



ESTUDO E CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

STUDY AND CREATION OF COMICS

PIMENTEL, Mateus Melo¹
YAMADA, Thaís Regina Ueno²

Resumo

Os quadrinhos são uma forma de expressão contemporânea, e para sua construção são necessárias técnicas expressivas, criativas e modernas. O artigo a seguir apresenta uma pesquisa no âmbito das artes sequenciais, e da expressão criativa, e em como possibilitar a criação de um método de ensino capaz de traduzir a complexidade das HQs para a simplicidade da tinta no papel.

Palavras-chave: Quadrinhos; ensino; criatividade.

Abstract

The Comics are a modern and artistic form of expression, and for its construction it's required modern expressive, creative and artistic techniques. The following article presents a research on the field of sequential arts, and creative expression, and how to develop a educational method capable of translate the complexities of comics to the simplicity of ink and paper.

Keywords: Comics; teaching; creativity.

¹ Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 0009-0003-5873-2538 mateus.m.pimentel@unesp.br

² Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, <https://orcid.org/0000-0002-0112-8845>, thais.ueno@unesp.br

1 Introdução

O artigo em questão fez parte de uma Iniciação Científica que visou apresentar uma revisão bibliográfica sobre a confecção, estrutura e o desenvolvimento dos quadrinhos, abordando também conceitos sobre criatividade e expressão criativa, a fim de um posterior desenvolvimento de uma metodologia, ou sequência didática, para o ensino de quadrinhos. As histórias em quadrinhos evoluíram junto com a história da comunicação. Apesar da história em quadrinhos moderna ter seu precursor no século XIX com Wilhelm Busch (Linck, 2024), a humanidade já utilizava texto e imagem em uma mesma forma de comunicação desde a antiguidade. McCloud (1994) demonstra em seu livro “Understanding Comics”, como a linguagem visual era usada para representar tanto aspectos pictóricos da realidade como ideias, conceitos e pensamentos. É mostrado também como a evolução da linguagem humana trouxe a separação e o distanciamento entre linguagem visual e não visual. Nos quadrinhos, essas duas linguagens se reencontraram.

Eisner (1989) e McCloud (1994) defendem a ideia de que os quadrinhos não são meramente uma fusão simplista de texto e imagem, mas se convertem em um meio de comunicação completamente novo. “Escrever para quadrinhos inclui todos os elementos numa mistura que se torna parte da mecânica dessa forma de arte” (Eisner, 2005, p. 6).

Apesar de possuir tamanha complexidade, os quadrinhos vêm enfrentando um certo preconceito tanto como forma comunicativa como meio expressivo artístico. No meio social, é vista como uma forma de “entretenimento descartável” (Eisner, 2005), enquanto que no meio acadêmico, raros são os casos de pesquisadores considerarem as HQs como objeto de estudo (Ramos, 2009).

Tal realidade contemplou um indício de mudança com a criação do Observatório de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo (OHQ-USP), em 2010. Liderado pelo professor Waldomiro Vergueiro, o OHQ-USP, incentiva a pesquisa, catalogação e investigação do universo dos quadrinhos, sendo um dos órgãos mais importantes no cenário acadêmico brasileiro, para uma mudança estrutural em como a ciência enxerga a nona arte (quadrinhos).

Nomes como Paulo Ramos, Sônia Luyten e o já citado Waldomiro Vergueiro, são alguns dos pioneiros no estudo e investigação das HQs. Cada um deles possui obras que instigam o leitor a olhar para o fenômeno dos quadrinhos além de uma simples fonte de entretenimento rápido, mas como o meio artístico que ele é.

Apesar da bem-vinda iniciativa de se promover os quadrinhos como uma linguagem mais séria e digna de ser estudada, a maioria dos pesquisadores nacionais buscam catalogar a evolução histórica dos quadrinhos ou ainda usá-los como um meio de se potencializar outras áreas do conhecimento, como a pedagogia. Obras como “Panorama das histórias em

quadrinhos no Brasil” (Vergueiro, 2017) e “Quadrinhos na educação” (Vergueiro, 2009) são bons exemplos dessa iniciativa.

A partir desse cenário, a pesquisa objetiva a leitura e o estudo de literatura que aborde a arte dos quadrinhos, sua estética, dinâmica e possibilidades, e a criatividade, e em como criar algo que seja mais do que uma reprodução, mas uma criação intencional, culminando por fim, na criação de uma metodologia de ensino que possibilite a utilização, exploração e mais importante, a expressão artística por meio da linguagem das histórias em quadrinhos.

2 Desenvolvimento do trabalho

A pesquisa consiste no estudo de 2 áreas chaves:

- Estrutura das histórias em quadrinhos;
- Expressão criativa.

Cada uma dessas áreas exerce uma função única, que norteará a confecção de um método de ensino capaz de cumprir os objetivos estabelecidos para a pesquisa.

A compreensão da **estrutura das histórias em quadrinhos** permitirá uma obtenção de conhecimentos técnicos sobre essa forma de expressão, como ela se comporta e como pode ser explorada.

Por fim, a **expressão criativa** será a força maior que guiará o projeto, pois as técnicas de confecção de quadrinhos e os métodos de ensino não devem ser vistos como finalidade em si mesmos, mas apenas ferramentas. A pesquisa não é sobre como criar histórias em quadrinhos, mas sim como **se expressar** utilizando os quadrinhos.

2.1 Estrutura das histórias em quadrinhos.

As obras que ensinam métodos de como se “desenhar quadrinhos” é vasta. Não muito tempo atrás, na época das bancas de jornal, coletâneas da editora Abril e outras marcas, eram lançadas e recheavam as seções de gibis. Métodos e cursos prontos, de como se desenhar no estilo Marvel, ou no estilo mangá e ainda em estilo cartum, eram bem comuns para a época. Apesar desta literatura ser muito bem-vinda como meio de difundir a estética dos quadrinhos, esse material não necessariamente esclarecia o que seria um quadrinho, mas mostrava como se aprender uma técnica de um **estilo visual**, comumente empregado no **meio** dos quadrinhos.

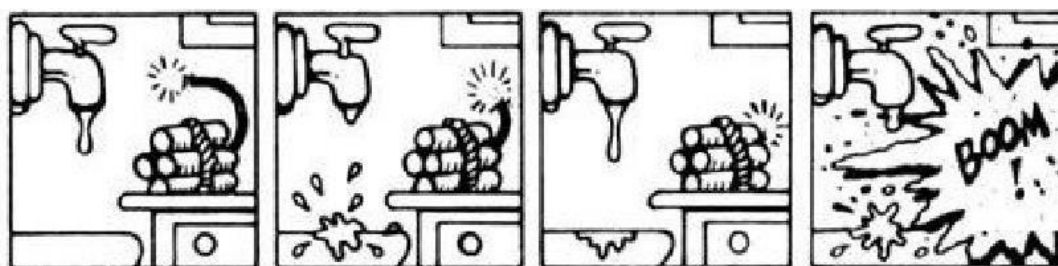
McCloud (1994) define muito bem a diferença entre ambos. Os quadrinhos são um meio linguístico, assim como a literatura, o cinema, a música, o teatro e qualquer outra forma artística, e sendo um meio, pode possuir gênero, estilo, traço e conteúdos diferentes.

Ramos (2009) afirma que parte do preconceito que existe sobre os quadrinhos surge da falta de se saber classificar **o que é** um quadrinho. Tiras de jornal, charges, cartuns, revistinhas e outros gêneros das histórias em quadrinhos são confundidos como uma

mesma linguagem ou mídia, por vezes sendo chamada até mesmo de “piadinha”, como coloca Ramos (2009), por ser geralmente uma linguagem que trabalha com poucos quadros que geralmente trazem um efeito cômico, no caso, as tiras de jornal.

McCloud (1994), Eisner (1989), Lopez (2018), Potts (2013) e Ramos (2009) apontam para uma mesma definição do que seria a linguagem dos quadrinhos: Sequência de imagens pictóricas ou não, ordenadas de modo justaposto e deliberado. Apesar de haver variações e acréscimos de alguns conceitos por parte de alguns autores, a definição principal se mantém sempre agarrada à **sequencialidade**.

Figura 1 – Sequencialidade dos quadrinhos



Fonte: EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 30

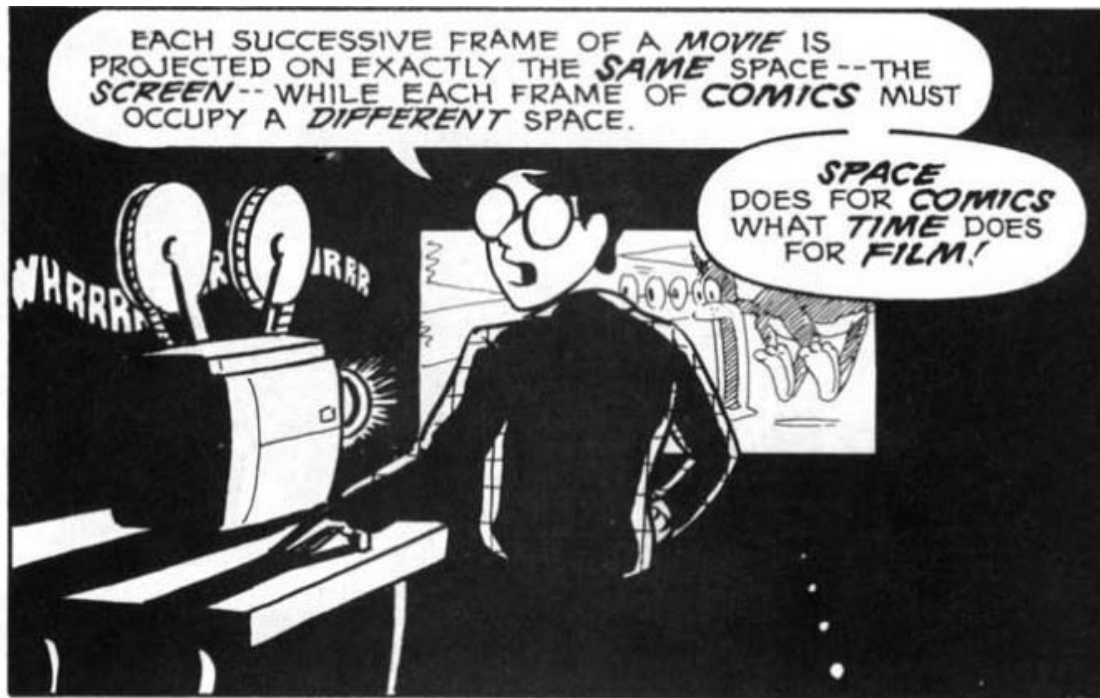
Na figura 1 acima é possível perceber uma sequência de eventos. No primeiro quadro, uma torneira deixa que uma gota de água escorra para fora de si, e ao lado dela, em um pequeno armário, há uma bomba de dinamite com o pavio aceso. No quadro seguinte, se mostra que a gota caiu e se chocou com a pia logo a baixo, concomitantemente o pavio da bomba está ficando mais curto. No terceiro quadro o pavio já não é mais mostrado, apenas as faíscas que consomem o seu último trecho, logo após isso uma explosão.

Neste exemplo da sequencialidade dos quadrinhos, construído por Eisner (1989), fica notável essa característica temporal, que os quadros possuem. A marcação do tempo existe através de um elemento ao qual já conhecemos de antemão: o tempo que leva para uma gota cair de uma torneira. A partir de tal informação, temos a perfeita compreensão de quanto “tempo” se passou para que a gota caísse e a bomba explodisse na tirinha.

Estes dois elementos cruciais, o quadrinho e o balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo. J. B. Priestley, escrevendo em *Man and the Times*, resumiu: “... é da sequência dos eventos que derivamos a nossa ideia de tempo” (Eisner, 1989, p. 30).

A sequencialidade que há em uma história em quadrinhos, é o aspecto que permite a imersão do leitor. Os quadros e as páginas simulam o decorrer de um filme, quase como se o leitor estivesse assistindo a uma história e não lendo uma.

Figura 2 – ‘Tempo’ nos Quadrinhos X ‘Tempo’ nos filmes

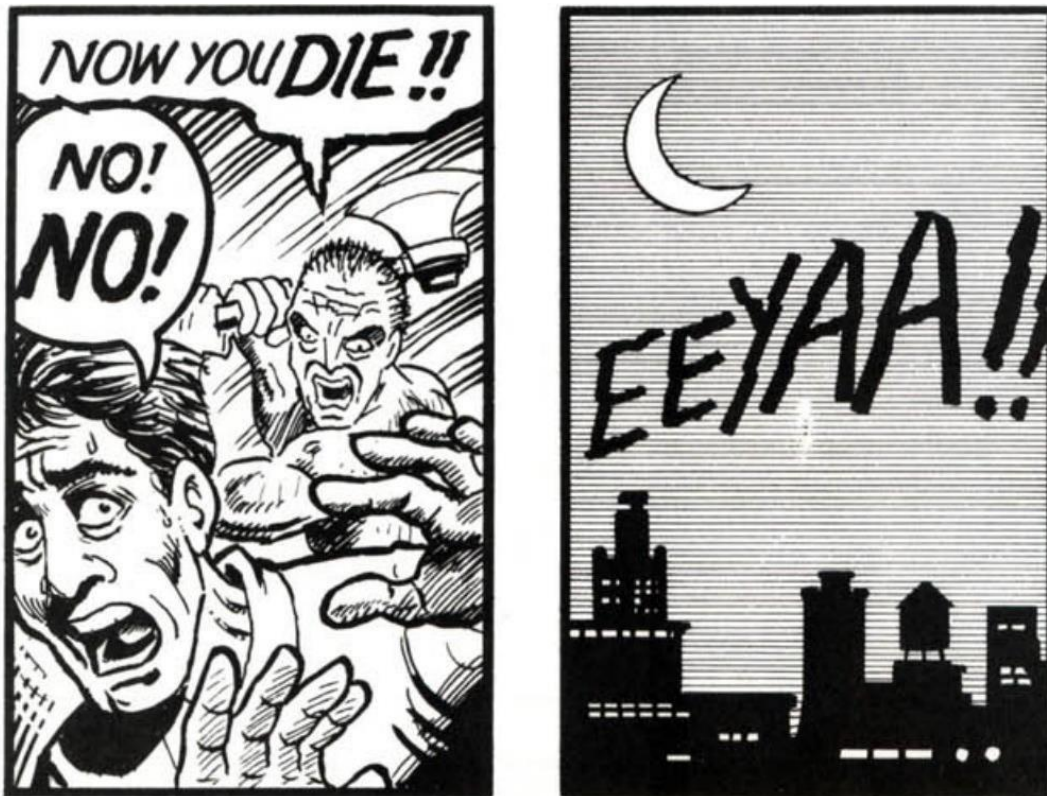


Fonte: McCLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. Republicação. Nova
Iorque: William Morrow Paperbacks, 1994. p. 7

Na figura 2 acima, onde se lê: “Cada frame sucessivo de um filme é projetado exatamente no mesmo espaço – a tela – enquanto que cada frame de um quadrinho deve ocupar um espaço diferente. Espaço faz para os quadrinhos, o que o tempo faz para os filmes” (tradução nossa), é notória a influência que os quadrinhos exercem sobre o cinema e vice-versa. Muitas das técnicas utilizadas na confecção de roteiros e storyboards para produções cinematográficas, são as mesmas que quadrinistas utilizam em seus projetos. Campiotti (2023) detalha bem os métodos de captura de cenas em diferentes planos, esclarecendo que tais técnicas são multidisciplinares, abordando desde a fotografia, ao cinema e também nos quadrinhos.

Há no entanto, uma diferenciação crucial entre a arte cinematográfica e os quadrinhos. Nos filmes, a rápida sucessão de quadros estáticos mostrados na tela, nos gera a ilusão de movimento. Este efeito é possível pela capacidade que nosso cérebro possui de reter imagens em seu processamento (McCloud, 1994). Nos quadrinhos, apesar de apenas haver imagens estáticas, entre um quadro e outro, somos capazes de gerar uma ilusão de movimento. A capacidade de se observar a parte e se compreender o todo, é o que McCloud (1994) e Eisner (1989) vão nomear de **fechamento**.

Figura 3 – Exemplo de fechamento



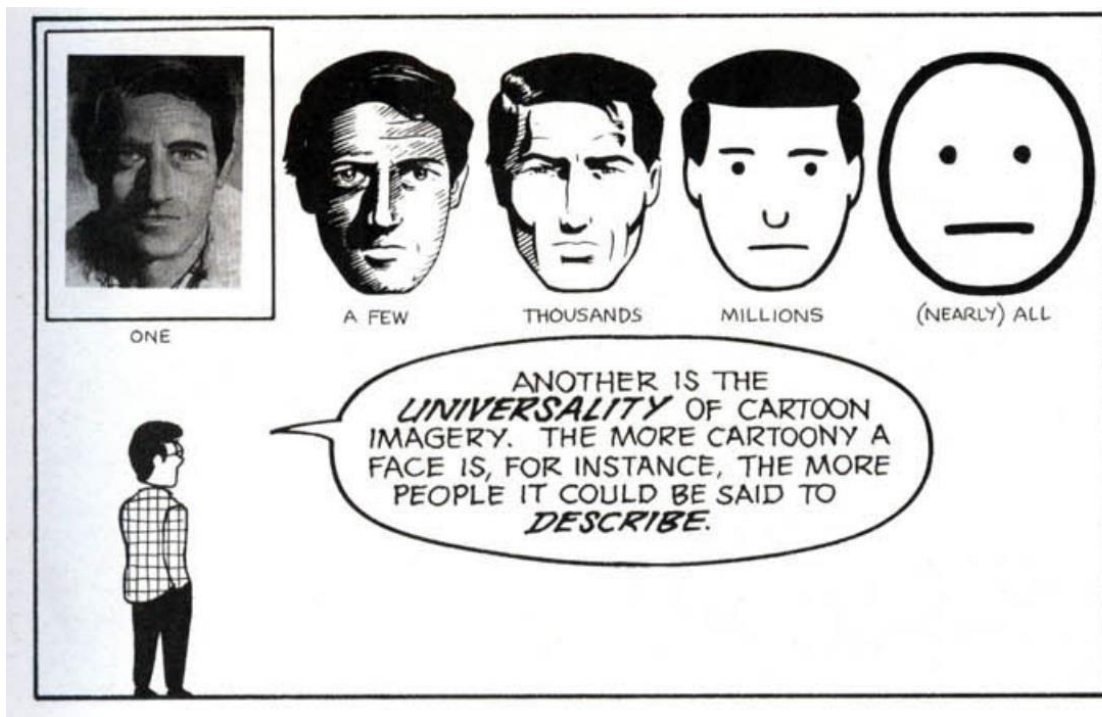
Fonte: MCCLLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. Republicação. Nova Iorque: William Morrow Paperbacks, 1994. p. 66

Na figura 3 acima (onde se lê: “Agora você morre!! Não! Não!” – tradução nossa) nos é mostrada uma cena de horror, onde um assassino está prestes a atacar sua vítima, que clama por sua vida. Logo em seguida nos é mostrada uma cena panorâmica da cidade à noite, acompanhada de uma onomatopeia de grito.

McCloud (1994) indaga que nessa cena, não é mostrado **o que aconteceu**, ou ainda **como aconteceu** ou sequer **se aconteceu** alguma coisa entre as duas personagens apresentadas no primeiro quadro. No entanto, assumimos que **algo aconteceu**. Essa capacidade que possuímos de entender o todo pelas partes, é utilizada em outras mídias, mas muito mais nos quadrinhos. Essa característica que as HQs possuem, faz parte de sua estrutura, sendo ela utilizada conscientemente para deixar a leitura mais envolvente.

No âmbito visual e estético, há um fator utilizado nos quadrinhos que exerce efeitos opostos em nosso cérebro. Quanto mais a estética de um quadrinho se assemelha com a realidade, mais afastado se torna do público. No entanto, quanto mais simplificada a estética, mais carismática aquela história se torna, nos possibilitando maior **identificação**.

Figura 4 – Exemplo de simplificação



Fonte: MCCLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. Republicação. Nova Iorque: William Morrow Paperbacks, 1994. p. 31.

Novamente, McCloud (1994) traz um exemplo prático de como a simplificação da imagem pode trazer diferentes resultados. Na fotografia e em obras realistas, há uma tendência de nos identificarmos menos com as personagens e os acontecimentos, já que o rosto mostrado é específico e único. Quando trazemos um estilo para níveis mais simples, como mostrado no rosto da direita na figura 4 (onde se lê: “[...] a universalidade da imagética do cartum. Quanto mais cartum um rosto é, por exemplo, mais pessoas ele pode descrever” – tradução nossa) “completamos” aquela simplificação com o nosso próprio rosto, assim, nos colocando em maior parte na história que lemos.

A **sequencialidade**, o **fechamento**, e o poder de **identificação**, são alguns dos aspectos principais na estrutura dos quadrinhos, no entanto são aqueles que maior definem essa linguagem, sendo considerados primordiais para a confecção do método proposto.

2.2 Expressão criativa

Na expressão criativa, encontramos um meio no qual é possível aplicar todos os conhecimentos obtidos anteriormente de forma coesa com o que se quer passar, ou até mesmo, a não utilização dos mesmos. Salles (2006) defende a dinamicidade que permeia o processo criativo. A utilização ou não de linhas, técnicas e conceitos, cabe ao artista decidir, sendo ele o detentor de como a obra final se constituirá.

As técnicas e conceitos nas mãos de um artista são como ferramentas nas mãos de um artesão. Elas dão possibilidades, inovações e realizações, porém, jamais devem ser percebidas como obrigatoriedade na criação. Por isso, uma metodologia eficaz não se basearia em métodos prontos, como os oferecidos pelas revistas das bancas de jornal, mas introduziria as “regras” ou “ferramentas”, que no caso são as estruturas dos quadrinhos, dando permissão para o artista por utilizá-las e também quebrá-las da forma como bem entender.

Quando se configura algo e se o define, surgem novas alternativas. Essa visão nos permite entender que o processo de criar incorpora um princípio dialético. É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação (Ostrower, 2001, p. 26).

Fayga Ostrower exemplifica a dinâmica criativa como algo orgânico, onde limitações e permissões estão em um constante jogo de lá e cá, onde o juiz, jogadores e plateia são o próprio artista. Todavia, isso não torna obsoleta a necessidade das técnicas, mas as legitima, já que são justamente elas que possibilitarão expandir ainda mais o campo criativo ou diminuí-lo ao máximo, quase como que ocorre no abstracionismo.

Sendo assim, o crucial é que haja espontaneidade e sinceridade na hora de se produzir, não carregando pressões internas tentando copiar estilos ou impressionar, mas ser transparente consigo mesmo na hora de criar. Estevam (2012) e Ostrower (2001), apontam para essa característica do fazer criativo, onde a espontaneidade leva para um estilo e expressividade artística próprios. Ostrower reitera o fato de que um estilo artístico é tão pessoal, que nem propositalmente poderia se alterar de estilo.

Um estilo não se adquire; não se troca de estilo como se troca de camisa. O estilo individual de uma pessoa corresponde a seu modo de ser, de viver, de conviver e de produzir. Corresponde a seu modo de dar e de se dar. Nem que se quisesse, seria possível trocar de estilo (Ostrower, 2001, p. 141).

Por isso a sensibilidade é um fator indispensável na hora de se criar uma história. Com essa sensibilidade é que o ser humano sente, interage e modifica o mundo ao seu redor. O contar história está muito mais relacionado com o simples viver e perceber o ambiente ao seu redor, do que com técnicas complexas de roteiro ou habilidade manual impecável nos desenhos. Além de concordarem com a importância da sensibilidade na realização artística, Ostrower (2013), Salles (2006), Arnheim (2005) e Estevam (2012) trazem a reflexão a respeito do repertório visual, sendo aquilo que vimos e vemos, principal constituidor de nosso olhar crítico e pessoal.

A expressividade artística, concernente a uma caracterização estilística e espontaneidade do artista, depende e muito de como o artista se relaciona com o seu próprio

fazer. Se ele for muito formal, como em um ofício, inevitavelmente acabará perdendo a potencial expressivo.

Arnheim (2005) e Jon-Roar (2018) trazem uma reflexão a partir da espontaneidade das obras feitas por crianças. Jon-Roar nos mostra a importância da infantilidade, sendo ela a geradora do maior impulso criador humano. Mostra ainda o trecho de um poema de André Bjerke que diz: “Expulse o artista de dentro de si: brinque o quanto puder, tenha essa sorte / ou não brinque jamais, e espere a morte”. Já Arnheim traz uma visão mais técnica, demonstrando que os desenhos infantis são mais do que meras tentativas de se reproduzir a realidade, pois a análise de traços e linhas de diversos desenhos e rabiscos feitos por crianças, apontam para uma intencionalidade no mesmo, não apenas sendo uma expressão apenas da falta de técnica e coordenação motora.

Sendo a criatividade, portanto, um processo dinâmico e complexo, mas que ainda assim se resolve em uma ação tão simples quanto deixar um lápis rabiscar o papel, a metodologia proposta deverá permitir que a mesma simplicidade possa tomar forma, não sendo um processo focado em etapas absolutas e restritas. Entender essa natureza da criatividade, nos permite enxergar cada etapa do processo não como algo isolado em si, que apenas leva para a etapa seguinte, mas, tal qual Cecilia Salles (2006) diz como uma rede de criação.

Qualquer coisa a qualquer momento pode nos direcionar para uma ideia que tem potencialidade de obra final. Sendo assim, estar atento a esses gatilhos mentais que perpassam a mente criativa, é promover ao próprio artista uma experiência mais espontânea.

3 Metodologia

As histórias em quadrinhos são um universo imenso, mesmo sendo pouco estudadas. As áreas que são aplicadas nas HQs abrangem não só o desenho e a escrita, mas entram na filosofia, mecânica, teorias da comunicação, movimento, arquitetura, perspectiva, teorias visuais entre outras. Eisner (2005) mostra com cuidado que cada uma dessas áreas pode ser destrinchada e estudada por uma vida inteira como objeto de pesquisa, portanto, o método necessitaria ser objetivo e conciso, abordando os conceitos essenciais dos quadrinhos, além de permitir uma expressão espontânea do artista, como defendem Salles (2006) e Ostrower (2001).

Não obstante, a metodologia pretendida não deve se resumir simplesmente a um compilado de informações, mostrando somente dados teóricos que não se relacionam com a realidade do aluno. “[...] Ensino não é só transmissão de informações, mas também o meio de organizar a atividade de estudo dos alunos.” (Libâneo, 1990, p. 55). Aqui, Libâneo relembra sobre a importância de se mesclar o teórico ao prático, concordando também Ostrower

(2013), quando se deparava em uma sala de aula de artes com alunos que não sabiam absolutamente nada de artes.

Pinheiro (2020) adiciona que, um ambiente criativo, é aquele que permite improvisos, discussões e espontaneidades, apesar disso acarretar num ensino onde o professor necessite descer do pedestal daquele que sempre possui a resposta. Esse ambiente dinâmico, é o que possibilita a execução efetiva da criatividade.

A partir disso, a estrutura da metodologia se baseia em 4 pilares:

- Estudo de referências pessoais;
- Chuva de ideias;
- Forma e roteiro;
- Produção.

No **estudo de referências pessoais**, propõe-se a criação de um acervo de tudo aquilo que o artista considera pertinente: gosto musical, filme favorito, cores, comidas, animais de estimação, eventos marcantes, etc. Nessa etapa, toda e qualquer lembrança ou memória de algo ou alguém é viável, já que o objetivo é descobrir suas próprias raízes e referências pessoais. Salles (2006) mostra isso como a criação de um gigantesco mapa mental composto por pontos e linhas que conectam os pontos. Cada um dos pontos é uma referência e cada linha que os interligam é uma conexão que o artista faça de um assunto a outro.

Feito isso, **a chuva de ideias**, vem com o efeito de dar gatilho a qualquer possibilidade criativa. Nessa etapa é proposto escrever ou desenhar toda e qualquer coisa que vier na cabeça, buscando inspirações em suas referências pessoais para assim fomentar a criação de uma nova história.

Em **forma e roteiro**, é proposto responder a algumas perguntas: o que você quer falar, porque você quer falar, com quem você quer falar, onde você quer falar e como você quer falar. Campiotti (2023) traz esse método simples de se construir a base para um roteiro, desse modo já estabelecendo as personagens principais e suas motivações, enredo e encaminhamento da história. Nessa etapa também será definido o formato do quadrinho, e, assim, recomenda-se utilizar aquele que o artista se sente mais à vontade, seja ele por tirinha, charge, cartum, fanzine, livro ilustrado entre outros. Não será imposto aqui, um método específico de história, como a “jornada do herói” ou “método dos três atos” (Campiotti, 2023), pois o objetivo é deixar o artista contar a história do modo que quiser. As próprias perguntas são apenas um meio de dar o gatilho inicial, já que o modo como cada um contará sua história é pessoal. “História é a narração de uma sequência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados. Como o ato de informar um evento. Com a diferença que o narrador controla os eventos” (Eisner, 2005, p. 13). Assim como Eisner enxergava as histórias,

este método permitirá que o narrador, criador ou artista, conte a sequência de eventos da forma que bem entender.

Finalmente, chega a etapa da **produção**, que permite a utilização de quaisquer materiais e técnicas, desde o grafite do lápis à colagem com revistas. Havendo o roteiro finalizado, sendo para histórias curtíssimas ou mais longas, o ato de produzir é inerente a cada um.

Tal método não deve ser enxergado como um manual rígido de ensino, mas sim como um guia que possa ser manuseado e modificado com o tempo, permitindo a sua melhoria.

4 Considerações Finais

A pesquisa realizada não se baseia em obter um método pronto, definitivo ou simplista sobre as histórias em quadrinhos. Ela possui sim o objetivo de apresentar para aqueles que não conhecem a mídia dos quadrinhos, como uma possibilidade de forma expressiva.

Foram demonstradas as potencialidades criativas que estão nas HQs, a ilusão da passagem do tempo, do fechamento e da identificação. Tais fatores estão acessíveis para quem quer que deseje utilizá-los para contar uma história, um conto, uma memória ou piada.

Os quadrinhos podem ser admirados como pinturas, tanto em seus aspectos formais quanto sentimentais, sendo assim, é possível utilizar este veículo para representar formas e sentimentos (McCloud, 1994).

Os estudos a respeito dos temas abordados anteriormente no artigo serão aprofundados, com o objetivo de se acumular um repertório teórico que possibilite a criação de um método ainda mais objetivo e conciso, visando uma abordagem criativa, expressiva e espontânea das histórias em quadrinhos.

Agradecimentos

Agradeço a Deus por sua constante presença e companhia e à professora orientadora Thaís Regina Ueno Yamada por sua compreensão e conversas que orientam além do âmbito acadêmico. Agradeço ao CNPq/Reitoria/Unesp pelo apoio para a realização dessa pesquisa.

Referências

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora**. 2.Ed. São Paulo: Pioneira, 2005.
- CAMPIOTI, Darci. **Oficina de roteiro: Um guia prático**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2023.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ESTEVAM, Luciana. **Linguagem das artes visuais**. 1.Ed. Curitiba: Intersaberes, 2012.

- JON-ROAR, Bjørkvold. **Música, inspiração e criatividade**. 1.Ed. São Paulo: Summus, 2018.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1990.
- LINCK, Alexandre. 2 DOCUMENTÁRIOS SOBRE QUADRINHOS! "História em Quadrinhos" e "Quadrinhos no Brasil" / QnS Cineclube. **Youtube**, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eTm1N5exM_M>. Acesso em: 30/03/2024.
- LOPEZ, André; OLIVEIRA, Bruno. **Laboratório de artes visuais: fotografia digital e quadrinhos**. 1. Ed. Paraná: Intersaberes, 2018.
- MCCLLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. Republicação. Nova Iorque: William Morrow Paperbacks, 1994.
- OBSERVATÓRIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS-USP. Observatório de histórias em quadrinhos, 2024. Disponível em: <<https://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com/>>. Acesso em: 20 de set. de 2024.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. Ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- _____. **Universos da arte**. 1.Ed. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.
- PINHEIRO, Mateus. **Educação criativa: princípios, fundamentos e pedagogia**. 1.Ed. São Paulo: Paco Editorial, 2020.
- POTTS, Carl. **The DC comics guide to creating comics: inside the art of visual storytelling**. 3. Ed. Nova Iorque: Random House, 2013.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1. Ed. São Paulo: Contexto, 2009. SALLES, Almeida Cecília. **Redes de criação**. 2. Ed. São Paulo: Horizonte, 2006.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. 1. Ed. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- _____. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. 1.Ed. São Paulo: Contexto, 2009.