



NARRATIVAS GRÁFICAS COMO EXPRESSÕES DO SER HUMANO

Roberto Elísio dos Santos*

Elydio dos Santos Neto**

Resumo – Desde sua gênese, com o aperfeiçoamento das técnicas de impressão ocorrido na segunda metade do século XV, as narrativas gráficas foram empregadas para dar vazão ao pensamento humano no que se refere a questões políticas, estéticas e filosóficas. Por meio de caricaturas, charges e histórias ilustradas, os artistas expõem suas opiniões acerca da sua realidade e de seu tempo, revelando sua visão de mundo e propagando suas ideias.

Palavras-chave: narrativas gráficas, linguagem, ideologia, estética, filosofia.

Graphics storytelling as expression of human being

Abstract – Since the beginning, with the improving of printing techniques occurred in the second half of the 15th century, the graphic narratives had been used to give human thought flow concerning to politics, aesthetic, and philosophical questions. Using caricatures, cartoons and illustrated stories, artists expose their opinions about their reality and their time, revealing their vision of the world and propagating their ideas.

Keywords: graphic storytelling, language, ideology, aesthetic, philosophy.

INTRODUÇÃO

As reflexões deste texto têm como preocupação analisar a utilização das narrativas impressas, com destaque para as histórias em quadrinhos, como expressão política e ideológica, artística, poética e filosófica. Trata-se de uma abordagem ampla que pretende demonstrar as possibilidades expressivas de um produto cultural que se torna canal de propagação do pensamento humano.

* Professor do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

** Docente e pesquisador do Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Educação da Universidade Metodista de São Paulo (Umesp).

O DESENVOLVIMENTO DE UMA LINGUAGEM

Desde a Antiguidade, a articulação imagem-texto compõe um sistema de significação que amplia as possibilidades de comunicação. Mas essa relação entre sistemas verbais e pictóricos torna-se ainda mais poderosa após a popularização dos meios impressos e seu consumo massivo. No que concerne às histórias em quadrinhos, na visão de Cagnin (1975, p. 120), a maneira como textos e imagens se relacionam pode variar da história ilustrada – na qual o desenho apenas retrata o que é descrito por meio de palavras –, passando pelas histórias em que há predominância da imagem, até as que possuem total ausência do registro verbal.

Para Martín (1978, p. 11), os quadrinhos constituem "uma história narrada por meio de desenhos e textos inter-relacionados que representam uma série progressiva de momentos significativos". De acordo com Ramos (2009, p. 17), essas narrativas gráficas "gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos". Ao longo do tempo, diversos artistas criaram uma sintaxe própria para esse produto cultural. Nesse sentido, segundo Santos (2002, p. 22):

Ao elaborar uma sintaxe dos quadrinhos, encontram-se alguns elementos que têm uma função expressiva na narrativa quadrinhográfica e que, por sua utilização constante, converteram-se, aos olhos dos quadrinhistas e leitores, em códigos facilmente reconhecíveis e necessários para a integração dos signos gráficos (a imagem e a linguagem escrita) característicos dos quadrinhos e para o desenvolvimento da narrativa. Essa gama de elementos, entendidos universalmente, é formada por *requadro*, *balão*, *recordatório*, *onomatopéia*, *metáforas visuais* e *linhas cinéticas*.

Cada um desses elementos desempenha uma função própria na composição da linguagem das narrativas gráficas e se relaciona com os demais, em uma relação de intersemiose, na construção de significados. Esses elementos podem ser definidos da seguinte forma:

- *Requadro*: a moldura que circunda cada vinheta.
- *Balão*: convenção gráfica em que é inserida a "fala" ou o "pensamento" dos personagens.
- *Recordatório*: painéis onde são colocados textos que indicam a passagem de tempo ou de espaço, a simultaneidade de acontecimentos etc.
- *Onomatopéia*: palavras estilizadas que representam sons (tiro, soco).
- *Metáforas visuais*: imagens que ganham novos significados (a lâmpada aceso sobre a cabeça do personagem indica que ele teve uma ideia, por exemplo).
- *Linhas cinéticas*: linhas que representam movimento.

Uma das características principais da narrativa da história em quadrinhos é a continuidade que se estabelece entre os elementos verbais e visuais. Por esse motivo, Eisner (1989, p. 5) considera os quadrinhos como uma "forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar ou dramatizar uma idéia". Essa construção narrativa, a sequencialidade, levou

McCloud (1995, p. 9) a definir a história em quadrinhos como "imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada". É por meio desses elementos e convenções narrativas que os quadrinhos permitem que seus criadores expressem sua postura política ou artística.

EXPRESSÃO POLÍTICA E IDEOLÓGICA

Embora a utilização de ilustrações que empregam distorções anatômicas para retratar uma pessoa (normalmente vinculada a uma esfera de poder, político ou religioso) remonte a mais de um milênio antes da era cristã, é com a difusão proporcionada pelas mídias impressas que os desenhos caricaturais se desenvolvem. Lodovico Carracci, junto com dois primos, editou em 1646 uma coletânea de desenhos (mais tarde chamados de caricaturas) que retratavam personalidades e anônimos de sua época. Outro nome importante dessa arte gráfica foi o francês Charles Philipon, fundador em 1830 do semanário político *La Caricature*. De acordo com Fonseca (1999, p. 69):

O caráter irreverente da revista fez com que ela se firmasse como ponto focal de oposição ao regime [do rei Louis-Philippe]. As célebres caricaturas que Philipon e seus companheiros fizeram do rei transformando-se numa pêra levaram Philipon à prisão e ao pagamento de pesadas multas. O termo "pêra" (*poire*, em francês), quando aplicado a pessoas, tinha a significação de "estúpido" ou "burro". Não era, portanto, uma idéia nova ou original, mas explorada como foi sob o plano político, tornava-se subversiva. Como conseqüência das represálias do rei, a revista foi fechada, e severas leis foram votadas contra a imprensa em setembro de 1835, estabelecendo censura oficial.

Apesar de a caricatura não constituir uma forma narrativa, dela derivaram a charge, o cartum e a história em quadrinhos. Desde seu aparecimento, nas mídias impressas (jornais, folhetos e revistas), a partir do século XVIII, os quadrinhos buscam entreter seu público e, ao mesmo tempo, ser porta-vozes de ideias críticas ou que pregam o conformismo em relação às normas sociais estabelecidas.

Ilustração 1 – Charge elaborada pelo cartunista brasileiro Henfil que aborda a queda do poder aquisitivo.



Narrativa gráfica de grande apelo popular, a história em quadrinhos buscou no humor gráfico elementos para estabelecer um diálogo com o leitor sustentado pela leveza da comicidade, presente nos desenhos hiperbólicos e não realistas e nos diálogos carregados de gírias e chistes. A crítica política e a difusão de valores e da propaganda ideológica são realizadas ora de forma ostensiva, ora de maneira sutil.

A inserção do discurso político-ideológico na lógica estético-narrativa do espetáculo de entretenimento foi uma inovação no plano da difusão de ideias. Essa relação de simbiose entre o discurso político e o discurso ficcional midiático é denominada por Murray (2000, p. 142) de *popaganda* – fusão de *popular culture* (expressão usada por teóricos anglo-saxões para se referir a produtos da cultura midiática como filmes, programas de TV, música e quadrinhos) e propaganda. Para Murray (2000, p. 142):

Com as fronteiras do discurso da propaganda oficial e da cultura popular rompidas completamente, torna-se ilusório e sem sentido fazer a distinção entre elas como categorias separadas. Ao invés disso, a interação entre esses dois discursos *aparentemente* separados deveria ser caracterizada como *popaganda*.

Um momento histórico em que houve emprego em larga escala das narrativas gráficas com fins políticos e ideológicos foi durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). De acordo com Murray (2000, p. 141), a Segunda Guerra Mundial "foi um ponto marcante para o relacionamento entre a política norte-americana e a cultura popular [midiática]".

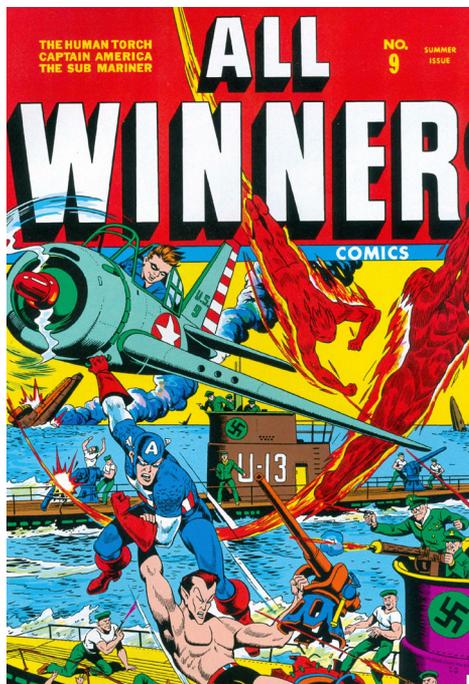
Além de auferir lucro para as editoras, as revistas de quadrinhos de super-heróis tornaram-se veículos importantes para a disseminação da *popaganda* oficial durante a Segunda Guerra Mundial. Maniqueístas em sua essência, essas histórias apresentam personagens fortes vestidos com roupas coloridas, que podem realizar tarefas impossíveis para o ser humano comum e que lutam contra malfeitores. Como observa Murray (2000, p. 142), "os super-heróis foram um produto de seu tempo, extremamente adequados para complementar os mitos políticos dos anos 1940". Ainda segundo Murray (2000, p. 145):

[...] um dos mitos culturais recorrentes que aparecem nos textos de *popaganda* se refere à suposta superioridade dos homens brancos tanto em relação a pessoas de outras raças como às mulheres. [...] Em seus discursos sobre guerra, esses textos revelam os preconceitos culturais em questões como raça e gênero.

Dessa forma, as publicações de quadrinhos (especialmente as que apresentavam histórias protagonizadas por heróis dotados de superpoderes), denominadas *comic-books* nos Estados Unidos, tornaram-se o veículo adequado às necessidades do governo norte-americano naquele período. O discurso da *popaganda* insere-se nos enredos (heróis enfrentando espíões ou sabotadores estran-

geiros) e está presente nas capas das revistas, nas quais os protagonistas, identificados pelo leitor como aqueles que representam o lado bom, combatem inimigos alemães ou japoneses.

Ilustração 2 – Capitão América, Namor, Tocha Humana e seus ajudantes mirins destroem submarinos nazistas.



Fonte: Capa da revista *All Winners Comics*, n. 9, 1943.

Com o fim desse conflito, o mapa geopolítico do mundo estava cindido em dois: de um lado, os países capitalistas, liderados pelos Estados Unidos, e, de outro, os países socialistas, comandados pela União Soviética. A partir de 1947, teve início a guerra fria entre as duas potências militares, detentoras de armas nucleares e desejosas de ampliar sua esfera de influência – crise que só terminou no final da década de 1980. Embora tenha havido conflitos isolados (na Coreia ou no Vietnã), a batalha travada entre os dois polos de poder foi mais ideológica do que militar.

Ao longo dos anos 1950, com a "caça às bruxas" promovida pelo senador Joseph McCarthy, os próprios quadrinhos foram considerados ameaça aos valores americanos. Mas, a exemplo das histórias produzidas durante a Segunda Guerra Mundial, embora em menor escala, vários quadrinhos elaborados no período da guerra fria também foram empregados para divulgar a visão norte-americana.

Os espões, que antes eram alemães e japoneses, passaram a ser russos ou chineses, que cobçavam segredos militares, informações sobre armamentos e tecnologia espacial. Além dos quadrinhos de heróis, outras narrativas gráficas sequenciais se prestaram à difusão da *popaganda*. Até mesmo os personagens Disney foram porta-vozes da política norte-americana, como nas histórias criadas

por Carl Barks, um dos principais artistas desse tipo de quadrinhos. Um exemplo é a história "Quando a 'dancite' atacou Patópolis", publicada em 1963, na qual espíões do país chamado Brutópia – nome que forma um amálgama das palavras utopia e brutalidade, em alusão à Rússia (SANTOS, 2002, p. 184-185) – cobiçam uma arma desenvolvida nos Estados Unidos que faz as pessoas atingidas pelo disparo dançarem.

Ilustração 3 – Vinheta desenhada por Carl Barks em que espíões dançam como russos.



EXPRESSÃO ARTÍSTICA E POÉTICA

Como uma manifestação cultural industrializada, a história em quadrinhos é uma mercadoria, um produto criado como uma forma de entretenimento para ser consumido por uma grande quantidade de leitores. Mas, ao mesmo tempo, é uma arte – fruto da criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, entre outros) – cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas. Segundo o artista norte-americano Will Eisner (1989, p. 144-145), criador do personagem Spirit:

A arte seqüencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar ferramentas de desenho. [...]

Um domínio fundamental do desenho e da escrita é indispensável. Esta é uma forma de arte relacionada ao realismo, porque se propõe a contar histórias. A arte seqüencial lida com imagens reconhecíveis. [...] Na prática, o artista "imagina" para o leitor. [...] Numa forma de arte em que o escritor/artista deve dominar um amplo repertório de fatos e informações sobre inúmeros temas, a aquisição de conhecimentos é interminável. Afinal, trata-se de uma forma artística que trata da experiência humana.

Ilustração 4 – Parte de história desenhada por Will Eisner que transporta a tragédia shakespeariana de Hamlet para o espaço urbano contemporâneo.



A estética da história em quadrinhos perpassa uma série de escolhas artísticas quanto ao desenho (que pode ser realista, esquemático ou caricato), ao estilo gráfico (claro, expressionista, hachurado), à linha (fina ou grossa), à existência ou não de sombreado, às formas, à anatomia, ao volume, às cores, ao cenário, à anatomia, aos enquadramentos e às angulações, ao ritmo em que se sucedem imagens e textos, aos diálogos, pensamentos e a outras formas verbais da narrativa. Da mesma maneira que um pintor ou um escritor, o artista que produz quadrinhos pauta-se por preocupações estéticas que podem interferir na comunicação estabelecida com o público leitor de narrativas gráficas.

EXPRESSÃO FILOSÓFICA

O que é a filosofia? Embora a questão seja polêmica, dadas as muitas maneiras de compreensão sobre o que seja o filosofar, compreende-se aqui a filosofia como uma reflexão sobre a vida e a

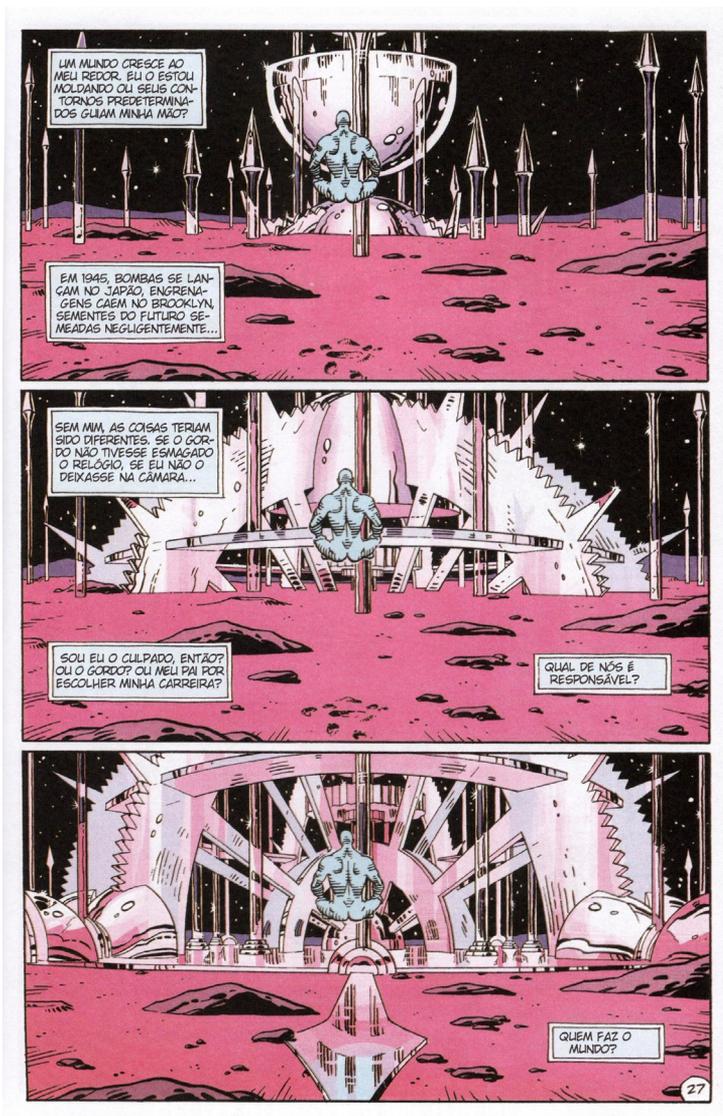
realidade, isto é, o ato de pensamento dobrar-se sobre si mesmo e pensar o já pensado, pensá-lo novamente, mais uma vez, na tentativa de encontrar ângulos novos, possibilidades novas, perspectivas novas sobre os quais possa estender-se uma melhor compreensão daquele objeto assumido como foco da reflexão. Palácios (1997) defende que, para filosofar, é necessário *espírito crítico, imaginação, poder argumentativo* e, ainda, a coragem de *pensar por si mesmo*, isto é, de não apenas repetir o pensamento já estabelecido, mesmo que o já pensado – já escrito, publicado e reconhecido – possa ser uma referência importante para aquele que pensa.

"Procurei a mim mesmo", diz Heráclito. Pois façamos isto. Procuremos a nós mesmos, escrevamos o que está dentro de nós, o que nós mesmos pensamos. [...] Temos as condições intelectuais para isso, não temos? Usemo-las e usemos. Que diferente ir a um congresso de filosofia no qual só se falasse o que cada um pensa, que expusesse o fruto das próprias pesquisas, do próprio trabalho, sem comentários, sem enésimas leituras; um congresso em que cada um tivesse a coragem de se expor e de dizer quem está certo e quem está errado e por que; dizer, também, porque o próprio expositor está certo (PALÁCIOS, 1997, p. 63).

Assim, é possível pensar que a reflexão filosófica não aconteça, unicamente, na academia e com suas formas de produção, expressão e comunicação. As histórias em quadrinhos, com sua força verbal e pictórica, podem ser uma forma de expressão filosófica, pois apresentam condições para provocar o espírito crítico, a imaginação e o pensar próprio, ainda que a argumentação, a defesa de uma ideia ou a proposição de um problema, via de regra, sejam feitas de maneira diferente daquela do discurso acadêmico. Nas histórias em quadrinhos, a força argumentativa estará profundamente entranhada na narrativa e em seus vários movimentos, ou então nas imagens que, por si mesmas, descrevem situações e posições. Por certo, isso exigirá do leitor outro tipo de leitura, diferente daquela que se apoia no discurso filosófico registrado apenas por escrito, mas igualmente prene da possibilidade de refletir, de analisar criticamente, de imaginar e de escolher caminhos a partir daquilo mesmo que foi capaz de pensar.

Dessa forma, encontramos histórias em quadrinhos nas quais sua linguagem, rica de muitas possibilidades, permitiu que seus criadores fossem muito além da diversão e entretenimento. Alan Moore, roteirista inglês, tornou-se conhecido por trazer em suas histórias contribuições influenciadas pelas ciências em geral, pela literatura e pela filosofia que, amalgamadas por sua criatividade, explicitam vários aspectos problemáticos de nossa condição humana individual e coletiva: das questões relativas ao sentido da vida aos temas do poder político, econômico e religioso, passando por questões como as da moral, ética, violência, justiça, direito, amor, sexo, meios de comunicação, família e educação. *Watchmen* (2005), recentemente levado às telas do cinema, é um exemplo bem significativo desse tipo de produção.

Ilustração 5 – Página de *Watchmen*, *graphic-novel* escrita pelo inglês Alan Moore e desenhada por David Gibbons.



Fonte: DC Comics. São Paulo: Panini, 1987, p. 27.

Neil Gaiman é outro roteirista que tem criado histórias nas quais se entrelaçam mitologia, fantasia, realidade, ficção e história. O fato de frequentemente estar se associando a bons desenhistas tem garantido um resultado criativo que, além da fruição estética, proporciona também uma reflexão de viés filosófico. Temas como a morte, o desejo, o sonho, o desespero, o delírio, a destruição e o destino, presentes na raiz do ser humano como ser problemático e pensante, estão presentes também na obra de Gaiman, em especial na série *Sandman* (por exemplo *Sandman, noites sem fim*).

Ilustração 6 – Página inicial de uma história do Monstro do Pântano, escrita por Neil Gaiman, com arte de Stephen Bissette e John Totleben.

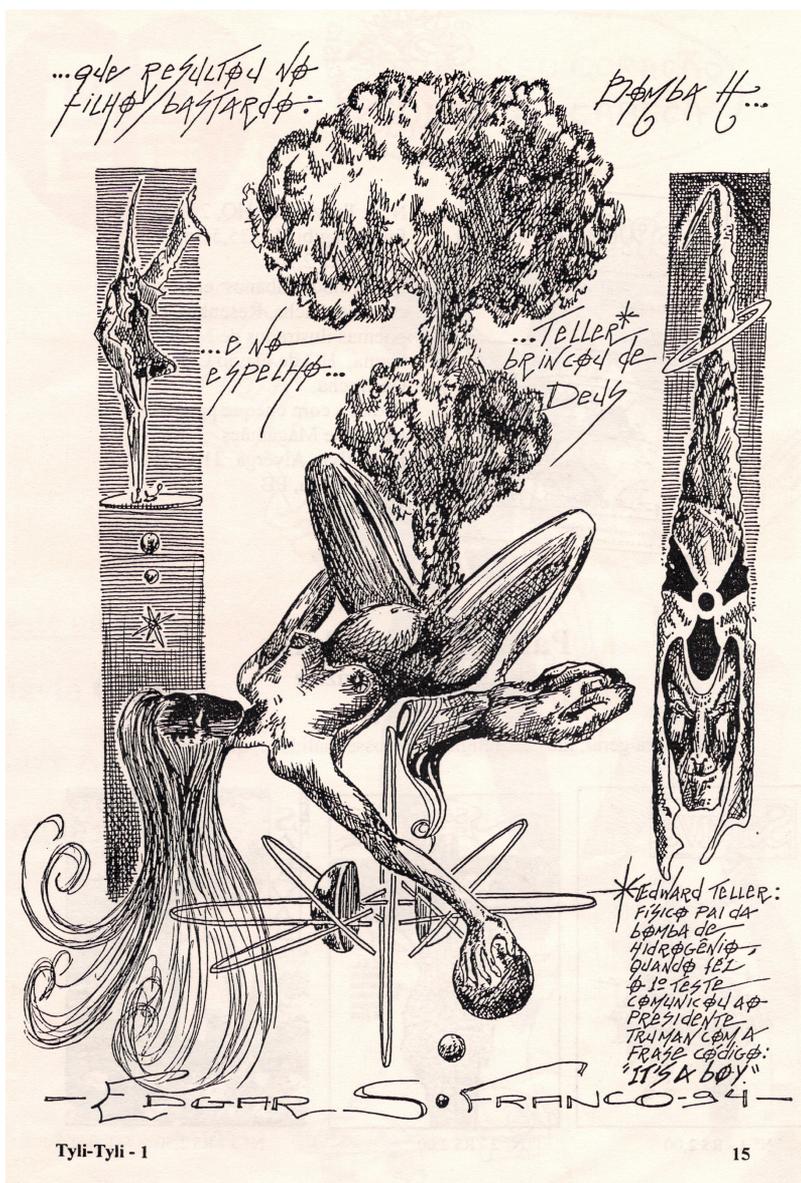


Fonte: Neil Gaiman, *Dias da Meia Noite*. São Paulo: Pixel, 2007, p. 7.

Phillipe Cazamayou, ou simplesmente Caza, é outro artista dos quadrinhos que apresenta trabalhos que provocam a capacidade de reflexão filosófica do leitor. Com desenhos de excelente qualidade, caracterizou-se por produzir, em geral, histórias curtas que evidenciam temas que vão da ecologia à solidão e ao inferno humanos passando por outras questões como o feminino, a beleza, a ciência, o processo civilizatório, a morte, o mito, a magia. A história "Vento", publicada no Brasil na revista *Heavy Metal*, número 17, é emblemática de seu trabalho. Também Jodorowsky tem criado roteiros que evidenciam o mergulho na psique humana sem dissociá-la de diferentes aspectos das culturas: ciência, religião, tecnologia, desejo, aventura, heroísmo, cotidiano. Em seus trabalhos, nota-se sempre a presença provocativa da máxima socrática do "conhece-te a ti mesmo". Exemplo significativo é "Diosamante, a parábola do reino em chamas" (2003), em parceria com Gal, que oferece interessantes motivos para discussões em torno do que seja a vida, o masculino, o feminino, a guerra, a vida instintual e o processo evolutivo humano.

Desde o final da década de 1980, um grupo de artistas no Brasil vem elaborando uma produção no campo dos quadrinhos chamada por alguns de "quadrinhos poéticos", por outros de "quadrinhos poético-filosóficos" e por outros ainda de "fantasia filosófica" ou "quadrinhos fantástico-filosóficos". São representantes conhecidos e significativos desse grupo de artistas: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antonio Amaral. As histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos, usando, para tanto, criativos recursos seja no traço do artista, seja em novas propostas de utilização dos quadros. Trata-se de uma criação cultural que dialoga com as questões existenciais do homem contemporâneo com um grande repertório de temas – existenciais, espirituais e filosóficos – como: o sofrimento humano, a morte, a esperança, o destino, o ego encapsulado em si mesmo, a mente humana, o feminino materno, a consciência planetária, a consciência cósmica, o imediatismo e o consumismo, a ciência, a tecnologia, a evolução do processo societário humano e pós-humano, a religião, as instituições sociais, o autoconhecimento, a tensão entre as polaridades masculina e feminina do ser, a sexualidade, o poder, as lutas e contradições internas do ser humano, a fraternidade, a fratricidade, a espiritualidade, o inacabamento humano e a construção da liberdade. É bem verdade que o grupo de leitores desse tipo de trabalho é reduzido se comparado ao número de leitores cativos dos chamados quadrinhos comerciais, mas isso não diminui o valor de sua abordagem de natureza poética, fantástica e filosófica.

Ilustração 7 – Página de Edgar Franco.



Recentemente Marcelo Campos, desenhista que trabalhou com os super-heróis norte-americanos e que atualmente dirige uma escola de artes visuais, publicou um livro de tiras que pode ser lido na perspectiva dos trabalhos poético-filosóficos. É o trabalho *Talvez isso...* (2007). Nele o autor, numa série de tiras desenhadas em preto e branco, apresenta às vezes como denúncia, às vezes como ironia e outras ainda com um leve toque de humor problemas candentes da existência humana: o medo, a dúvida, o envelhecer, as escolhas que a vida obriga a fazer, o questionamento sobre

se estamos num universo que faz sentido, a mente humana, a religião, a liberdade, o condicionamento, a aparência, as diferenças entre as visões de mundo da cada pessoa etc. Também aqui se oferece uma oportunidade interessante, quase como que em pequenas pílulas, de problematização filosófica da existência humana.

Ilustração 8 – Tira criada por Marcelo Campos.



Fonte: Campos (2007).

Finalmente, mas não com a pretensão de se haver esgotado o leque, rico e variado, de histórias em quadrinhos que favorecem a reflexão filosófica, há que se fazer referência a dois tipos de trabalhos: em primeiro, aqueles que usam a linguagem dos quadrinhos para trabalhar os conteúdos dos filósofos academicamente reconhecidos como tais; em segundo, uma recente coleção que vem se empenhando por elaborar a reflexão filosófica, tomando como ponto de partida alguns personagens de histórias em quadrinhos. No primeiro caso, encontram-se trabalhos como o de Osborne e Edney (1998), no qual os autores apresentam uma introdução ao pensamento filosófico de grandes pensadores, da Antiguidade à contemporaneidade; o livro concebido por Van Lente e Dunlavy (2008), que, com um toque de humor e utilizando referências a filmes, quadrinhos e cultura *pop*, apresenta uma interpretação provocativa do posicionamento de filósofos e filosofias clássicas; e o álbum de quadrinhos *Epicuro, o sábio*, de William Messner-Loebs e Sam Keith (2007), que trata com bom humor a filosofia grega e o empenho do filósofo Epicuro em ensinar o prazer e a moderação.

No segundo caso, destacam-se quatro trabalhos de uma coleção já com vários volumes. Não são de histórias em quadrinhos, mas obras que se empenham numa reflexão filosófica, tomando como ponto de partida algumas histórias em quadrinhos: *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático* (MORRIS; MORRIS, 2005), *Batman e a filosofia: o Cavaleiro das Trevas da Alma* (IRWIN; WHITE; ARP, 2008), *X-Men e a filosofia: visão surpreendente e argumento fabuloso no X-verso mutante* (IRWIN; HOUSEL; WISNEWSKI, 2009) e *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach* (IRWIN; WHITE, 2009).

Esses livros trazem textos que discutem, na perspectiva filosófica, problemas que têm perseguido a humanidade de ontem e de hoje, problemas presentes também nas histórias dos personagens escolhidos como focos de atenção: a moral e a ética, a justiça, a loucura, o lado escuro da alma, o processo de construção da identidade e suas crises, questões genéticas, a convivência entre diferentes, a segurança, a verdade etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pôde ser percebido ao longo deste texto, as narrativas gráficas têm desempenhado um papel importante na difusão do pensamento humano. Por um lado, é um veículo de difusão de ideias contrárias ao *status quo* dominante ou que dele emanam, manipulando sentimentos e atitudes, propagando juízos construídos de antemão e estimulando o consumo, obedecendo aos ditames do sistema. Por outro lado, oferecem um enorme escopo para a expressão artística e para reflexões profundas acerca do ser humano e do mundo que o cerca. São, portanto, produtos culturais que demandam análises mais acuradas no âmbito acadêmico.

REFERÊNCIAS

- CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FONSECA, J. da. *Caricatura: a imagem gráfica do humor*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- IRWIN, W.; HOUSEL, R.; WISNEWSKI, J. J. (Org.). *X-men e a filosofia: visão surpreendente e argumento fabuloso no X-verso mutante*. São Paulo: Madras, 2009.
- IRWIN, W.; WHITE, M. D. (Org.). *Watchmen e a filosofia: um teste de Rorschach*. São Paulo: Madras, 2009.
- IRWIN, W.; WHITE, M. D.; ARP, R. (Org.). *Batman e a filosofia: o Cavaleiro das Trevas da Alma*. São Paulo: Madras, 2008.
- MARTÍN, A. *Historia del comic español: 1875-1939*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 1978.
- MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MESSNER-LOEBS, W.; KEITH, S. *Epicuro, o sábio*. São Paulo: Conrad, 2007.
- MORRIS, T.; MORRIS, M. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2009.

MURRAY, C. *Popaganda: superhero comics and propaganda in World War Two*. In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H. (Ed.). *Comics and culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen, 2000.

OSBORNE, R.; EDNEY, R. *Filosofia para principiantes*. São Paulo: Objetiva, 1998.

PALÁCIOS, G. A. *De como fazer filosofia sem ser grego, estar morto ou ser gênio*. Goiânia: Editora da UFG, 1997.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, R. E. *Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.

VAN LENTE, F.; DUNLAVEY, R. *Filósofos em ação*. São Paulo: Gal, 2008.