

A EPISTEMOLOGIA NA SARJETA

Raul Lucas Padilha COSTA ¹

Marcus Dickson Oliveira CORREA ²

RESUMO

Este artigo visa aproximar a obra-prima de Scott McCloud (1995) ao estudo do gênero ensaístico, "forma" (ADORNO, 1986) peculiar de busca do conhecimento, notadamente ausente do circuito metodológico legitimado pela Academia, embora estabelecido, de pleno direito, num "domínio positivo do saber" (FOUCAULT, 1981), cujos aspectos específicos devem ser analisados à luz de uma reavaliação do que se sedimentou enquanto "método" exclusivo de investigação e pesquisa reconhecidos social e institucionalmente (FEYERABEND, 2011). A reivindicação por um McCloud ensaísta perpassa, inevitavelmente, pela crítica ao atual cenário de HQs, ficcionais ou não, instrumentalizadas em prol de objetivos didáticos ou de divulgação científica. Afim de definir como a mecânica dos quadrinhos se comporta frente a dinâmica do ensaio alguns recursos discursivos são evidenciados e, graças a uma análise que coteja as similaridades entre Eisner (2005) e McCloud (1995), o ensaísmo deste transparece em todas suas particularidades, cujas implicações destoam consideravelmente daquilo convencionalmente esperado de uma HQ educativa.

PALAVRAS-CHAVE: ensaio em quadrinhos; domínio positivo do saber; HQs educativas, quadrinhos de não-ficção.

¹ PIBIC no projeto de iniciação científica COMUNICAÇÃO E HQ – CONSUMO E CONVERGÊNCIAS NARRATIVAS; graduando de Direito na Faculdade Estácio do Pará. E-mail: raullucas.luar@gmail.com.

² Orientador do trabalho. Professor-coordenador do projeto de iniciação científica COMUNICAÇÃO E HQ – CONSUMO E CONVERGÊNCIAS NARRATIVAS, jornalista, publicitário, Mestre em Comunicação, Cultura e Amazônia (UFPA), professor do curso de comunicação social da Estácio Pará. E-mail: dickson.pof@gmail.com.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O ímpeto de retalhar as manifestações culturais em dois amplos segmentos aparentemente opostos condiz com determinadas preposições reducionistas sobre *o que é popular para fins de comparação*. Contrastar a cultura pop (ou "de massa") em face da cultura popular só retém significado pleno quando se reconhece a ambas potências um mesmo horizonte de possibilidades.

Imaginemos países rivais competindo numa olimpíada de modestas dimensões: os atletas da nação X ocupam-se em demonstrar suas habilidades no futebol, vôlei e patinação; a nação Y, por seu turno, nunca participa da patinação, devido ao preconceito, sedimentado pelos mais diversos detratores durante longo tempo, a afirmar o quanto o território de Y é árido, seus cidadãos desengonçados e carentes da tradição na arte de deslizar sobre pistas de gelo – ora, restringir artificialmente o campo de atuação onde os adversários possam medir forças impede qualquer crítica justa acerca da capacidade global de cada um. O procedimento corrente dos críticos da indústria cultural é limitar o debate sobre a *mass media* ao nível de

- a) produção dos bens de consumo e
- b) narrativas ficcionais.

Em **a)** somos constantemente lembrados da duvidosa qualidade dos produtos fabricados em larga escala ou, na melhor das hipóteses, o mesmismo subjacente aos objetos-estampas introduzidos no mercado através de alta tiragem; em **b)** a discussão se concentra nos perigos, oportunidades e potenciais derivados da crescente demanda por entretenimento – na verdade, a própria palavra “entretenimento” tornou-se praticamente sinônimo e complemento do termo “massificação”. Confiar apenas a estas duas chaves a tarefa de desvelar os fenômenos de massa acabou condenando ao esquecimento uma vasta área do interesse e esforço humano: aquilo que Michel Foucault (1981, p. 382) chamava de “domínio positivo do saber”. A magia e a medicina popular, dizia ele, eram algumas destas formas nas quais o impulso pelo conhecimento se aninhava num aparente limbo epistemológico: nem realmente opinião nem propriamente ciência, definindo-se mais por tensão do que por síntese, tais domínios ainda assim deteriam legitimidade no âmbito da produção de conhecimento, mesmo quando distantes ou até avessos as práticas operantes

num círculo de atuação e reconhecimento científico-acadêmico³. Quais seriam os equivalentes destas formas "positivas do saber" no campo da cultura pop? Impelidos pelo recorte atual facilmente enxergamos os contrapontos básicos de todas as reflexões sobre a cultura de massa girando em eixos do gênero: obra industrial *versus* obra artesanal, narrativa oral do herói tradicional *versus* narrativa quadrinística do herói americano, ou, ainda, música popular "de raiz" *versus* música pop eletrônica. Não se deve temer aprofundar um pouco mais este corte. Fala-se bastante da sabedoria popular dos povos tradicionais ou originários, seja oriundo de comunidades afastadas do centro das cidades, seja diluído na memória coletiva dos cidadãos – é lícito, portanto, questionar como e até que ponto a cultura pop poderia suportar tal atribuição, isto é, *que formas positivas do saber podem se manifestar no interior de uma cultura de massa?*

Desde já equívocos devem ser evitados, pois há quem fique tentado a encaixar essa problemática na costumeira tática de encarecer as narrativas ficcionais da indústria cultural a força de analisá-las estruturalmente ou descobrir-lhes a "crítica social por trás". A proposta deste artigo tampouco compactua com determinadas inclinações *new age* de verniz nostálgico ávida em extrair "ensinamentos" ou "lições de vida" das suas séries e franquias favoritas. Na realidade, grande parte deste estudo aposta numa outra faceta da cultura pop, menos amarrada nas malhas da ficção, mas sempre em constante e expressiva expansão. E se, além do multiverso de mundos e narrativas emaranhadas, houvesse um multiverso epistêmico, onde as HQs gozassem do mesmo prestígio que o livro enquanto fonte de saber e receptáculo de teorias? A imagem desta estranha fantasia sugeriu a cadeia de raciocínios a seguir.

2. Quadrinhos sem estórias

Os títulos mais famosos das HQs remetem-nos imediatamente às aventuras de heróis superpoderosos, crianças despudoradas e toda sorte de seres antropomórficos envolvidos em narrativas miraculosas, policialescas e/ou cômicas. As HQs de cunho ficcional continuam na dianteira dos lançamentos editoriais, cresce, porém, nas últimas décadas, novos

³ Como bem aponta a historiadora Natalie Zemon Davis (1990) em seu estudo sobre a recepção da cultura popular francesa pelos eruditos do início da Idade Moderna, a sabedoria do povo (toda uma literatura, oral ou escrita, de provérbios, remédios e receitas) foi primeiramente compreendida a partir da "teoria da cultura primitiva", na qual os impulsos para a fixação de um conhecimento comum, entrevistados tanto em bárbaros estrangeiros quanto nas camadas mais baixas da sociedade francesa, eram sistematicamente negados como superstição a ser abolida ou erro a ser corrigido.

experimentos (DANTON, 2022) em Narrativas Gráficas, sedimentando gêneros até então parcamente observados no cenário de produção quadrinística. Se avolumam diante da quebra do paradigma ficcional duas vertentes principais: o jornalismo em quadrinhos e a biografia em quadrinhos – ambos renovando tanto a criação artística quanto a discussão em torno dos limites das HQs. A farta matéria do debate suscitado por obras como "Persepolis" – autobiografia em quadrinhos de Marjane Satrapi – e "Reportagens" – o ousado empreendimento jornalístico vivido e desenhado por Joe Sacco – cobre apenas pequena parcela dos problemas levantados pelo objeto de estudo deste artigo, servindo tão somente enquanto aresta delimitadora do tema central.

3. Existe ensaísmo em Quadrinhos?

Frente aos marcos na história dos quadrinhos de não-ficção a seguinte questão se impõe: existe ensaísmo nos quadrinhos?

Scott McCloud, no longínquo ano de 1992, publica aquela que talvez seja sua obra máxima: "Understanding Comics", espécie de introdução à mecânica das HQs, feita por um quadrinista, utilizando-se da própria linguagem dos quadrinhos para expor suas concepções e ideias sobre as narrativas gráficas e temas afins. Revisitar a obra de McCloud após 30 anos de sua primeira publicação é confrontar-se com as implicações contidas nas escolhas narrativas adotadas em "Desvendando os quadrinhos" – verdadeiro exemplar de um incipiente ensaísmo de contornos especificamente quadrinísticos.

Pensar acerca da interação entre ensaísmo e HQ será de grande auxílio nesta tarefa de qualificar adequadamente os propósitos de McCloud ao inserir um eixo teórico dentro do mecanismo particular às Narrativas Gráficas. Mas o que é exatamente o ensaísmo? O ensaio é uma "forma" (ADORNO, 1986) peculiar de manifestação subjetiva das experiências de dado sujeito, aliada à intenção de articular um saber arredo ao formalismo acadêmico (FOUCAULT, 1981).

O ensaio é esse momento feliz em que a subjetividade e a objetividade fazem as pazes e encontram-se em pé de igualdade. A apologia de Adorno (1986) ao ensaio insiste na relevância que a "exposição" do tema investigado adquire na própria investigação em si, engendrado pelo cuidado em jamais amputar a *realidade* do sujeito da *verdade* do objeto.

Ora, os elementos narrativos na obra de Scott McCloud (1995) são instrumentalizados ao ponto de se tornarem verdadeiras armas argumentativas. Já não se tratando de contar uma

história inventada, mas sim de expor uma ideia, de defender um ponto de vista, de desenvolver argumentos através do vocabulário quadrinístico.

Apesar de efusivamente elogiada, a liberdade concedida ao ensaio não deve ser interpretada como salvo-conduto para o desleixo e a dispersão no trato do material manipulado pelo ensaísta. Lamentando a perda de rigor revelada nas recentes produções do gênero, Soares (2011, p. 2-3) verifica que o ensaio passou a ser "[...] levemente entendido [...] unicamente através de critérios estéticos". O desvirtuamento do ensaio em função de um espalhafatoso esteticismo corre junto a outro problema, especialmente atinente ao modo como se deu a recepção do trabalho de Scott McCloud.

Talvez a irrefletida ânsia em apontar o aspecto revolucionário de "Understanding Comics" tenha sido a responsável por nublar o exato potencial inicialmente sugerido pela obra – assim, ao exaltar os méritos "didáticos" do projeto, muitos comentaristas perdem de vista o essencial: o caráter ensaístico fica ofuscado pelo "didatismo" supostamente inerente ao intento de McCloud, e tudo termina descambando numa enjambrada tentativa de impingir às HQs um compromisso com novos modelos de divulgação científica.

Entretanto, a diferença entre o ensaio e a propagação da ciência com fins meramente informativos é a dedicação pela qual o bom ensaísta lida com as questões epistemológicas surgidas no decorrer de suas próprias reflexões; a divulgação científica – por sua intrínseca natureza – está desde o começo dispensada de debruçar-se sobre encruzilhadas epistemológicas, afinal o método científico já foi *dado e exaurido* de antemão, sendo o anúncio dos resultados o motivo fulcral da existência deste tipo de produção⁴. Para se atacar adequadamente a senda do ensaísmo em quadrinhos faz-se necessário considerar os elementos relativos ao método em particular e a investigação em geral – problemas epistemológicos, enfim, seguindo assim o palpite de Jorge Larrosa (2003, p. 112), para quem "A peculiaridade do ensaio não é sua falta de método, mas a de que mantém o método como problema sem nunca tê-lo como suposto."

Os capítulos a seguir pretendem mapear os hábitos e habitats de *um* único representante desta espécie rara de ensaísta. Seria temeroso querer inferir deste caso isolado um comportamento aplicável aos demais membros de um grupo pouquíssimo observado até agora, cuja anatomia só poderia ser traçada a partir da captura do movimento do maior

⁴ A divulgação científica obteve seu sucesso sobretudo a partir do século XX: "No século dezenove [...]O papel do 'popularizador' era relativamente pouco conhecido; o criador de uma ideia devia tornar claro todo o seu pleno significado" (TRILLING, 1965, p.115), uma forte cultura literária reinava então, e o cientista ainda não havia se apartado do homem de letras.

número de exemplares. Admitir certa ignorância, contudo, convém ao pesquisador interessado, antes de mais nada, em estabelecer parâmetros gerais de definição do gênero. Dentre os cintilantes signos a aliciar-nos, a sarjeta apresenta-se como regente *par excellence* tanto do ensaio quanto dos quadrinhos.

4. A epistemologia na sarjeta

Há três trajetórias intimamente interligadas num circuito formado pelo termo "sarjeta" dentro do presente estudo.

Primeiro: sarjeta na acepção brutal da palavra; local indesejável, imundo, repleto de conotações com os espaços inferiores da existência, marginalidade, submundo. Pode-se dizer, então, que ensaio é a sarjeta do pensamento, ou seja, *o ensaio é algo como o submundo do pensamento*.

Mas esta afirmação só se justifica quando se leva em conta um segundo sentido, o literal (ou mesmo *técnico*), da palavra "sarjeta". Vê-se que, apertada entre a rua e a calçada, a sarjeta é o escoadouro de ambas, embora não compartilhe a identidade de nenhuma. Seria errôneo dizer que a sarjeta é uma "extensão" da rua ou um "puxadinho" da calçada. Na verdade, a sarjeta possui um caráter independente e autônomo, instalando-se bem no entremeio de dois polos muito bem delineados.

A dinâmica da sarjeta dramatiza de modo extremamente eficaz as tensões enfrentadas pelo ensaísmo. Desde Platão existe na tradição do pensamento crítico uma tendência a isolar polos supostamente antagônicos entre si, gerando rupturas na maneira de se conceber a realidade. O mundo do "ciência *versus* opinião", "razão *versus* emoção" e "ciência *versus* artes" é o mundo do "ou isto ou aquilo". As manifestações do Espírito humano que não se encaixam exatamente em nenhuma das duas potências da equação são relegadas ao segundo plano ou escancaradamente taxadas como suspeitas perante o juízo das instituições oficiais encarregadas de produzir e transmitir o saber. O ensaio, ancorado no vácuo deixado por duas órbitas isoladas, nem por isto deve ser entendido "[...] como uma combinação que misturasse, segundo proporções variáveis, 'elementos racionais' com outros que não o fossem" (FOUCAULT, 1981, p. 383). O ensaísmo aloja-se numa zona cinzenta de pleno direito, o que não quer dizer que quede-se indeciso na fronteira entre os quadrados de um tabuleiro de xadrez.

Finalmente, o terceiro sentido da palavra "sarjeta" revela o quão caro é, para a funcionalidade das HQs, a noção de hiato e intervalo. De fato, a sarjeta nos quadrinhos nada

mais é do que o espaço vazio, o limbo entre os quadros. McCloud (1995, p. 66) chega ao ponto de atribuir à sarjeta uma grande parcela de responsabilidade pela "magia" contida nas HQs, ou seja, define-a enquanto um mecanismo central na articulação da linguagem quadrinística. Afim de destacar a importância deste elemento nas narrativas gráficas será propício arriscar um palpável paralelo com a arte literária: a sarjeta está para os quadrinhos assim como o as entrelinhas estão para o texto, *as sarjetas são as entrelinhas dos quadrinhos*.

Conjugadas numa única expressão, o triplo viés da sarjeta sedimenta e dimensiona aquilo que absorverá nossa atenção ao longa das próximas páginas. A "epistemologia na sarjeta" é justamente esta amálgama de sentidos na qual o nó e o norte deste artigo transparecem, de maneira incontornável, na seguinte questão: *como é que a mecânica das HQs se comporta frente a dinâmica do ensaio?*

5. O ensaísta é antes de tudo um expositor – o tripé epistemológico de "Desvendando os quadrinhos".

Como visto anteriormente, a composição do ensaio atíça e obriga seu autor a ater-se aos meandros e meditações referentes a forma. Tal consideração adquire densidade no estudo da obra de Scott McCloud (1995) na medida em que cotejamos nosso ensaísta ao seu antípoda imediato: Will Eisner (2005). Numa primeira e desatenta impressão o ato de colocar "Desvendando os Quadrinhos" e "Narrativas Gráficas" em campos opostos pareceria contraproducente, porém, as afinidades entre ambas são superficiais, enquanto guardam profundas diferenças estruturais. De fato, embora tenham produzido, cada um a seu modo, "manuais" de iniciação aos quadrinhos – hoje verdadeiros clássicos – nem por isto deixaram de adotar visões conflitantes sobre o potencial das HQs. "Ao que parece, Eisner [...] une forma e conteúdo, com ênfase no conteúdo (heróis, aventuras); já McCloud [...] dissocia a forma do conteúdo, trabalhando somente com a forma, a estrutura do quadrinho." (SIMÕES, 2020, p.108). Se a *pretensão geral* é idêntica nos dois, a *execução* – por conta de detalhes – torna-se radicalmente distinta em cada um. Lá onde Eisner tropeça, McCloud salta, e é por este motivo que "Narrativas Gráficas" mostra-se como o negativo fotográfico de "Desvendando os quadrinhos": descortinar os vícios de um é iluminar as virtudes do outro, tendo em vista, logicamente, as exigências de uma, por assim dizer, ética ensaística totalmente voltada às necessidades das HQs.

Dividido em três tópicos – *linguagem, auctoritas e imagens do pensamento* – este capítulo ocupa-se em dirigir o debate acerca da epistemologia na sarjeta rumo a bases mais concretas, lançando mão da análise das escolhas narrativas efetuadas por McCloud na construção de sua obra ensaística. No transcorrer de tais análises revelar-se-á extremamente útil e estimulante retomar a comparação entre estes gigantes dos quadrinhos, conquanto seja conservado em mente que a diferença entre eles não encontra-se em termos de qualidade, mas sim em questões de *escala*, e nisto reside a pedra de toque com a qual, ao término deste estudo, será lícito avaliar o que pode e o que não pode ser descrito como ensaísmo em quadrinhos.

5.1. Linguagem

O impacto provocado pelo primeiro encontro com "Understanding Comics" amiúde desconcerta o leitor profundamente, deixando-o incapacitado de perceber o óbvio: a linguagem quadrinística emerge unânime na obra, sem intervalos puramente textuais, emancipando-se assim do duradouro julgo a ditar quais os papéis cabíveis ao texto e ao quadrinho numa parceria de fins aparentemente "educacionais".

Direcionados a um extenso público formado por alunos do primário e pessoas de baixa escolaridade, a junção de HQs e educação é louvável num horizonte de integração e desenvolvimento social, todavia, tende a se tornar desastrosa, ou no mínimo ambígua, num contexto em que continua-se a compreender os quadrinhos – e isto acompanhado do aplauso do senso comum e com as bênçãos da pedagogia – enquanto mero suporte imagético-ilustrativo daquilo trazido pelo texto tradicional. Neste impasse toda e qualquer "verdade", "ciência", "conceito", "abstração" e "raciocínio" emana única e exclusivamente do texto (seja ele o tradicional, em parágrafos, ou o embutido nos balões), sendo os quadrinhos (leia-se: "o resto") um confeito colorido e pouco nutritivo destinado a atrair o interesse para algo alheio a si mesmo. Dificilmente há comunhão entre as linguagens, mas sim possessão: as HQs didáticas/de-divulgação-científica se esfolam e contorcem como podem para atenderem aos altos desígnios do saber. Daí resulta a montanha de produções degeneradas e canhestras toleradas apenas por portarem em seu seio o fogo sagrado do esclarecimento. O torpe e troncho fenômeno das "cartilhas" expressa, de maneira incisiva, a insinuante ambivalência de tais projetos:

As cartilhas em quadrinhos são uma espécie de derivação mais objetivamente

orientada do mesmo princípio dos quadrinhos educativos. Mais datadas e descartáveis, elas são usadas para resolver problemas específicos de comunicação, simplificando e tornando mais acessível seu conteúdo. Mas apesar de ser um bom uso dos quadrinhos [...], as cartilhas não deixam de reforçar o preconceito de que os quadrinhos são coisa de pessoas com capacidade intelectual limitada, pois geralmente são utilizadas como difusoras de informações junto a semi-analfabetos, crianças, presidiários, favelados e afins. Até mesmo as cartilhas empresariais padecem deste mal, pois são destinadas aos escalões mais baixos da empresa e não a seus altos executivos. (DUTRA, 2003, p. 13)

Há um flagrante descompasso nesta situação, pois, enquanto as narrativas ficcionais são alçadas à critérios mais sofisticados em termos de argumento, estética e inovação, a típica "HQ educativa" (isto é, não-ficcional) permanece encaçada num lamaçal de boas intenções a destruir qualquer objeção acerca do método-forma-meio realmente eficaz para atingir a meta almejada. Nada tão estranho ao ensaio quanto este vácuo epistemológico onde dormitam as narrativas gráficas de viés educativo – persiste, entretanto, uma dúvida: por qual motivo "Understanding Comics" é equiparado antes ao gênero didático do que ao empreendimento ensaístico?

O quiproquó decisivo encontra-se na mania de enxergar como destino o que é na verdade a locomotiva usual do ensaio. Servindo-se de algumas virtudes tidas como didáticas, nem por isto "Desvendando os quadrinhos" esgota-se numa finalidade didática. A clareza, concisão e simplicidade (que nunca deve ser confundida com "facilidade") da exposição leva o observador incauto a depositar as mesmas expectativas no colo de dois fenômenos totalmente díspares.

Assim como o ensaísmo recebe embaraçados e genéricos elogios acerca do quanto são "sugestivos" ou "interessantes" (LARROSA, 2003, p.107), as HQs cooptadas em prol do paradigma educativo rendem sempre oportunidade para se encarecer os "elementos narrativos" por permitirem "[...]contextualizar tópicos tidos como de *difícil entendimento* pelo leitor, o que pode contribuir para tornar o interesse pela ciência como disciplina mais *prazeroso*⁵ [...]" além de eventualmente prestarem-se "[...] como metáfora e inspiração para a elaboração de atividades em sala de aula, o que contribuiria para a valorização do aspecto cultural das Ciências." (NASCIMENTO; PIASSI, 2012, p.3). Entra em jogo aqui escusas inclinações a conceder aos quadrinhos educativos e ao ensaio a dignidade das tábulas rasas: a

⁵ Os grifos são dos próprios autores.

folgada lisonja contida em adjetivos vagos e amplos como "inspirador", "sugestivo" e "interessante" mal disfarça a postura condescendente de quem espera que, por serem naturalmente simples e acessíveis, as HQs e o ensaio se encarregarão automaticamente de facilitar o trabalho cognitivo da criança ou do leigo.

Este tipo de pressuposição revela ora uma militante ingenuidade ora um velado desprezo. Tal raciocínio é ingênuo quando parte da interminável esteira de professores bem-intencionados a buscar novas maneiras de instigar seus alunos; é sinal de desprezo, porém, ao sair da boca ou pena de determinados censores do pensamento, aos quais Adorno (1986) atribuiu um marcante ódio contra toda epistemologia que não vê vantagem em desligar-se do "princípio do prazer" mesmo durante a suada busca pela Verdade. Constitui, portanto, salutar exercício orientar-se, a partir de agora, de acordo com a divisa traçada por determinado crítico, ao acolher, com integridade e justiça, as contribuições fornecidas pela obra de Friedrich Nietzsche – caracteristicamente fragmentária e poética e, por extensão, ensaística. “Pode muito bem ser verdade [...] que os livros de Nietzsche sejam mais fáceis de ler e mais difíceis de entender do que os de qualquer outro pensador” (KIMBALL, 2016, p. 202). Paradoxo facilmente explicável se levado em consideração a práxis ensaística como *uma devoção à exposição (forma) que nunca degenera numa concessão ao gosto do público*. Um apelo junto ao público não é a causa, mas sim o efeito do ensaio: até mesmo Nietzsche, cujo desprezo pelo que chamava de “último homem” é patente, virou vítima de *coaches* que não cansam de citá-lo em palestras de autoajuda.

Optando em concentrar sua artilharia retórica na linguagem quadrinística, McCloud aparta-se violentamente de Eisner, no qual ainda é predominante o gosto instintivo pela linguagem híbrida enquanto recurso axiomático na construção de HQs com alto teor dissertativo. Contudo, o desenvolvimento diálogo consumado em "Narrativas Gráficas" difere de produções similares ao restituir razoável grau de ritmo e fluidez às interações entre texto e quadrinhos. Como bem treinadas atrizes no palco, da colaboração de ambas depende o sucesso do espetáculo, e cada uma brilha em seu momento apropriado, sem que por isto esqueça de dar a deixa para a companheira. Esta próspera e harmônica convivência subsiste graças ao postulado a confinar hierarquicamente as atribuições permitidas a cada linguagem, mas desta feita a mudança é mais sutil e requer a compreensão de como a presença do próprio autor enquanto autoridade influi no tratamento dado a forma.

Parágrafos atrás, a acusação feita às "HQs educativas" versava sobre a indiscriminada prática de colocar exclusivamente a carga da palavra a tarefa de emanar o saber, enquanto os

quadrinhos atuariam como mero coadjuvante ou "escada" para o texto; a conduta agravante de Eisner consiste no acréscimo de poder ao texto através da reduplicação da autoridade: o texto não só monopoliza o momento impessoal da "verdade" e "ciência" da HQ, como também dá guarita a voz personalíssima do autor enquanto agente e promotor desta "verdade" ou "epistemologia" que encaminha a obra ao domínio positivo do saber. E este entrelaçamento da figura do autor com a atmosfera da autoridade é o assunto do próximo tópico.

5.2. Auctoritas

Falar em autoridade suscita pronta reserva daqueles que logo associam o termo ao juiz, policial ou político investido de prerrogativas especiais em função da posição que ocupam no quadro de servidores do Estado. Tal reserva é seguida do receio em ser atingido pelos tentáculos anônimos da Máquina Pública, cuja disposição coercitiva gravou no imaginário coletivo um medo quase sobrenatural de "despertar as atenções da autoridade". Infelizmente, os modernos só conheceram a autoridade como farsa, isto é, por intermédio da grosseira deturpação autoritária promovida pelos mais diversos regimes de governo ao longo do século XX (ARENDDT, 1972). Resgatar das sombras toda a complexidade desta palavra compromete a própria espessura daquilo que se convencionou a chamar de autor.

A antiga expressão latina *auctoritas* perdurou numa cosmovisão que atribuía íntimo comércio às ideias de autor e autoridade. O autor predispunha o surgimento da autoridade, bem como a autoridade pressupunha a existência do autor. A formulação mais tangível deste fenômeno poderia assim fixar-se: *o autor era o mito cuja mitologia era a autoridade*. Da primavera helênica até o outono da idade média prevaleceu a noção de que *o autor é quem afirma*; já condensada no cogito cartesiano, a aurora da modernidade deslocou progressivamente os termos da questão, até alçar a uma altura ostensiva o lema que hoje encontra-se totalmente apropriado pelo senso comum: *o autor é quem se afirma*.

Na época de um Heráclito de Éfeso, Tales de Mileto, Jesus de Nazaré, Agostinho de Hipona ou Francisco de Assis, as personalidades, por meio de obras e atos, conferiam fama aos seus locais de pertença pela forma como eram nominalmente reconhecidas. Isto significa que o liame indivíduo-comunidade era preservado da atomização na qual posteriormente veio diluir-se a influência da *auctoritas*. Criador e fiador daquilo que professava (doutrina política, filosófica, religiosa ou poética), o autor retinha consigo a visibilidade das

celebridades conjuntamente com os deveres originados da paternidade. A obra do *auctoritas* gozava de dúplice natureza: era tanto carta de recomendação quanto decreto. Aristóteles nas mãos dos escolásticos é a caricatura máxima deste tipo de mentalidade a conceder o halo de autoridade a todo santo autor canonizado.

O paradigma inaugurado pelos modernos, porém, afrouxa os requisitos básicos para que alguém seja considerado autor. Não mais se partirá do princípio a interpretar o autor substancialmente como uma entidade que, ao declarar seus pensamentos, subscreve-os, responsabilizando-se por eles; o autor, em essência, será visto antes como o sujeito que logrou ascender da multidão confusa e informe, tornando-se, a partir de sua própria obra, um indivíduo⁶, um ser pensante de fato.

Daí provém o misterioso apelo contido nas assinaturas, pois, em tese, o gesto e o resultado simbólico de assinar o nome com o próprio punho é o último reduto desta volátil individualidade incessantemente perseguida em qualquer cultura de matriz majoritariamente ocidental. Elemento de prova e instrumento de individualização *par excellence*⁷, a assinatura tem seu paroxismo no autógrafo, fetiche do aortal, e, portanto (falando em dialeto adorniano), o "momento de verdade" das assinaturas. Seria ocioso e cansativo destrinchar as causas desta mudança de perspectiva face a natureza primária do autor, perspectiva esta que tem como maior patrono, Descartes; melhor exemplo, o movimento romântico e o mais expressivo propagandista, a democracia nos moldes americanos. Importa saber, no entanto, que o *auctoritas* continua a operar atualmente num círculo estritamente acadêmico, afinal, o mínimo formalismo exigido aí garante que o autor de produções científicas seja concebido a priori em termos de responsabilidade; as obras de caráter lúdico, estético, em suma, "artístico", são encaradas, por sua vez, como produções de um autor que, embora sinta o desejo de alcançar o público, não precisa prestar contas a absolutamente ninguém (no máximo, prestará contas a si mesmo) – o autor transforma-se basicamente num idiossincrático "eu" a procurar autoexpressão.

No entremeio de arte e ciência, o ensaísta intensifica seus trejeitos subjetivos (autorais) investindo numa nova forma de articular a *auctoritas* rumo a uma autoridade de-

⁶ Num viés sociológico, Roberto DaMatta (1997) definiu com precisão a dialética entre "indivíduo" e "pessoa" a qual, para os objetivos do presente capítulo, emerge como a ruptura, jamais absoluta, entre autor e *auctoritas*.

⁷ A assinatura de uma pessoa consolida espantosa regularidade em face de outros elementos de fixação de identidade. A fisionomia rapidamente esboroa-se; mudanças no penteado parecem equivaler a uma alteração geral no espírito, sem contar os avanços da idade a mobiliar o rosto de rugas, pregas, cavidades e cicatrizes de todo porte. As biometrias a ultrapassarem em eficácia a assinatura são, lógica e infalivelmente, a impressão digital, o DNA... só que estas, embora sejam eminentemente únicas, ferem a concepção de um individualismo ativo, obsedado em expressar seu eu, seu *self* – ilusão que apenas a distraída aplicação com que alguém rabisca o próprio nome num borrão, contrato ou documento oficial qualquer pode sustentar com êxito. Quem nunca, por puro tédio ou inocente vaidade, abandonou-se aos exames da letra ideal, compondo, de um rompante, intermináveis fileiras de assinaturas, num vício solitário e narcísico em busca da Perfeita?

si, cujos contornos delineiam certa "ciência do sujeito", pois

[...] qual de nós não tem sua tábua interior de gostos, desgostos, indiferença? Mas precisamente: sempre tive vontade de *argumentar* meus humores; não para justificá-los, menos ainda para preencher com minha individualidade a cena do texto; mas, ao contrário, para oferecê-la, estendê-la, essa individualidade, a uma ciência do sujeito, cujo nome pouco me importa, desde que ela alcance (o que ainda não está decidido) uma generalidade que não me reduza nem me esmague." (BARTHES, 2006, p. 34)

A implícita apologia do ensaio contida neste fragmento também desvela a onipotência e onipresença do estilo literário na configuração do próprio ensaísmo enquanto gênero. Mas e quanto ao ensaísmo em Quadrinhos? A inevitável questão a pairar no ar é: *se o autor do ensaio literário tende a se manifestar por um estilo de escrita, o autor do ensaio em quadrinhos se manifestará de que forma? Através de um estilo de desenho? Mas como poderia?! Conforme consenso geral, as HQs implicam justamente a junção de palavra e desenho, sendo errôneo, portanto, destacar um elemento em detrimento do outro.*

A saída entrevista por McCloud a solucionar este problema é recorrer ao avatar.

O autor de "Understanding Comics", ao projetar-se na HQ através de tão simples expediente, obtém cacife para erguer-se enquanto ensaísta: o tosco golem de tinta a interagir com o leitor durante toda obra não é um personagem inventado nem mesmo um alter-ego turbinado, mas sim o Scott McCloud em sua irredutível individualidade de *auctoritas*. Em "Desvendando os quadrinhos" o autor não é meramente um ente invisível e difuso a repousar sob cada partícula da obra qual uma película extensa, fina e transparente a cobrir o cardápio completo que vai do argumento até a cor; na verdade, o autor se apossa do território gráfico, *ocupando aí um espaço definido, com proporções mensuráveis*, e transplanta sua voz para a claustrofóbica dimensão dos balões.

Isto soa familiar? Os autômatos sem vida a fazerem as vezes de expositores-de-conteúdo nas HQs educativas ficam muito aquém daquilo que se conhece como um avatar e, embora enganem à primeira vista, logo revelam seu fundo oco, já que a maioria das produções de viés didático afastam-se dos pudores autorais, sendo forjada por equipes de desenhistas a prezar um bem pago anonimato. Mas então qual é a especificidade do avatar? Traje íntimo de mergulho, o avatar denuncia a existência de um cordão umbilical a conectar dois mundos. Seria tolice confundir a pessoa com a obra: o caso não é que o McCloud real se resuma ao avatar de "Understanding Comics", mas sim que o *autor* McCloud mobiliza o seu avatar como plataforma para realizar-se enquanto autor (*auctoritas*) dentro da

engrenagem quadrinística.



Figura 1: o avatar encontra-se dentro daquilo que McCloud chama de ícone, sendo, contudo, uma ferramenta mais específica na medida em que permite ao ensaísta projetar-se enquanto *auctoritas* (MCCLLOUD, 1995, p.36, detalhe)

Em contrapartida, "Narrativas Gráficas" de Will Eisner (2005) enterra a voz do autor nas covas rasas do texto, transferindo a um elenco de personagens (os homens da caverna interessados em entender como funciona o ato de narrar) a inglória missão de repartir com o autor (Eisner) a exposição dos tópicos relevantes ao desenvolvimento da obra como um todo. A opção por este procedimento, ainda que opere num relativo grau de harmonia dialógica entre as linguagens, acarreta irregularidades ao longo da obra. De fato, as páginas finais de "Narrativas Gráficas" destoam do restante ao enfurnarem-se no puro texto – claro sinal de que o autor não conseguiu conciliar sua individualidade, sua *auctoritas*, ao bojo da linguagem quadrinística. Tal formato de exposição sugere que o texto é o palanque apropriado para se impostar a voz, enquanto os quadrinhos são sobretudo slides: exemplificam e dão suporte para a dissertação do autor, mas nunca o projetam enquanto autor (*auctoritas*).

O avatar, contudo, não elimina o risco de a exposição resvalar num monótono monólogo professoral, dando margem a críticas pouquíssimo generosas com o empreendimento de McCloud, já que, para certos críticos, "Understanding Comics"

[...] mostra justamente que nem sempre a História em Quadrinhos é a linguagem mais adequada para a divulgação de conhecimentos. É claro que a opção de fazer o livro totalmente em quadrinhos foi mais uma estratégia de marketing, e certamente uma boa estratégia, mas, se em diversas partes do livro a sequência de quadros auxilia a compreensão dos conceitos, em muitas outras, os desenhos não trazem nenhuma informação significativa, esta está concentrada quase unicamente nos textos escritos nos balões. O conteúdo teria sido exposto mais eficientemente se fossem usados alternadamente Histórias em Quadrinhos e textos dissertativos escritos. (GUIMARÃES, 2001, p. 14)

Ocorre aqui aquilo que dizia o velho provérbio: "jogaram a água do banho junto com o bebê"! Reduzir o mérito central de "Understanding Comics" a uma proeminente questão de "estratégia" comercial indica o visível desconforto e a inconsciente recusa com que a obra de McCloud foi e é recepcionada ainda hoje: miríades de pesquisadores encetam suas análises tentando desesperadamente extrair o "conteúdo" e a "informação significativa" das HQs ditas educativas, e esta miopia local ocasiona, a longo prazo, uma impotência generalizada em divisar algo além de um tacaño horizonte informacional.

Autores como Gazy Andraus (2006) pecam exatamente neste ponto. Preocupado em legitimar os quadrinhos no âmbito do ensino superior – afinal o público da "HQ educativa" é estereotipadamente nivelado por baixo – Andraus gasta uma estrambólica retórica na defesa do que ele chama de potencial "icônico-imagético-informacional", que nada mais é do que uma maneira luxuosa de se falar das HQs educativas numa vertente supostamente mais voltada às elites universitárias. A inconfessada síndrome de vira-lata novamente contamina a discussão quando Andraus abre o jogo e põe seu trunfo conceitual sobre a mesa,

Assim, tal como os livros, que existem em forma de caráter ficcional e também científico, é possível categorizar as histórias em quadrinhos em dois grupos: 1) de entretenimento: [...] 2) de divulgação informacional: quando seus roteiros trazem como prioridade fundamental a divulgação de temas científicos propostos (ANDRAUS, 2006, p. 215)

Anticlímax total: o promissor elemento "informacional" das HQs é apenas divulgação científica numa roupagem "preferencialmente de temática adulta"⁸ – como fugir deste

⁸ A partir daí Andraus elenca várias destas HQs de "temática adulta" afim de exemplificar sua tese sobre o potencial informacional dos quadrinhos num cenário universitário. Todas as características das HQs de divulgação científica são aí explicitadas ao máximo, tornando esta parte da tese de Andraus a mais reveladora para quem, impulsionado pelo presente artigo, estiver interessado em observar quão diferente é o procedimento ensaístico do de divulgação científica no âmbito das narrativas gráficas.

círculo vicioso?

5.3. Imagens do pensamento

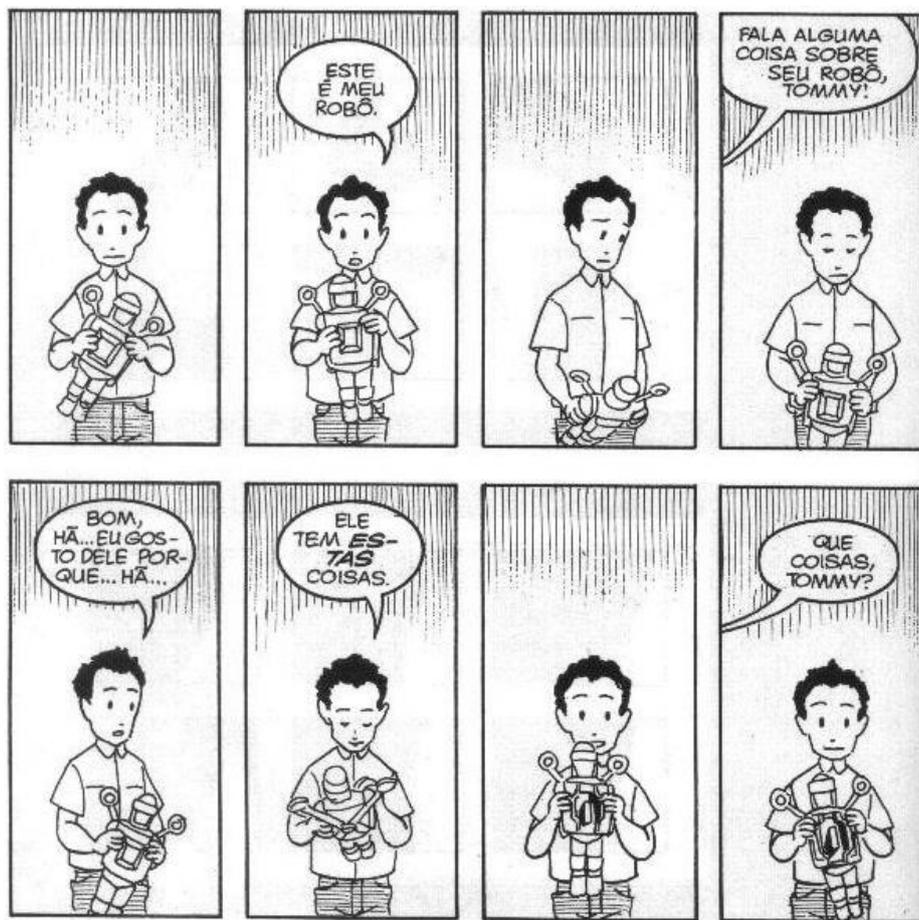


Fig.2: MCCLLOUD (1995, p. 138, detalhe)

Tomando emprestado uma expressão cara a própria compreensão da obra do ensaísta Walter Benjamin – o qual "Em contraste com os outros filósofos, [...] seu pensamento, por mais paradoxal que isso pudesse soar, não se desenvolvia no âmbito dos conceitos" (ADORNO apud CALASSO, 1997, p. 137) – as *imagens do pensamento* testemunham a relevância epistêmica de tudo aquilo que excede os "conceitos", isto é, excede o previamente estipulado como o suprassumo do pensamento. Esperando das HQs educativas compromissos com "conteúdo" e "informação significativa", os autores tratados no final do tópico anterior tornam patente a insensibilidade pela qual a natureza ensaística de

"Desvendando os quadrinhos" tem sido esvaziada.

A pior forma de concluir o presente artigo seria também a mais lógica: bastaria convencer o leitor de que os longos trechos onde McCloud conceitua os quadrinhos, o ícone ou a sarjeta seriam os grandes exemplos do latente ensaísmo da obra. Isto, porém, seria um tiro no pé. A forma, vale recordar, é imanente ao ensaio, presidindo a obra ao conferir-lhe inequívoca unicidade. Tal unicidade ficaria ameaçada se o ensaísmo de "Desvendando os quadrinhos" fosse financiado somente por alguns espaçados momentos em que Scoot McCloud explicita suas posições teóricas. Mas aqui não se está atrás de um McCloud enquanto teórico, e sim de um McCloud ensaísta: o primeiro submete-se a tarefa de articular conceitos e abstrações numa linguagem quadrinística; o segundo, além de explicitar conceitos, aplica-se na construção de verdadeiras *imagens do pensamento*.

O início do capítulo 6 de "Understanding Comics" (**fig. 2**), por exemplo, engatilha um raciocínio depurado dos estigmas habituais encontrados na chusma de HQs educativas, distinguindo-se de suas congêneres por:

a) *não conter a pretensão de ilustrar ou facilitar o entendimento de nenhuma ideia* – na verdade, a ideia brota no ato de expô-la, com a própria forma fundindo-se ao seu conteúdo, gerando uma *imagem do pensamento*;

b) *prescindir de qualquer matriz teórica externa* – "Understanding Comics" jamais retira sua legitimidade epistemológica de um vínculo subserviente com linhas de pensamento encravadas no círculo oficialmente reconhecido pelas instituições acadêmico-científicas, furtando-se assim da praxe ordinária das HQs educativas, nas quais é muito forte a presença de "medalhões" do pensamento a assegurar a validade e relevância daquilo que está sendo apresentado⁹;

c) *dispensar o apelo ficcional* – eis aí uma instrumentalização do narrativo cujos resultados criam tensão sem criar enredo, não importando nem o passado nem o futuro de Tommy, pois aqui inexiste qualquer tipo de moral ou mensagem (nenhuma "sacada" final também) a ser computada ao término da leitura, ou seja, o vocabulário quadrinístico já não necessita de uma narrativa ficcional para transmitir ideias ou promover discussões,

⁹ Independência não significa autossuficiência: aqui o diálogo constante com temas tradicionais do pensamento se dá de maneira espontânea e implícita. McCloud prioriza a exposição do seu pensamento ao invés da ilustração das ideias alheias – é assim que, logo no começo do capítulo 3 de "Understanding Comics", o ensaísta McCloud encontra o filósofo Berkeley, *embora em nenhum momento McCloud esteja preocupado em apresentar "didaticamente" o filósofo Berkeley*, na verdade, sequer o cita. O problema do paradigma informacional reside exatamente neste ponto: conceitos, teorias e ideias *são fins em si mesmos* – uma vez "facilitados" a missão foi cumprida; no ensaísmo em quadrinhos, conceitos, teorias e ideias são *meios* que auxiliam – mas nunca esgotam – os objetivos específicos do quadrinista enquanto *auctoritas*.

metamorfosando-se em pura argumentação.

d) Persuasivas, as *imagens do pensamento* capturam precisos e preciosos insights, que só poderiam ser plenamente articulados através da linguagem quadrinística.

Em contraponto, ao interromper constantemente o ritmo da exposição afim de exemplificar suas próprias ideias sobre narrativas gráficas, Will Eisner (2005) satura o leitor com historietas, abdicando da desenvoltura e flexibilidade típica das epifanias proporcionadas pelas imagens do pensamento. Ressentindo-se com tal escolha, a obra de Eisner perde ritmo, e, muitas vezes desengonçada, cambaleia entre o estudo crítico e a antologia comentada – tal indecidibilidade não é propriamente um vício, mas está longe de ser virtude, já que desvia o leitor do raciocínio motriz a pretexto de melhor trabalhar sua recepção.

A destituição do paradigma ficcional (item "c") e informacional (item "a" e "b") em benefício do surgimento de uma técnica quadrinística – cujo efeito, ora denominado *imagens do pensamento*, coroa a singularidade de "Understanding Comics" – enfeixa as características centrais do ensaísmo em quadrinhos. Pronto o tripé epistemológico, cumpre agora preservar o ensaio num eixo próprio, livrando-o da promiscuidade com outras espécies de HQs não-ficcionais.

6. Breve comentário sobre o porquê dos quadrinhos biográficos e jornalísticos não se confundirem com o empreendimento ensaístico.

Os elos compartilhados pelo gênero ensaístico, biográfico e jornalístico, tendem a toldar suas inarredáveis diferenças. Embora costumem conjurar um avatar (pois não é simples questão de haver um autor, mas sim da existência direta do *auctoritas*, seja enquanto ensaísta, repórter ou biografado) dentro de uma perspectiva não-ficcional, o fato é que:

I) para funcionarem, as HQs biográficas (assim como o gênero biográfico em geral) entregam-se facilmente às convenções da ficção: tendo o objetivo de mostrarem a história e os dramas de uma vida, descuram rapidamente do movimento e das contrações próprias ao pensamento e, por conseguinte, distanciam-se do "domínio positivo do saber" – extremamente imaturas, as ideias e sentimentos eclodem como opinião e, mesmo quando vigorosas, carecem de um mínimo rigor epistêmico;

II) as HQs jornalísticas, ainda que se revelem indiferentes aos típicos problemas enfrentados pelas HQs de viés educativo, sempre irão atuar num contexto estritamente

informativa: trazem consigo questões que não podem e não pretendem resolver por si mesmas;

Ninguém nega o excelente material para estudo fornecido por HQs biográficas e jornalísticas, porém, o ensaísmo em quadrinhos não apresenta-se apenas como objeto de estudo, *ele é o estudo*, e levar até as últimas consequências tal divisa foi a intenção deste artigo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Superestimada a partir do século XX, a ciência goza de uma autoridade *social* que nenhuma autoridade *teórica* justifica (FEYERABEND, 2011), sua influência, portanto, ultrapassa as fronteiras de seu real poder. Os impactos políticos desta influência são comumente negados em favor da suposta neutralidade inerente ao *método* científico. O ensaísmo, entretanto, põe em xeque esta tese, causando a suspeita generalizada dos órgãos oficiais de produção do conhecimento, os quais, acuados, retiram o ensaio do rol de obras a serem levadas à sério. Depositadas nas vitrines ao populacho, as ideias dos ensaístas são transformadas em curiosidades "interessantes" e passatempos "sugestivos" (LARROSA, 2003).

Paralelo a isto, o universo das HQs, sempre em expansão, demora a encontrar um mundo onde obtenha o tão sonhado prestígio já atingido por suas irmãs Pintura e Literatura. Que fazer então? Investindo em diversas frentes, os quadrinistas não só lutam pelo reconhecimento das narrativas gráficas enquanto arte, como também esforçam-se em instrumentalizar os quadrinhos em prol de demandas sociais: disto esperam prestar um serviço à comunidade ou à Educação e, de quebra, *legitimar* o ofício. Tidas como fáceis e prazerosas, as HQs são logo submetidas à inexorável lógica informativa (ANDRAUS, 2006) a postular quais os produtos aptos a atenderem um público alvo ávido por instrução e conhecimento, e, neste quesito, as Narrativas Gráficas acabam enquadradas numa dimensão meramente "didática" ou, na melhor das hipóteses, de "divulgação científica". Tal perspectiva sugere que, em última instância, os quadrinhos são incapazes de *produzir* ou *criar* conhecimento num "domínio positivo do saber" (FOUCAULT, 1981), tendo de se contentarem a *traduzir* ou *adaptar* um conhecimento pré-existente, já devidamente coligido e referendado pela Academia.

A figura do subalterno orgulhoso, estouvado e jovial, que se associa por osmose às nobres credenciais do sagaz patrão, revela-se um emblema eloquente do dilema básico da integração dos quadrinhos ao sistema educacional. Submissas aos métodos e metas científicas, as HQs educativas adquirem peso e altura, mas perdem densidade e profundidade, *e por não possuírem uma epistemologia própria também não possuem independência para escolherem temas e objetivos próprios* – tudo é derivado. A ciência *nos* (inserida nos) quadrinhos nunca é a ciência *dos* (pertencente aos) quadrinhos.

Neste ínterim, "Understanding Comics" rompe com os princípios das HQs educativas ao inaugurar o ensaio como *forma* (ADORNO, 1986) passível de articulação quadrinística. Colocando em pauta problemas epistemológicos até então recalcados, Scott McCloud facilmente atrai recriminações (GUIMARÃES, 2001) por razões alheias a sua real proposta, sendo costumeiramente criticado *não pelo que pretendeu fazer, mas pelo que devia ter feito*: um "devia" imbuído de concepções tácitas e pressupostos não-analisados sobre o potencial das narrativas gráficas num âmbito que privilegia o discurso "dissertativo" e não-ficcional (DUTRA, 2003) enquanto móbil adequado à explanação do saber.

Sem incitar um auto-de-fé, o presente artigo apontou as ambiguidades entranhadas naquilo convencionalmente denominado de HQ educativa, filtrando, assim, o que é específico ao *ensaísmo em quadrinhos* do que não o é. Para tanto, a sarjeta foi o signo a guiar esta jornada rumo aos meandros epistemológicos próprios aos quadrinhos. Acolher o ensaísmo de "Desvendando os quadrinhos" é inseparável de perceber o ensaísta Scoot McCloud: não se trata mais de tomar partido no duelo mortal entre o artista e o teórico, pois eles se tornaram um só – passando a mirarem suas respectivas armas bem na cabeça do leitor desprevenido.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W., O ensaio como forma, In G. Cohn (Org.), Sociologia: Adorno (pp. 167-187). São Paulo, Ática: 1986
- ANDRAUS, Gazy, As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário, Tese de doutorado: Universidade de São Paulo, 2006
- ARENDT, Hanna, Entre o passado e o futuro, São Paulo: Perspectiva, 1972
- BARTHES, Roland, A câmara clara: nota sobre a fotografia, Rio de Janeiro: Nova

Fronteira, 2006, p.34

BENJAMIN, Walter, Sobre arte, técnica, linguagem e política, Lisboa: Relógio D'água, 1992

CALASSO, Roberto, Os 49 degraus, São Paulo: Companhia das Letras, 1997, p. 137

DAMATTA, Roberto, Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro, Rio de Janeiro: Rocco, 1997, p.222-225

DANTON, Gian, Jornalismo em quadrinhos, Paraíba, Marca de Fantasia, 2022

DAVIS, Natalie Zemon, Culturas do povo: sociedade e cultura no início da França moderna, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990, p.208-209

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. Quadrinhos de não-ficção. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a. 2003

EISNER, Will, Narrativas Gráficas, São Paulo: Devir, 2005 FEYERABEND, Paul, Contra o método, São Paulo: Editora Unesp, 2011

FOUCAULT, Michel, As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas, São Paulo: Martins Fontes, 1981

GUIMARÃES, Edgard. História em quadrinhos como instrumento educacional. In: Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação. 2001, p. 14

KIMBALL, Roger. Experimentos contra a realidade: o destino da cultura na pós-modernidade, São Paulo: É Realizações, 2016, p. 202

LARROSA, Jorge, O ensaio e a escrita acadêmica, Educação & Realidade [S.I.], v. 28, n. 2, 2003

MCCLOUD, Scott, Desvendando os quadrinhos, São Paulo: Makron Books, 1995

NASCIMENTO JR, F. A. e PIASSI, L. P., A ciência está nos quadrinhos? In Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias: narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado, Buenos Aires: 2012

SIMÕES, Alex Caldas. Um novo conceito de quadrinhos: as histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular, Revista Memorare, v. 7, n. 1, 2020, p. 108

SOARES, Silnei S., O ensaio como adorno, E-Compós, [S.I.], v. 14, n. 1, 2011

TRILLING, Lionel, Literatura e sociedade, Rio de Janeiro: Lidoador, 1965, p. 115

VERGUEIRO, Waldomiro, Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos, São Paulo: Criativo, 2017, p.31