

OS SONS DAS PALAVRAS: POSSIBILIDADES E LIMITES DA NOVELA GRÁFICA (ADENDO)

Elvira Vigna*

RESUMO: A novela gráfica, que hoje aspira a um status literário, tem especificidades de linguagem que, ao mesmo tempo, permitem um uso crítico e criativo de seus instrumentos e a este uso se contrapõem. A isto se soma seu caráter de comunicação oral, tanto pelo conteúdo epopéico quanto no uso de pausas e ênfases da sua construção/interrupção narrativa. Este caráter de comunicação oral é um fator a ser levado em conta, igualmente, no estabelecimento da posição dialógica, processual e não conclusiva que se supõe nas obras artísticas da contemporaneidade.

Este texto é uma versão resumida, adaptada para apresentação presencial, de outro texto com o mesmo título de minha autoria, publicado na *Revista Estudos de literatura brasileira contemporânea*, número 37, da UnB.

Palavras-chave: novela gráfica, quadrinhos, eixo narrativo, transgressão

Os comentários que faço a seguir partem de uma prática. Depois de uma vida fazendo textos e imagens, juntos e separados, resolvi fazer uma novela gráfica e não porque eu gostasse delas, mas porque eu não gostava. Me pareciam definitivamente atreladas à indústria do espetáculo, com pouca ou nenhuma margem para o estabelecimento de um processo de criação artística. (Uso o termo criação artística de forma indiferenciada para o processo literário, visual, musical. Baseio-me nesta decisão no fato de que na contemporaneidade não há mais categorizações rígidas entre as várias instrumentalizações empregadas nas propostas de cunho criativo e artístico.)

* Elvira Vigna é jornalista, escritora e ilustradora. Email: evigna@vigna.com.br

Ao me confrontar com o que me parecia um campo dominado pelo pensamento hegemônico e alguns seus vícios mais presentes, como o machismo; o culto ao herói e a correspondente exaltação belicista e agressiva; a obrigatoriedade do corpo perfeito (para homens e mulheres); e o conformismo das aventuras de final previsível quis então apresentar o que eu julgava ser uma possibilidade de alteridade.

Ao iniciar meu projeto, me vi na seguinte posição, bem descrita aliás, por Will Eisner, um dos papas do setor. Além de ser considerado o iniciador histórico das novelas gráficas, Eisner criou personagens de enorme sucesso, como o Falcão Negro, Espírito e etc. O trecho que cito é tirado do prefácio de seu último livro teórico, *Narrativas gráficas*, escrito pouco antes de sua morte, e editado aqui pela Devir. Eu cito:

A história em quadrinhos é, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar de as palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, e moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Muitas vezes, o resultado se resume a uma ideia trabalhada com elementos gráficos. Seu layout terá efeitos de grande impacto, técnicas de desenho, cores chamativas que conseguem captar a atenção. Assim, roteirista e artista são desviados da disciplina de construção da narrativa, e são absorvidos pelo esforço de apresentar um produto final bem acabado. A arte visual controla a escrita, e o resultado é pouco mais do que uma literatura barata. Apesar da visibilidade e atenção obtidas pelo trabalho artístico, insisto em afirmar que a história é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. É, mais do que qualquer outro elemento, aquilo que faz o trabalho perdurar. Eis o enorme desafio de um meio que sempre foi considerado coisa de criança: ser, ao mesmo tempo, uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, encontrar o reconhecimento como um meio 'legítimo'. (EISNER, 2005, p.5)

Atribuo o "enorme desafio" das palavras dele a uma especificidade do meio empregado na feitura das novelas gráficas e que é a de apresentar, separadamente e de modo muito claro - e, portanto, manipulável -, duas linguagens, sendo que essas duas linguagens estão dispostas em dois eixos, também bastante separados e manipuláveis.

Os eixos têm espacialidades distintas, as linguagens tem temporalidades distintas.

Primeiro os eixos: há o eixo narrativo, sequencial e horizontal; há o eixo emotivo, que é perpendicular ao primeiro e se projeta em direção ao receptor.

O primeiro eixo é o da página que segue em linha reta da primeira à última.

O segundo eixo é o das sobreposições de superfícies menores em cima da superfície da página.

Tanto um quanto outro eixo pode estar habitado por uma e outra linguagem, ou seja, por textos ou imagens, tanto faz.

O eixo narrativo conta algo. O eixo emotivo interrompe o que é contado pelo primeiro. O eixo emotivo, tendo ele textos ou imagens, ao se projetar espacialmente em direção ao receptor, cria pausas, ênfases, interrompendo o eixo horizontal narrativo.

As duas linguagens, é claro, são a do texto e a da imagem, sendo que emprego aqui as palavras "texto" e "imagem" para caracterizar um processo de produção de sentido, mais do que uma especificidade formal. Com isso, quero dizer que levo em conta, nesta minha definição, o fato de que há um processo - o de impacto - e outro processo - o de contextualização - que podem ocorrer indiferentemente em textos e imagens, e, na verdade, ocorrem nos dois. Não vejo, portanto, os dois termos como dicotômicos. Vejo-os em diferenciações, deslizamentos. Então, são duas linguagens, em que uma é mais propícia para a formação de significados através de uma contextualização diacrônica, temporal, histórica, lógica e narrativa. E a outra é mais impactante, emocional, sincrônica, analógica e não propícia à formação de conceitos ou narrativas.

Como exemplo histórico em que as duas linguagens exercem uma a função da outra, há o século XIX, com o advento da fotografia e a popularização mais ou menos concomitante de dois ícones da vida burguesa, o jornal diário e o álbum de retratos. No primeiro, temos, ou tínhamos, na época, mais texto do que imagem. No entanto, o texto que acompanha as imagens fotográficas é um texto não analítico, que descreve cenas, que não dá um antes e um depois, e que é rapidamente substituído no dia seguinte por outro texto, de outra situação, igual. É um texto-imagem. O segundo caso, o do álbum de retratos, traz mais imagens do que texto. No entanto, as fotos que ilustram abundantemente as legendas contam uma história, aliás, sempre a mesma, e prévia à existência do álbum, e que poderia ser resumida como: somos tão felizes. São imagens-texto. É claro que tanto o jornal quanto o álbum são apenas arquivos de fragmentos, inventários elegidos. Fragmentos reunidos em inventários nunca produzem uma totalidade. Nem o jornal nem o álbum contam uma história - seja através da imagem, ou do texto. Nem a história familiar está descrita no álbum, nem a do mundo no jornal. Se você junta as duas não-histórias, no entanto, você chega à história da ideologia que criou os dois e que é a seguinte, naquele momento em que o capitalismo se estabelecia e precisava determinar quem votaria e quem teria o poder. A história que aquelas duas histórias contam é: o espaço privado é cheio de momentos felizes, o espaço público é cheio de perigos. Portanto, fique fechado em casa e deixe o controle do espaço público para os corajosos, os especialistas como nós, os que detemos o fardo do poder neste capitalismo nascente, nós, que precisamos cumprir com o penoso dever de estabelecer um controle econômico globalizado.

Da mesma forma, os produtos simbólicos que repetem situações, sabedorias e afetos do acervo comum da cultura nunca contam, cada um deles, nada, mas em conjunto contam a história de quem detém o poder naquela cultura naquele momento.

Mas isso já é assunto para outra palestra. Vale, no entanto, lembrar que de certo modo as novelas gráficas, quando muito comprometidas com sua origem na indústria cultural, também se tornam uma espécie de inventário que nada soma. Nelas, haverá elementos elegidos como próprios a seduzir o leitor-plateia: explosões, mulheres sensuais, closes de rostos tipificados para cada emoção básica etc. Não apresentam uma história original. Não somam.

Referi-me há pouco a totalidades. É um conceito que precisa ser esclarecido para não cairmos em conceitos que não mais perduram. Vou me valer de uma desculpa que arranjei para mim mesma. Ao dizer que imagens podem ser textos e textos podem ser imagens, incluo aí uma imagem que me vale por um texto. Na verdade, vejo totalidades, individualidades, unidades e outros sintagmas que supõem um todo um pouco como cometas. Sempre em movimento, sempre largando materiais pelo caminho e agregando outros. Alguns desses materiais se demoram mais tempo, outros somem mais rápido. Sem contornos firmes nem conteúdos perenes, esta imagem do cometa me serve para definir como vejo totalidades.

Voltando, pois, aos dois eixos e às duas linguagens.

Um componente emocional, outro lógico, imagens que supõem um texto e vice-versa, eis algo que existe em qualquer obra de arte ou literária. Nenhuma novidade aqui. A novidade é que na novela gráfica há uma separação muito clara entre esses quatro elementos a oferecer uma grande facilidade, para não dizer tentação, de manipular a recepção e adequar essa recepção para a sedução não perturbadora de um grande espetáculo visual, para a garantia da confirmação de certezas já constituídas no acervo cultural disponível.

Esta divisão quatripartite é o que a novela gráfica tem de mais interessante, e é também o que pode limitá-la em sua aspiração de se tornar, como disse Eisner, um meio "legítimo" de processos artístico-literários.

A maneira como a manipulação dos quatro elementos pode se dar é no tensionamento temporal-espacial das imagens e dos textos. No artigo que fiz para a Revista da UnB de Estudos de literatura brasileira contemporânea nº 37, me alongo sobre alguns desses procedimentos, que não vou repetir aqui por serem muito detalhados e técnicos. Basta dizer que ler sempre demorará mais tempo do que ver. E que nosso olho segue um trajeto padrão sobre as superfícies planas. E que, portanto, um produtor experiente poderá determinar onde e

de que maneira o receptor se alongará, ou não, sobre este ou aquele elemento a ele oferecido. É uma manipulação muito específica e que difere de outros bens simbólicos que unem as duas linguagens com, cada uma delas, é claro, seu teor de lógica e de emotividade. Há dois extremos que vão me servir de comparação por estarem situados nos dois extremos das possibilidades de manipulação de recepção: o livro ilustrado e o vídeo.

O livro ilustrado não manipula a recepção, ou o faz muito pouco. O leitor pode parar o texto para apreciar a ilustração ou não, demoradamente ou não, sem que o produtor possa controlar isso. O outro extremo, o do vídeo, traz a imposição absoluta do tempo e modo de recepção, ao ser um produto de duração fixa e sequencial. Se um filme tem 120 minutos de duração, todos verão aquele determinado filme nos mesmos 120 minutos. Aqui, na novela gráfica, não. Aqui há o simulacro da participação. Simulacros de participação porque não se trata de uma liberdade real. O receptor está sendo guiado e manipulado pelo uso dos quatro elementos já citados. Ele apenas acha que está lendo um livro e escolhendo como fazê-lo. Vale lembrar que o fingimento de participação é, justamente, uma das premissas necessárias para a eficácia do produto espetacularizado da indústria cultural, seja em shows em que todos cantam um refrão, seja na divulgação simultânea para todo o planeta de fatos jornalísticos em que se pede o envio de mensagens, como ocorreu no enterro de Michael Jackson. É o antônimo da participação aberta e não determinística, necessária para que haja a continuidade de uma proposta de cunho criativo e artístico na contemporaneidade. Volto depois a isso, com definições sobre o fazer artístico em uma época em que não há mais rituais, materiais, profissionais ou locais específicos para isto.

Então temos dois eixos e duas linguagens, separadas, claras, o que propicia a feitura de uma obra sedutora, espetacularizada. Há mais uma questão que irá reforçar este viés da novela gráfica. Há uma oralidade. No entanto, não tem ninguém. Sequer um autor, no sentido de autor-personalizado, de uma subjetividade a propor um projeto, um diálogo a outro sujeito. Então, essa oralidade que vejo na novela gráfica, não é a que se encontra na gênese de outros bens simbólicos da contemporaneidade. Cito como exemplo, o teatro contemporâneo, pós-dramático, que se apresenta enquanto processo em andamento, que recusa a separação do palco e que propõe sua fragilidade de tentativas humanas em pé de igualdade a dos outros partícipes, a quem esse teatro, por recusar o palco, também recusa a condição de plateia. Também não é a oralidade de um balé da Pina Bausch, que acolhe o imprevisto, o acidente, a tentativa e a repetição dessa tentativa que não é vista nunca como coroada de sucesso. Nem a da performance dos artistas visuais, que nunca pode ser serializada justamente por incluir

quem por lá está presente, por depender do local em que se dá ou da hora do dia em que a proposta se inicia. Não. Aqui é justo o contrário. Na novela gráfica, a oralidade é bem antiga. É uma espécie de coro grego, de um ruído encantatório que confirma e repete autoritariamente, sem possibilidades de retruques, os ensinamentos gerais recolhidos do acervo de conhecimentos e afetos já estabelecidos pela cultura. Não tem autor e também não tem intérprete. E também não tem um indivíduo receptor, considerado como componente de massa. Há uma exceção ocasional em prefácios, quando o produtor de uma novela gráfica apresenta seu personagem principal ou trama. Nestes prefácios, em que se encontra um texto analítico ou reflexivo de um teor mais autoral, então, será onde se pode achar uma proximidade maior com o fazer literário nesses produtos de outra maneira dirigidos à espetacularização, a não subjetivação. É o campo diegético favorecendo a relação dialógica.

A oralidade na novela gráfica - que reforça então seu direcionamento para a produção de obras espetacularizadas já favorecido pela separação das duas linguagens e dois eixos - pode ser apresentada de três maneiras.

A primeira, claro, é através dos diálogos nos balões, do discurso direto dos personagens em que não há espaço para reflexões. A segunda, já vimos, é através das ênfases e pausas oferecidas pelo eixo emotivo em cima do eixo narrativo. A terceira é através de um eco de epopéias, um gosto por grandes temas universais em que se salva o planeta ou mesmo o universo inteiro. Das epopéias medievais e renascentistas, ela mantém seu contar e recontar típico, mítico. E aqui vale uma observação sobre a construção desse herói epopéico, sempre imiscuido da semântica belicista, agressiva, de seu "limpar" de crimes através da exaltação da pátria, da donzela, justiça ou o que seja. Slavoj Žižek, em seu Primeiro como tragédia, depois como farsa, editado pelo Boitempo, diz:

É interessante notar que um processo de "humanização" está cada vez mais presente na recente onda de campeões de bilheteria com super-heróis (Homem-Aranha, Batman, Hancock). Os críticos se entusiasma, dizem que esses filmes vão além dos personagens rasos dos quadrinhos originais, e tratam com detalhes as dúvidas, incertezas, fraquezas, medos e ansiedades do herói sobrenatural, a luta contra seus demônios íntimos, o confronto com seu lado negro e assim por diante, como se tudo isso tornasse a superprodução comercial um pouco mais "artística". (ŽIŽEK, 2009, p.46)

Žižek se refere a uma romantização reacionária, muito presente nessas obras, em que o personagem com quem devemos nos identificar é humanizado por dúvidas íntimas, ao mesmo tempo em que continua agindo de forma fascista e representando os valores e interesses do poder vigente. É interessante notar também que este tratamento de humanização só acontece

com o herói, aquele com quem nos identificamos. O bandido, o "outro" - moral, étnico, de gênero ou o que seja - continua sendo mau sem nenhum matiz. "Nós" podemos até matar, estuprar e arrasar cidades inteiras, desde que, no final do dia, possamos recuperar uma "humanidade" ao olhar para aquelas ruínas, imersos na nossa solidão d'alma, ou nos desesperarmos em uma praia deserta em que o horizonte não nos trará um amanhã cheio de sol, mas mais monstros. O "outro", vencido ou vencedor neste um episódio (para que haja outro e mais outro) será apenas mau, e ponto.

Esta oralidade - composta por uma presença-ausência nem por isso menos enfática; por um herói de epopeias antigas; e por um discurso direto, não mediado pela reflexão - aumenta, então, a questão já problemática das potencialidades de uso dos quatro elementos (duas linguagens em dois eixos separados). Tudo isso junto produz, ou produz em geral mas não necessariamente, um desequilíbrio na posição e na troca entre os partícipes, nuclear no que hoje é entendido como processo artístico.

E chegamos na tentativa prometida de definição de processo artístico, em contraponto aos produtos da indústria do espetáculo. É uma definição formulada por Hal Foster, um crítico americano com uma visão política da arte que, por uma dessas ironias de que a vida é cheia, tem o mesmo nome do criador do Príncipe Valente, um produto-ícone da indústria cultural. Depois de falar de Foucault e Baudrillard e de situar o signo (cultural) construído como mercadoria, enquanto a mercadoria é construída como signo (de valor), Hal Foster, o crítico, não o desenhista, diz em seu livro *Recodificação*, editado pela Casa Editorial Paulista:

Nesse novo domínio global do capital, pode não haver limites a serem transgredidos. E, nesse caso, a estratégia modernista de transgressão deve terminar, e uma nova estratégia crítica de dentro dos próprios processos deve emergir. (...) Assim, o artista político de hoje poderia ser requisitado não a representar formas genéricas já estabelecidas, mas a investigar os processos e os aparelhos que controlam tais formas. (FOSTER, 1996, pp. 202-3)

Linguagens nascem para dizer a ideologia que as fez nascer. Não são nada, são o uso que se faz delas. Falam a ideologia, mas podem se voltar contra ela, e os exemplos históricos são muitos. Atualmente vivemos um desses casos. A internet, nascida para exprimir e fortalecer a eficiência e a rapidez do capitalismo informativo que a criou, recuperou no entanto o uso do texto na comunicação, e ao fazer isso, ataca, e profundamente, o capitalismo - dependente da imagem.

Nas artes visuais contemporâneas, as estratégias de transgressão das linguagens são bem estudadas. Têm nome e sobrenome. Uma delas é a referida por Foster, é a que se apoia na exibição franca de seus procedimentos e recursos. Assim, ver-se-á sempre a coisa e, ao mesmo tempo, como a coisa é pensada ou executada. Na literatura, esta estratégia também é comum. Trata-se de narrar e apresentar, enquanto se narra, a problematização de se narrar. Há outras estratégias, como a da unidade diferida. Nesta, nenhum objeto artístico estará "completo". No sentido de que, mesmo se for passível de sofrer uma transação comercial, de se ver submetido ao valor de troca, seu comprador jamais levará uma completude. O objeto artístico poderá ter partes dele separadas de seu corpo e dependentes, digamos, de um reflexo em um espelho d'água ou do barulho do tráfego de veículos do seu entorno. Ou, imaterialmente, seu significado estará dependente de informações que não estão presentes ou sequer indicadas. Sejam elas dados sobre a biografia do proponente do projeto, relevantes para o que se vê, ou dados sobre a origem deste ou daquele segmento do objeto. Por exemplo, Ai Weiwei, o artista chinês recentemente liberado (sob condições) do cárcere do regime totalitário de seu país, usa artigos da carpintaria tradicional em "assemblages" monumentais.

Outra estratégia é a do chamado "rebaixamento estético", em que o prazer da fruição estética é atacado propositalmente. Muito comum nas fotos de arte contemporâneas, esta estratégia sempre focaliza o que é "feito" ou "desimportante". Uma representação, ainda, mas uma representação falha, feita posteriormente ao momento espetacularizado - seja da grande notícia visualmente impressionante, digamos, de uma explosão, ou da cena ícone esperada de uma determinada paisagem, a cena do "cartão postal", que é então assim negada. Na literatura, esta estratégia consiste na descrição minuciosa do que não é importante para a trama. Em algumas novelas gráficas vê-se uma certa correspondência desta estratégia, quando o desenhista apresenta sua cena a partir do ponto de vista de um animal rasteiro ou nojento, sem vínculo com a trama. Um rato, por exemplo. Então, é importante notar que algumas dessas estratégias de subversão de linguagens, empregadas em outras artes, têm trânsito nas novelas gráficas.

Há mais dois comentários que eu gostaria de fazer a respeito dessas possibilidades de transgressão na novela gráfica.

O primeiro é sobre a questão da alteridade e da margem. É uma questão das mais presentes entre criadores e filósofos do nosso tempo, de Isaac Asimov ao Slavoj Žižek. E vai desde a fundação ficcional de um Segundo Império que na verdade é a margem do primeiro, na trilogia do Asimov, até o pensamento comunista do filósofo esloveno, definitivamente

contrário à lógica do espetáculo, mas ciente de que o próprio sistema que cria o espetáculo, cria a brecha que o engole. Então, aqui vai um reparo. No nosso caso, o das novelas gráficas, talvez a necessária mudança possa vir não de grupos totalmente desvinculados do poder que as produz, mas das próprias margens desse poder. Grupos que mal, ou muito mal, conseguem fazer sua voz ser ouvida: mulheres, gays, produtores de regiões marginalizadas. Então, retifico o que disse no começo, que comecei a fazer novela gráfica para apresentar o diferente do que via: machismo, misoginia, homofobia. Talvez seja mais no deslizamento, na diferença derridiana, que a coisa ande. Falhas, vazios, "erros" na condução repetitiva do espetáculo, capazes de acolher uma resistência crítica.

Em um texto que pus na internet antes desta palestra citei como exemplo célebre de subversão de linguagem a trajetória de Tintoretto em relação às leis estéticas da Renascença. Na Renascença, claro, o uso da composição em raios concêntricos a apontar uma centralidade ocupada pelo homem em um universo que descobria e valorizava a racionalidade, a organização hierárquica do espaço. E em Tintoretto, o uso desse mesmo espaço racionalizado, dessa mesma linguagem, mas significando seu oposto. No centro dos quadros do pintor italiano nunca havia nada. Além disso, o centro também não ficava exatamente no centro, em geral sofria um deslocamento. E os raios a indicar o centro estavam sempre um pouco tortos. O assunto a ser tratado - religioso, clássico - e que dava o título ao quadro se encontrava nas margens. O pintor, aliás, também estava nas margens do poder. Filho de tintureiro, ajudava o pai repintando as paredes da pequena tinturaria familiar da cidade de Lucca, perto de Veneza, sempre que a anilina das roupas sujava o ambiente.

Outro bom exemplo é o das catedrais medievais e renascentistas. As primeiras, como a Notre Dame de Paris, usavam contrafortes para manter sua estrutura de pé. Quase não se vê o edifício principal, cercado pelos apêndices de pedra. São representantes de uma maneira de ver a cultura, quando cidades eram entendidas como precisando de muitos muros e de exércitos sempre ativos para que pudessem sobreviver, quando qualquer contato com a alteridade seria uma ameaça, e não uma possibilidade de continuidade. Na Renascença, com, por exemplo, Santa Maria del Fiori, em Florença, tudo muda. O edifício se mantém de pé não mais pela eliminação de qualquer abertura para o "outro", o que está "fora", mas, justo pelo contrário, pela abertura. Um buraco no centro do domo é o que mantém o edifício em pé.

Não que estejamos ainda na Renascença, mas talvez estejamos outra vez em uma renascença, depois dos contrafortes da racionalidade geométrica do modernismo, de sua concepção da arte como suficiente em si mesma, não aberta ao seu entorno. A arte hoje traz o

não-programável, o não-finalizável nos próprios termos da sua expressão e determinação. É uma eclosão, acontece e, se este acontecimento contiver arte, ele será estruturalmente desestabilizante, terá um vazio, uma abertura, uma possibilidade sempre proposta de continuidade.

E aí chego ao meu segundo comentário a respeito das possibilidades de transgressão nas novelas gráficas, e que diz respeito ao Brasil e à questão do herói. Temos uma cultura que não cultiva heróis. Não cabe a mim fazer especulações sociológicas, mas sempre posso lembrar a hibridização em nossa diacronia, a nos apresentar mais de um ponto de vista para tudo. Ou a inexistência de eventos fundantes, já que a Guerra do Paraguai dificilmente se enquadraria na função. Seja como for, o caso é que, por exemplo, a literatura de cordel, que seria uma epopéia rediviva na esfera popular, traz heróis bem pouco retumbantes. Carlos Magno em porta de botequim. Tristão mostrando retratinho de Isolda para os amigos. Falta grandiosidade. Então, estamos bem na fita, quando se trata de possibilidade de transgressão. Estamos na margem.

Referências bibliográficas

BOURDIEU, Pierre. (1996) *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras.

DALCASTAGNÈ, Regina. (2010) *Representações restritas: a mulher no romance brasileiro contemporâneo*. In: *Deslocamentos de gênero na narrativa brasileira contemporânea*. São Paulo: Editora Horizonte.

DALCASTAGNÈ, Regina (2011). *Revista Estudos de literatura brasileira contemporânea # 37*. Brasília: UnB.

DEYSON, Gilbert. (abril-maio 2009) *Arte, política e crítica como fetiche*. In: *Tatuí # 6*. Recife: Secretaria de Educação de Pernambuco, pp. 08-11.

EISNER, Will. (2005) *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir.

FOSTER, Hal (1996) *Recodificação*. São Paulo: Casa Editorial Paulista.

SALZSTEIN, Sonia. (22/11/2010) *Historicidade e arte contemporânea*. Palestra proferida na abertura do evento do mesmo nome, no campus Maria Antônia, da USP.

TATI, Luiz. (2001) *Análise semiótica através das letras*. São Paulo: Ateliê Editorial.

ZIZEK, Slavoj. (2009) *Primeiro como tragédia, depois como farsa*. São Paulo: Boitempo.