propriamente ditos (enquadramento de cada uma das cenas).

Além disso, nas histórias em quadrinhos, as expressões da face dos personagens podem definir o caráter e o tipo deste personagem, além de exteriorizarem, no decorrer da narrativa, suas emoções e sentimentos, como é bem lembrado por Cagnin (1975), na obra *Os Quadrinhos*.

Tal fato faz com que, em várias situações, os traços dos desenhistas das histórias em quadrinhos tornem-se inconfundíveis, permitindo, com isso, a identificação destes por meio, exclusivamente, de seus desenhos.

Diante deste leque significativo de recursos artísticos e de comunicação, os quadrinhos tornaram-se um suporte informacional que apresenta uma linguagem diferenciada em relação aos outros recursos informacionais, potencializando sua importância para o registro de informações, nas diversas áreas de estudo da Comunicação.

Tal fato colabora para a riqueza de gêneros das histórias em quadrinhos como, por exemplo: a ficção científica e a literatura fantástica, as histórias que retratam o cotidiano, a poesia, a reportagem jornalística, o romance, o suspense e o terror.

Portanto, as diversas linguagens existentes nas histórias em quadrinhos (e seus vários gêneros) trabalham com a leitura de imagens e de textos, constituindo um veículo privilegiado de comunicação que favorece o registro de visões particulares acerca dos acontecimentos (e, posteriormente, dos desenvolvimentos) nas mais diferentes áreas da vida cultural, econômica, social e política, ao longo do tempo, como ressaltam McCloud (2004) em

Desvendando os quadrinhos e também Barbieri (1998) em *Los Lenguajes del cómic*.

Diante de tal contexto, o estudo das narrativas gráfico-visuais impõe a necessidade do uso da semiótica, buscando compreender como se constrói o discurso quadrinístico que é baseado, sobretudo, na linguagem imagética – o que demonstra a importância da análise das imagens.

Para tanto, é fundamental a leitura dos elementos simbólicos de uma produção quadrinística, além de compreender as relações existentes no interior de uma narrativa gráfica (e mesmo fora dessa narrativa, levando em consideração, por exemplo, o cenário histórico e político no período da produção de uma história em quadrinhos). Isso faz com que os quadrinhos sejam uma linguagem interdisciplinar, em função da sua gramática, sua linguagem e seus recursos gráficos e, acima de tudo, da sua capacidade criativa de rearticular constantemente essas três formas de expressão no interior de uma história em quadrinhos, num trabalho constante na formação de uma maior sensibilidade acerca da leitura imagética.

Desse modo, os quadrinhos possuem significativa relevância na esfera da comunicação, atuando como um meio facilitador de transmissão das informações e de seus fluxos de mensagens, construindo sentido de modo singular (em relação aos outros suportes de informação), em função da sua rede peculiar de mecanismos discursivos.

E, diante de tal contexto, pesquisadores de diferentes áreas, como os artistas, os cientistas sociais, os físicos, os historiadores, os jornalistas e os psicólogos, cada vez mais, começam a estudar, por diferentes focos e temáticas, a produção de histórias em quadrinhos na atualidade.

Tal fato tem ocasionado o aumento significativo da divulgação do conhecimento científico acerca dos diferentes aspectos da narração quadrinística e também o aprofundamento da complexidade da indústria da produção de histórias em quadrinhos em todo o mundo.

E, com esse aumento da complexidade do mercado das histórias em quadrinhos, ocorre, de modo simultâneo, uma alteração do perfil dos leitores dos quadrinhos, estando esse, por vezes, mais próximo do público adulto, aumentando, nas últimas décadas, de modo marcante, o número de produção de histórias em quadrinhos mais adultas e politizadas, que trabalham com a conscientização política e social do público leitor. Tal fato foi estudado, por exemplo, por Pigozzi (2017) no livro *Quadrinhos e totalitarismo*.

Como exemplo dessa produção mais crítica e também dos possíveis recursos de uma história em quadrinhos, a figura 1 apresenta o retângulo da legenda com a voz do narrador (na parte superior da imagem) e o balão-fala. Nesse quadrinho, o roteirista Alan Moore, na *graphic novel V de Vingança*, faz uma associação entre “campo de readaptação” e campo de concentração, numa crítica anarquista às sociedades capitalistas no mundo contemporâneo.

...O PESADELO ESTÁ APENAS
COMEÇANDO!

OH, MEU DEUS!

CAMPO DE
READAPTAÇÃO DE
LARKHILL

Figura 1 – O personagem V de *V de Vingança* entrando em um campo de concentração. Fonte: MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vingança 1*. São Paulo: Via Lettera, 2002.

2. A Semiótica de Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (10/09/1839-19/04/1914) foi um filósofo estadunidense que possui uma obra inovadora nos campos de estudos da Filosofia da Ciência e da Lógica, tendo, ao longo de sua vida, também estudado diversos aspectos da Astronomia, Física, Matemática, Psicologia Experimental e da Química.

Em específico na área de estudos da semiótica, Peirce entende que o único pensamento de que é possível ter conhecimento é o pensamento no interior dos signos, sendo inexistente o ato (ou efeito) de pensar, do qual não seja possível conhecer. Desse

modo, portanto, esse pensamento deve, obrigatoriamente, existir em signos. Peirce define o signo (ou *representamem*) como

algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo melhor desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Coloca-se no lugar desse objeto, não sob todos os aspectos, mas como referência (...) (PEIRCE, 1975, p. 94).

De acordo com Romanini, em “A Contribuição de Peirce para a Teoria da Comunicação”, o signo é algo que “expresso em sua forma mais simples [...] é alguma coisa que professa representar outra coisa de maneira a determinar um efeito, que é o resultado da representação”.

Ou, nos termos de Valente e Brosso, o signo pode ser entendido como

um Primeiro que está em tal genuína relação com um Segundo, chamado seu Objeto, de forma a ser capaz de determinar que um Terceiro, chamado seu Interpretante, assuma a mesma relação triádica (com o Objeto) que ele, signo, mantém em relação ao mesmo objeto / uma coisa que representa outra coisa, seu objeto, para um intérprete (VALENTE; BROSSO, 1999, p. 184).

Desse modo, signo, para Peirce, pode ser uma ação, uma palavra, um pensamento ou qualquer outra coisa que aceite um “interpretante”, ou seja, que tenha a capacidade de originar outros signos e que representa toda a multiplicidade dos sentidos.

Outra característica marcante do signo é o fato de estar sempre em desenvolvimento (em processo de semiose – a “ação do signo”, ou dito em outros termos, a “ação interpretativa por meio dos signos”).

Com isso, o signo seria o meio pelo qual as informações se manifestariam na realidade, num sentido que emerge dos processos sociais.

E, neste artigo que trata das relações entre as histórias em quadrinhos e a semiótica de Peirce, a semiótica é entendida como a teoria geral dos signos e a semiose como um processo de geração sem fim de significações, estando, com isso, relacionado às subjetividades individuais e aos diversos sentidos que têm origens dos diversos processos societários.

Para Peirce, a ação do signo, ou seja, a semiose, é entendida de modo tríadica (signo, objeto e interpretante), pois um signo só pode funcionar como tal porque representa, de uma certa forma e numa certa medida, algo, que é seu objeto, como um produto da atividade mental que surge na experiência, porém não o representa totalmente, pois aí seria o próprio objeto. Ou, dito nos termos de Nelson Valente e Rubens Brosso:

é uma ação ou influência que consiste em, ou envolve, a cooperação de três sujeitos, o signo, o objeto e o interpre-

tante e não ação dinâmica, ou ação de força bruta, física ou psíquica. É a semiose, pois, a ação de praticamente qualquer signo (VALENTE; BROSSO, 1999, p. 86).

Lembra-se também que os signos se produzem nas mentes dos atores sociais e têm a sua significação na comunidade de possíveis interpretantes destes signos.

O interpretante tem papel fundamental no processo de semiose, pois essa “ação do signo” tem início em um processo de percepção, com a criação de significações no juízo perceptivo, o qual é, na Teoria da Percepção de Peirce, o primeiro julgamento de um ator social.

Portanto, são os juízos perceptivos as premissas de todos os raciocínios, o que leva, por exemplo, ao fato de que uma imagem (algo de fundamental importância na análise de uma história em quadri-nhos) seja normalmente destinada a representar outra coisa.

Peirce vai mais além e elabora uma divisão dos signos, na qual estabelece um processo gradativo de abstração dos signos, que tem origem no ícone e caminha até o símbolo, passando pelo índice. Com isso, para Peirce:

Ícones: signo que envolve as noções de possibilidade e qualidade. Possui alguma forma de similaridade com o seu objeto (que podem ser revelados). Possibilidade. Primeiridade;

Índices: signo que envolve as noções de choque e reação, além da incompletude. Existente. Secundidade;

Símbolos: que envolve as noções de generalização, lei e norma. Portanto, é definido por alguma forma de convenção de uma comunidade. Lei ou Pensamento. Terceiridade.

E é deste modo que Peirce explica a realidade, fazendo uso de uma terminologia que lhe é própria, a qual pode ser um instrumento de trabalho que possibilitaria estudos consistentes sobre uma determinada realidade, que devem ser realizados por meio de uma investigação suficientemente aprofundada, fazendo uso do instrumental da semiótica peirceana.

3. *El Eternauta II* e a semiótica de Peirce

3.1 *El Eternauta II*

El Eternauta é uma história em quadrinhos do gênero ficção científica publicada pela primeira vez entre os anos de 1957 e 1959, pela revista *Hora Cero Suplemento Semanal*, na Argentina. Essa *graphic novel* tem como roteirista Héctor Germán Oesterheld e como desenhista Francisco Solano López.

A obra *El Eternauta* possui uma sequência, intitulada *El Eternauta II*, que foi publicada entre os anos 1976 e 1978, na revista *Skorpio*, também com roteiros de Héctor Germán Oesterheld e desenhos de Francisco Solano López.

A história em quadrinhos *El Eternauta* e o seu prolongamento *El Eternauta II* apresentam ciclos históricos diferentes do co-

tidiano argentino (e latino-americano). Afinal, entre 1959 e 1976 ocorreram diversos fatos de significativa importância na história da Argentina e da América Latina.

Na Argentina, podem ser citados, como exemplos: o golpe militar que destituiu o presidente Arturo Frondizi (1962); um outro golpe militar que retirou da presidência Arturo Francesconi (1966); os protestos que ficaram conhecidos como Cordobazo (1969); ajustes econômicos realizados pelo ministro da Economia Celestino Rodrigo (1975); além da ditadura militar de Jorge Rafael Videla (1976-1981).

No plano mundial ocorreu a Revolução Cubana (1959); a Guerra do Vietnã (1961-1975); o golpe militar no Brasil, retirando João Goulart da presidência (1964); a morte de Ernesto “Che” Guevara (1967); a eleição de Salvador Allende no Chile (1970), sendo esse o primeiro presidente socialista em um país da América do Sul, e o posterior golpe militar liderado por Augusto Pinochet que destituiu Allende do poder (1973).

Em função do exposto acima, a sequência da *graphic novel El Eternauta* possui um roteiro mais politizado, escrita no contexto da ditadura militar argentina de Videla, com grupos que praticavam a resistência armada a essa ditadura.

Com isso, Héctor Germán Oesterheld, nas 208 páginas da história em quadrinhos *El Eternauta II* (de acordo com a edição que consta nas referências deste artigo), trata de modo alegórico dos problemas da Argentina e da América Latina. Nesta obra, Oesterheld apresenta aos leitores a resistência das sociedades ci-

vis em relação às ditaduras militares latino-americanas, comuns neste momento histórico, pois tal fato ocorria em vários países, como a Argentina, a Bolívia, o Brasil, o Chile e o Paraguai e chega a fazer alusões, inclusive, ao grupo Montoneros (guerrilha argentina), do qual Oesterheld fez parte.

Ou seja, a obra *El Eternauta II* pode ser lida como uma história em quadrinhos do gênero ficção científica que, na verdade, é uma metáfora do fato social da luta entre as classes sociais no interior das sociedades capitalistas latino-americanas da década de 1970.

Em específico, no caso argentino, a ditadura militar de Videla é conhecida pela existência da “guerra suja”, em função da prática do terrorismo de Estado contra os trabalhadores comunistas e pelos assassinatos políticos metodicamente planejados e executados. Essa ditadura fazia uso, inclusive, de campos de concentração e de extermínio de opositores, como ressalta Coggiola (2001), no livro *Governos militares na América Latina*. Grupos de direitos humanos locais estimam em cerca de 30.000 mortos durante a ditadura de Videla.

Portanto, Héctor Germán Oesterheld elaborou a história em quadrinhos *El Eternauta II* como uma obra de reflexão política e de conscientização social dos leitores, dando ênfase a importância da luta política da sociedade civil para a resolução dos conflitos existentes nesses países.

Héctor Germán Oesterheld desapareceu no ano de 1977, durante a ditadura militar de Jorge Rafael Videla e foi morto, pro-

vavelmente no início do ano de 1978. Lembra-se também que Oesterheld possuía quatro filhas e que elas também fazem parte dos 30.000 mortos durante a ditadura em questão: Beatriz Marta, Diana Irene Oesterheld Araldi, Estela Inés e Marina. O marido de Diana, Raul Carlos Araldi, e o marido de Marina, Oscar Alberto Seindlis também estão desaparecidos.

O desenhista de *El Eternauta II* também teve seu filho, Gabriel Solano López, detido durante a ditadura militar, em função de suas ligações com os Montoneros. Ambos tiveram que sair do país e conseguiram exílio na Espanha. Tal fato fez com que os quadrinhos da *graphic novel El Eternauta II* fossem concluídos neste último país.

3.2 A Semiótica de Peirce aplicada aos quadrinhos *El Eternauta II*

Para um estudo de semiótica, tendo como referência teórica a obra de Peirce, é de fundamental importância uma análise adequada acerca da tríade da semiose (signo, objeto e interpretante), buscando entender as ações interpretativas por meio dos signos.

Na história em quadrinhos *El Eternauta II*, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López, uma possível configuração da tríade da semiose de Peirce é:

Objeto: um conjunto de sociedades civis submetidas às ditaduras militares (argentina e latino-americanas, na década de 1970).

Afinal, embora seja uma história em quadrinhos argentina, esta história em quadrinhos está imersa e dialoga no interior de um contexto histórico em que ocorrem ditaduras militares em vários países sul-americanos.

Signo: Imagens e palavras, em conjunto, no interior dos quadrinhos da obra *El Eternauta II*.

Interpretante: relacionado a um conjunto de significações que teriam consequências e efeitos nos processos cognitivos da comunidade de leitores desta história em quadrinhos. Portanto, teria associação com os signos que são produzidos nas mentes dos membros de uma comunidade de leitores que estariam interessados em ter um melhor conhecimento acerca da realidade social das ditaduras militares na América Latina, durante a década de 1970, relacionando sempre com a experiência colateral dos grupos de leitores (o que envolve tanto seus hábitos como suas experiências).

Desse modo, é possível entender que a semiose (ação do signo) tem início em um processo de percepção (que é inferencial) e está relacionada a sensibilidade, uma vez que criamos significação no juízo perceptivo.

Esse juízo do sujeito é uma hipótese e possui uma significação na comunidade (neste caso, dos leitores desta produção quadrinística). Tal fato demonstra a importância dos processos que envolvem a comunicação no interior de um grupo societário.

Nesse contexto, como instrumento de análise da semiótica, é de fundamental importância uma análise acerca do argumento, ou seja, nos termos de Brosso e Valente, o “signo da razão”, “signo da lei”, “correspondente a um juízo”. Ou, utilizando os termos de Peirce:

Um *Argumento* é um Signo que, para seu Interpretante, é Signo de lei (...). Argumento é um Signo que é entendido como representando seu Objeto em seu caráter de Signo. Dado que estas definições abordam pontos atualmente muito debatidos, cabe dizer algo em defesa delas. Uma questão que sempre se coloca é: Qual é a essência de um Juízo? Um juízo mental pelo qual o julgador procura impor-se a verdade de uma proposição. Equivale em grande parte ao ato de afirmar a proposição, ou ao ato de comparecer diante de um notário e assumir a responsabilidade formal pela verdade dela, com a diferença de que estes atos são realizados para afetar terceiros, enquanto que o juízo só objetiva afetar aquele que o formula (PEIRCE, 1977, p. 53).

O Interpretante do Argumento representa-o como um caso de uma classe geral dos argumentos, classe esta que, no conjunto, sempre tenderá para a verdade. É esta lei que, de alguma forma, o argumento sublinha, e este “sublinhar” é o modo próprio de representação dos Argumentos (PEIRCE, 1977, p. 54).

No caso dos quadrinhos e, em específico, na obra *El Eternauta II*, o argumento está no roteirista da história – Héctor Germán

Oesterheld - e ele espera que suas ideias tenham repercussão e se reproduzam na comunidade de leitores desta história.

Neste caso, o argumento tem origem em uma pessoa que começou a militar na esquerda peronista ao redor do ano de 1968 (pela influência e também influenciando suas quatro filhas), utilizando a participação popular como uma ferramenta para as mudanças sociais. Oesterheld chegou a ter ligações com um grupo de resistência armada à ditadura de Videla, os Montoneros.

Oesterheld, na verdade, colocou esta história em quadrinhos – e, buscando ser mais preciso, a sua própria vida – a serviço de um ideal de luta e de um projeto revolucionário, num período histórico em que acompanhava, inclusive, a morte de diversos companheiros socialistas durante o período em que ocorreu a resistência armada à ditadura militar argentina em questão.

Desses assassinatos políticos foram vítimas, posteriormente, o próprio Oesterheld e suas quatro filhas (além dos três maridos dessas quatro mulheres). A presença de Oesterheld na história em quadrinhos *El Eternauta II* ocorre de modo explícito, como pode ser verificado na figura 2 deste artigo.

Com isso, Oesterheld busca, por meio do uso dos signos, criar (ou intensificar) um sentimento no leitor – o que acarretaria, do ponto de vista do roteirista desta história – uma comprovação de que ocorreu um processo de entendimento dos efeitos da utilização de um conjunto de signos, algo como um “interpretante emocional”.



Figura 2 – O personagem Germán (Héctor Germán Oesterheld) apresenta-se a outros protagonistas da obra *El Eternauta II*.

Fonte: OESTERHELD, H. G.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II*. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

Desse modo, pode-se considerar que, diante desses fatos, a leitura de uma história em quadrinhos, como uma forma de experiência estética, pode ser entendida como uma leitura metafórica para um interpretante.

Tal fato é reforçado pela figura 3, a qual apresenta o forte tomado pelos personagens zarpos. Esse forte é uma representação metafórica do poder do Estado, ou seja, o “mal”, dominado pelos militares que atuam em defesa dos interesses das classes sociais burguesas, em uma guerra contra os comunistas, colocando em ação diversos mecanismos para preservar seus interesses, o que conduziu, inclusive, a repressão violenta desses estratos sociais contra a sociedade civil subjugada politicamente.

Portanto, a tomada do forte pelas classes que vivem do trabalho significaria a tomada do poder pelo povo, o que, no contexto da década de 1970, retoma o ideário da Revolução Cubana e de alguns grupos armados na América Latina que buscavam destituir os governos ditatoriais.



Figura 3 – Membros da sociedade civil elaborando estratégias para invadir o Forte (metáfora da luta pelo poder político)

Fonte: OESTERHELD, H. G.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II*. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

Buscando ser mais preciso: a Revolução Cubana, liderada por Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara, Camilo Cienfuegos e Raul Castro, em 1959, obteve êxito ao destituir o presidente Fulgêncio Batista, buscando implantar uma nova forma de relações sociais no interior do país.

Outro exemplo que pode ser citado é o caso do Uruguai, com a tentativa, sem êxito, da tomada do poder pelo grupo Movimento de Liberação Nacional – Tupamaros (MLN-T). Essa organização de resistência civil armada existiu no período ditatorial (1973-1985) nesse país. Em 27 de junho de 1973, Juan María Bordaberry liderou um golpe de Estado, sendo substituído em 1976, por Alberto Demicheli, com o auxílio das Forças Armadas uruguaias.

E, na Argentina, a ditadura do general Jorge Rafael Videla Rondo esteve permanentemente em guerra com os Montoneros. Esse movimento urbano de resistência armada à ditadura militar, com uma influência muito significativa na província de Buenos Aires, tinha como objetivo tomar o poder político e realizar a *Revolución Argentina*, tendo como ideário uma mistura das ideias de Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara e do peronismo. Também não obteve êxito no que se refere a tomada do poder (ressaltando que teve papel decisivo nos processos de desestabilização dessa ditadura). Atualmente não está mais em atividade e teve um número significativo de integrantes mortos durante a ditadura militar.

Por fim, verifica-se que a leitura das histórias em quadrinhos envolve processos simbólicos que possuem patamares de liber-

dade interpretativa acentuados, no interior de uma comunidade de possíveis interpretantes, pois a experiência “cria” o objeto, em um processo de ação do signo.

Tal fato reforça ainda mais a importância da semiótica peirceana, como uma forma de mediação sógnica para a construção do pensamento dos interpretantes no meio social.

4. Referências

- BARBIERI, D. *Los Lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1998.
- CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- COGGIOLA, O. *Governos militares na América Latina*. São Paulo: Contexto, 2001.
- McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2004.
- MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vingança 1*. São Paulo: Via Lettera, 2002.
- OESTERHELD, H.; SOLANO LÓPEZ, F. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- OESTERHELD, H.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II: 1976*. Buenos Aires. Doedytores, 2012.
- PEIRCE, C. S. *Divisão dos signos*. In: PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- PIGOZZI, D. *Quadrinhos e totalitarismo: V de Vingança, Watchmen e El Eternauta*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.
- ROMANINI, A. V. *A Contribuição de Peirce para a teoria da comunicação*. Disponível em: <<http://disciplinas.stoa.usp.br/mod/resource/view.php?id=165278>>. Acesso em: 4 jun. 2015.
- VALENTE, N.; BROSSO, R. *Elementos de semiótica: comunicação verbal e alfabeto visual*. São Paulo: Panorama, 1999.