



# O herói de duas faces: a dupla identidade dos super-heróis



Marcelo Bolshaw Gomes<sup>1</sup>  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

1. Professor adjunto  
do Departamento de  
Comunicação Social da  
Universidade Federal do Rio  
Grande do Norte.

**Resumo:** o presente texto discute a mediação narrativa da dupla identidade dos super-heróis. Amparado nos estudos de Umberto Eco e Grant Morrison, destaca-se três fatores irreduzíveis nesse estudo: a transferência não-analítica de emoções (estudadas pela psicanálise); a formação ideológica resultante do contexto de enunciação e dos pactos de leitura; e o conteúdo mítico e arquetípico dos heróis. Conclui-se que a mediação narrativa da dupla identidade está se tornando uma nova forma de identidade nos ambientes virtuais.

**Palavras-chave:** Comunicação Midiática; Estudos Narrativos; Histórias em Quadrinhos; Super-heróis;

**Abstract:** This paper discusses the narrative mediation of the dual identity of superheroes. Bolstered Umberto Eco's and Grant Morrison's studies, three irreducible factors highlight in this study: the transfer of non-analytical emotions (studied by psychoanalysis); the resulting ideological formation of enunciation context and reading pacts; and the mythical and archetypal contents of heroes. We conclude that the narrative mediation of dual identity is becoming a new form of identity in virtual environments.

**Keywords:** media communication; Narrative Studies; Comics; Super heroes;

## Introdução

Há uma história conhecida sobre um ventríloquo que, após muitos anos trabalhando com um boneco, passou a acreditar que o personagem tinha vida própria e o integrou como amigo e conselheiro a sua vida pessoal. Fatos como esse, em que objetos representam personagens míticos, são comuns em várias culturas – como nas bonecas do maracatu nordestino.

Há duas diferenças fundamentais entre o antigo herói mitológico e o super-herói contemporâneo. A primeira

é que nas antigas mitologias havia uma dialética entre o passado e o presente, em que a tradição interpretava os fatos e os acontecimentos confirmavam a tradição; enquanto, na mitologia atual, há uma dialética entre o presente e o futuro. Para os antigos, os heróis mitológicos existiram em um passado distante; hoje, os super-heróis vivem uma aventura aberta, com eventos que estão acontecendo e que vão ainda acontecer.

A segunda diferença fundamental é a dupla identidade. Na mitologia midiática, a encarnação do mito (ou da

entidade simbólica) é posto como uma dupla representação de si, real e ideal - uma cara para cada um dos dois lados da caverna de Platão - sendo que o eu verdadeiro é o *Batman* e *Bruce Wayne*, seu disfarce social. O *Super-Homem* é um alienígena disfarçado de jornalista. A ideia sugerida é que o personagem real é a máscara e não seu portador humano.

Umberto Eco (2008, p. 248) foi o primeiro pensador a entender a importância da dupla identidade. Em sua obra clássica, *Apocalípticos e integrados*, Eco ressalta uma compensação da sensação de impotência do repórter *Clark Kent* (e dos leitores) através da catarse de sua contraparte superpoderosa. A dupla identidade narrativa dos heróis atuais reflete, assim, o desejo de superação das frustrações do leitor comum, em um mundo injusto. A identidade dupla mito/homem é então uma relação de sublimação.

### 1. O fator ideológico

Porém, a sublimação não é suficiente para explicar a dupla identidade. Mesmo com o aparecimento contemporâneo de diversos super-heróis pansexuais, transgêneros e homoafetivos, eles não são machões que se transvestem em super-heroínas ou dondocas que se tornam super-heróis.

Além da psicanálise dos sentimentos e desejos reprimidos, há ainda um forte aspecto ideológico nos super-heróis. Na verdade, uma ambiguidade ideológica, uma vez que ao mesmo tempo em que representam valores socialmente dominantes (são abertamente pró-americanos, por exemplo) também representam valores culturais críticos e progressistas (feministas, ecológicos ou transgressores sobre algum aspecto).

No texto *As Histórias em Quadrinhos como objeto de estudo das teorias da Comunicação*, os professores Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos (2014) procedem a uma

completa revisão histórica dos estudos acadêmicos sobre quadrinhos no mundo desde 1940, e, no Brasil, a partir de 1951, acentuando suas diferentes abordagens: funcionalista (BOGART, 1973); marxista (DORFMAN, MATTELART, 1980); estruturalista (FRESNAULT-DERUELLE, 1980); e estudos culturais (MATTELART; NEVEU, 2004).

A maioria desses estudos era centrada na crítica ideológica dos personagens das histórias em quadrinhos e tinha por objetivo principal desmascarar a sugestão de valores simbólicos capitalistas pela indústria cultural. Moacyr Cirne (1982) é a maior expressão brasileira deste tipo de crítica ao aspecto ideológico dos quadrinhos.

É possível que os super-heróis fossem menos 'contra-hegemônicos' até os anos 1990, mas os antigos heróis míticos também tinham 'um lado rebelde' frente à sociedade (e aos deuses) - mesmo que de modo mais discreto. O próprio conceito de herói implica (tanto para modelo da jornada de Campbell (1990, 1995) como para o modelo de análise estrutural das narrativas de Lévy-Strauss (1976, 2004, 2005, 2006, 2011) em ser 'um transgressor legítimo' - alguém que é simultaneamente rejeitado e aceito por sua comunidade.

Seja pelo bom comportamento dos super-heróis no passado ou pelo exagero da crítica ideológica de seus analistas, os primeiros estudos sobre quadrinhos acentuavam mais o lado 'sistêmico' dos heróis do que sua singularidade e desadequação social.

Apenas recentemente, com as abordagens inspiradas na Análise do Discurso e na Semiótica Narrativa<sup>2</sup>, estabelecidos elementos formais para crítica analítica (SILVA, 2001) chegou-se a um entendimento mais amplo da dimensão ideológica dos quadrinhos.

Por exemplo: *A construção da realidade na história em quadrinhos* *Alias: codinome investigações* (LIMA, 2014) faz, a partir da Análise do Discurso, uma história

2. No Brasil, existe o trabalho pioneiro do professor Antônio Vicente Seraphim Pietroforte (2004, 2007, 2009) sobre análise textual de história em quadrinhos e algumas aplicações interessantes de suas alunas, como Tomasi, em *A missividade: por uma gramática tensiva da semiótica de HQs* (2011) e *Cronopoiese e cronotopia na história em quadrinhos* (2012, em parceria com Jean Christtus Portela); e Débora Camargo (2013), em *Fun Home: Os efeitos de referencialidade na autobiografia de Alison Bechdel* - que são discutidos no final no artigo.

do protagonismo feminino em quadrinhos das primeiras heroínas supererotizadas – ‘representações masculinas do feminino’ – até a personagem *Jessica Jones*, que largou a fantasia de heroína e o grupo de super-heróis a que pertencia, se tornando uma investigadora particular cheia de problemas pessoais.

Dentro de toda essa ótica, os autores formatam uma mulher com suas fragilidades e dificuldades buscando se encontrar naquele mundo em que vive e no seu caminho como ser humano, sem necessariamente cair num estereótipo também comum da mulher dramática, indefesa e mais preocupada com sua aparência. A *Jessica Jones* de Bendis e Gaydos é uma personagem complexa, que foge da unilateralidade comum na caracterização heroica e feminina dentro dos quadrinhos, aproximando-se não só de seu público como do humano em si: um ser perdido, com acertos e falhas, em uma jornada de busca de sentido para si mesmo (2014, p. 57).

Lima ressalta a realidade opaca e cinzenta em que vive a personagem, em oposição ao universo colorido e glamoroso dos super-heróis, do qual ela fez parte um dia, como se a narrativa, para retratar uma protagonista feminina de uma forma mais realista, tivesse que abrir mão de uma parte de sua identidade.

Outro exemplo: utilizando da metodologia da Semiótica Narrativa, *Gene X: uma análise semiótica das HQs dos x-men em revista* (SILVA, 2011) mostra como as histórias em quadrinhos dos *X-Men* tratam a questão da diversidade cultural e da exclusão social existentes no mundo não-ficcional. Os *X-Men* têm características de minorias excluídas: *Ororo (Tempestade)* é negra; *Jean-Paul (Estrela Polar)* é assumidamente gay; *Raven Darkholme (Mística)* possivelmente é bissexual; *Scott Summers (Cíclope)* é deficiente visual; *Professor Charles Xavier*, cadeirante; *Hank McCoy (o Fera)* é portador da Síndrome do Homem Lobo;

e assim por diante.

Além das diferenças de gênero, orientação sexual, cor e deficiência física, os heróis também são de países diferentes: *Wolverine* é canadense; *Colossus*, russo; *Tempestade*, queniana; *Noturno*, alemão; *Banshee*, escocês; *Solaris*, japonês; e *Tâmara*, brasileira. O que realmente estigmatiza o grupo e o faz objeto de preconceito é que ele é formado por indivíduos que passaram por mutações genéticas e desenvolveram superpoderes. A mutação genética faz com eles sejam tratados como ‘aberrações’ pelo governo e pela sociedade em geral.

Como os *X-Men* são seres mutantes e o que é mediado é a exclusão social dos personagens, suas histórias não tratam diretamente da questão da dupla identidade e sim de uma única identidade híbrida.

Tanto a deserção de *Jessica Jones* do super-heróismo por motivos psicológicos como a identidade híbrida dos mutantes são pontos importantes para entender a noção de mediação narrativa da ‘dupla identidade’. Mas, agora, o importante é perceber que esses trabalhos colocam a crítica ideológica dos super-heróis em outro patamar, tanto metodologicamente (levando em conta mais aspectos de análise), mas sobretudo mostrando novas questões políticas em um universo análogo à realidade de modo mais complexo e refinado.

## 2. O fator mítico

O escritor e roteirista Grant Morrison (2012) aprofunda as observações de Eco sobre a sublimação das frustrações através da mediação de identidade dos super-heróis, bem vista sua utilização ideológica no contexto social em que foram criados, mas também ressalta o aspecto mitológico dos personagens, suas semelhanças estruturais com deuses, demônios e outros seres míticos das narrativas tradicionais.

Aliás, Morrison, como roteirista da

DC Comics nos anos 1990, praticamente reinventou a *Liga da Justiça* com base na mitologia grega. *Superman* inspirado em Zeus; *Batman* como Hades, o senhor dos infernos; e o *Aquaman*, pensado a partir de Poseidon, rei dos mares. Além disso, reforçou também características já existentes de *Flash* como Hermes e da *Mulher Maravilha* como Artêmis.

Oliveira (2016), observando o caráter arquetípico dos super-heróis, faz um levantamento extenso a partir da dupla-identidade, concluindo que [...]

[...] se pode chegar é que cada super-herói lida com a questão da dupla identidade de modo diferente. Alguns têm uma personalidade predominante com a qual se identificam mais, seja ela a identidade fisicamente mascarada ou a que é ocultada por artifícios teatrais relacionados ao papel que desempenha em sua vida civil. Enquanto existem outros que convivem de maneira ambígua com suas duplas identidades, a ponto de não conseguir identificar qual é a sua real identidade e qual é a que usa como disfarce.

[...] Mais do que as habilidades, o que faz um super-herói é seu senso de dever e responsabilidade, apesar de seus problemas e falhas pessoais.

Outro ponto a ser destacado é que nem só os super-heróis usam máscaras e possuem vidas duplas. A pessoa comum, assim como o super-herói, é capaz de se adequar as diferentes situações e contextos, criando identidades paralelas para as diferentes situações, cada uma delas representando uma diferente faceta da personalidade de um mesmo indivíduo. Portanto, muitas vezes, é desnecessário buscar uma distinção entre as identidades de tal sujeito, seja na ficção dos quadrinhos ou na vida real (OLIVEIRA, 2016, 92-92).

Aprofundando na Psicologia Analítica e considerando a dupla identidade como uma relação entre Personalidade (a máscara) e Individualidade (o self), pode-se inclusive elaborar uma arqueologia de super-heróis: o herói-monstro (*Hulk*, *Dr. Jekyll/Mr. Hyde*); heróis-máquinas (*Homem de Ferro*, *Cyborg*); heróis deuses (*Mulher Maravilha*, *Namor*, *Thor*); heróis-vigilantes (*Demolidor*, *Batman*); e até anti-heróis (como *Deadpool*). Os super-heróis funcionam como 'totens' ou identidades simbólicas. E cada um desses super-heróis guarda uma relação diferente com sua dupla identidade, não apenas em relação ao herói-mito, mas também em relação ao humano<sup>3</sup>.

### 3. Repaginando ideologicamente os mitos

Divide-se a história das histórias em quadrinhos em quatro fases distintas: A Era de Ouro, começa em 1938 (criação do *Super-Homem*) e termina em 1954, com a criação de uma entidade reguladora das revistas de banda desenhada, o *Comics Code Authority*. A Era de Prata de 1954 ao ano 1969 (com a morte de *Gwen Stacy*, namorada do *Homem-Aranha*); a Era de Bronze, até 1986; e a Era Moderna, que começa com o lançamento de três séries de histórias (*Crise em Infinitas Terras*; *Watchmen*, de Alan Moore; e *Batman Ano Um/O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller) e que perdura até nossos dias (MORRISON, 2012).

Cada passagem de uma era para outra corresponde a uma reconfiguração estética e narrativa da identidade mediada, a uma repaginação ideológica do conteúdo mítico de cada herói, de acordo com um novo contexto sociocultural e com os novos pactos de leitura neles existentes.

O super-heróis foram criados na Era de Ouro e tiveram um papel importante na segunda guerra mundial, muitas vezes lutando contra o nazismo. Na Era de Prata, após a guerra e um período de declínio editorial, as narrativas gráficas se tornaram mais bem desenhadas e com

3. As profissões mais comuns nas identidades cotidianas dos super-heróis são jornalistas, detetives e cientistas. Sobre esse tema, vale a pena ler *Do Novo Jornalismo ao Cyberpunk: Elementos contraculturais do jornalismo e da ficção científica em Transmetropolitan*, de Alex de Souza (2013).

histórias mais elaboradas, aproximando-se da ficção científica em virtude da ênfase na tecnologia. Nessa Era, os inimigos principais foram o crime organizado, monstros e alienígenas, muitas vezes metáforas da URSS e da China. A televisão produz um novo público para o super-herói. Nos anos 1960, surgem a Marvel Comics e diversos grupos de super-heróis.

Na Era de Bronze, os heróis começam gradativamente a se revoltar contra o mundo e os antagonistas passam a ser vilões extravagantes. As narrativas passam a tratar de temas tabus, tais como a sexualidade, a morte, a injustiça. A Era Moderna é hiper-realista, violenta, artística e os quadrinhos passam a interagir com outras mídias (cinema, TV, jogos, bonecos, etc). Os super-heróis tornaram-se multiculturais e têm comportamentos singulares e críticos em relação à sociedade. O terrorismo, em suas múltiplas formas, passa a ser antagonista principal dos super-heróis.

Morrison (2012, 169) prefere dizer chamar a Era de Bronze de 'Era do Ferro' (ou Era Sombria) e vê uma continuidade de aumento gradativo do realismo, do sexo e da violência entre as Eras de Bronze e Moderna. Porém, se adotarmos o parâmetro dos contextos sociais e dos pactos de leitura (e não só elementos temáticos e estéticos nas narrativas), os quadrinhos só atendem a um público adulto mais culto e exigente a partir da Era Moderna. Outra característica exclusiva da Era moderna é a tendência de apresentar os super-heróis como pessoas normais que se fantasiam com roupas extravagantes, como em *Watchmen* ou em *Alias*.

Em cada Era, o tema da dupla identidade passou por mudanças. De certa forma, pode-se dizer que a chamada Era Moderna tentou desmascarar os super-heróis, seja apresentando-os de modo mais humano e realista, seja fazendo com eles 'saíssem do armário' e assumissem sua natureza mítica.

Mas, a dupla identidade resistiu.

Um caso exemplar da sobrevivência atual da dupla identidade é *Kamala Kahn*, a adolescente islâmica, que assume os poderes de *Carol Danvers* e se torna a nova *Miss Marvel*. A heroína é estudada por Fernandes (2016). A pesquisa de Fernandes tem vários méritos: entende os super-heróis como mediações de identidade narrativa e não como meros produtos da indústria cultural; contextualiza a nova cena cultural dos quadrinhos pós 2011; entende a heroína islâmica como o resultado de um longo processo de construção, nas histórias em quadrinhos, do protagonismo feminino e de inclusão social de comportamentos estigmatizados.

A dupla identidade – que é o que nos interessa –, permanece porque a identidade cotidiana do herói é uma representação do leitor no interior da narrativa. É um personagem-leitor. *Kamala* lê quadrinhos, tem um blog sobre *Os Vingadores*, é uma fã de super-heróis. Ao 'ser escolhida' para receber os poderes do arquétipo feminino do universo Marvel, ela passa a conviver e a interagir com seus ídolos, os mesmos super-heróis que cultuava como fã.

A mudança da identidade humana associada a um mito não é novidade. O *Fantasma* era uma máscara passada de geração em geração. *Batman* já 'encarnou' em outros personagens além de *Bruce Wayne*. A diferença no caso da nova *Miss Marvel* é que novo 'médium' do mito é uma representação de um leitor globalizado, uma adolescente de outra cultura. E essa diferença estrutural implica em toda uma interpretação intercultural da personagem mítica, em termos estéticos e narrativos.

#### 4. Modelagem pelo avesso do Anti-sujeito

A noção de Anti-sujeito, nos estudos narrativos, representa tudo aquilo que impede a ação do sujeito e que retarda a narrativa. Engloba não

apenas os antagonistas, mas também toda ordem de adversidade ambiental ou pessoal. Tomasi (2011) e Portela, Tomasi (2012) demonstram como o conflito entre o 'Sujeito em percurso' e o Anti-sujeito dá ritmo à história, emoldurando os acontecimentos, acelerando e desacelerando a duração e a intensidade da narrativa.

Nas histórias em quadrinhos, os inimigos (e o Anti-sujeito) têm um papel simbólico fundamental na definição da identidade dupla dos heróis. A responsabilidade do *Batman* torna-se ainda mais sombria, séria e triste frente à alegria destrutiva e colorida do *Coringa*. Algumas histórias, como *A piada mortal* de Alan Moore, tentam inclusive inverter essas relações narrativas, colocando o *Coringa* como um antagonista/sujeito (para autor, próximo ao arquétipo original do louco do tarô) e o *Batman* como protagonista/Anti-sujeito, representando a justiça, acima e além da

lei e da ordem impostas pela sociedade.

Porém, de forma geral, nas aventuras de super-heróis, os protagonistas são mocinhos; e os antagonistas, vilões. E os 'personagens Anti-sujeito' não representam apenas as qualidades e as características opostas às representadas pelo lado mítico dos super-heróis, mas (sobretudo e indiretamente) aos valores, crenças e convicções de sua personalidade cotidiana (à ideologia do público leitor).

Em relação à nova *Miss Marvel*, por exemplo, a encarnação do mito (o arquétipo do feminino) em uma adolescente mulçumana aposta, por um lado, em um Anti-sujeito indireto e intercultural, formado pelo terrorismo e pela xenofobia; e, por outro, pelo protagonismo feminino globalizado em relação direta ao patriarcalismo e ao machismo.

Há, assim, um triângulo entre o protagonista mítico, sua identidade cotidiana e o Anti-sujeito da narrativa.

<b>Herói protagonista (Mito)</b>	<b>Anti-sujeito (Ideologia combatida)</b>
<b>Identidade cotidiana (Leitor)</b>	<b>Outros personagens (Narrador)</b>

Tabela 1 - Quadrado Semiótico Narrativo do super-herói

Há também o papel do narrador. Não apenas do narrador discursivo, aquele texto que contextualiza os desenhos e os diálogos, mas, sobretudo, o narrador ampliado, a mediação entre autor-leitor, que conta a estória através das cenas sequenciadas, envolvendo além da narração discursiva, os diálogos, os desenhos e sua disposição em quadros e páginas. O narrador ampliado pode definir a profundidade psicológica dos personagens; pode também ser mais ou menos realista em vários aspectos; ou ainda utilizar de expedientes mais mitológicos ou mais ideológicos.

Um contraponto interessante (a

esse esquema da relação entre Narrador e Protagonista na dupla identidade) é a autobiografia em quadrinhos da jornalista Alison Bechdel: *Fun Home: Uma tragicomédia em família*. Como se trata de uma autobiografia, há uma identidade explícita entre a protagonista e a narradora – o que nos permite entender melhor a elaboração do protagonismo feminino nas narrativas de gênero.

Camargo (2013), utilizando a metodologia da Semiótica Narrativa, estuda atentamente a autobiografia de Bechdel, observando os elementos textuais e visuais que formam a 'narração' (a relação entre protagonista e narrador)

e identificando traços específicos da narrativa de gênero.

## 5. Conclusão

Abordaram-se aqui três aspectos da mediação da identidade narrativa dos super-heróis: a psicanálise dos desejos inibidos, a crítica ideológica, e o conteúdo mítico e/ou arquetípico. Esse último aspecto faz com que, embora passem pelos mesmos mecanismos de reprodutibilidade técnica da cultura de massas, os super-heróis se diferenciem de outros produtos da indústria cultural. Os super-heróis são a representação dos mitos e arquétipos, mediados ideologicamente dentro da linguagem fragmentada e descontínua da mídia, em seus múltiplos suportes atuais. Os super-heróis dos quadrinhos estão agora na TV, no cinema e em várias dimensões do cotidiano.

Também se destacou que, na mediação narrativa da identidade, o mito precisa ser repaginado ideologicamente de acordo com o contexto social e os pactos de leitura, principalmente através de novos inimigos, mas também por meio de mudanças estéticas, narrativas e editoriais. Os inimigos geralmente representam antagonistas sociais, como o nazismo da Era do Ouro; os países socialistas nas Eras de Prata e Bronze; e o terrorismo, em suas diferentes versões, na atualidade.

Foi ainda analisado aqui como as próprias histórias em quadrinhos mais recentes problematizam metalinguisticamente a dupla identidade, tanto humanizando os heróis como pessoas normais como os desumanizando como mutantes, alienígenas ou divindades. Mas, como a metade humana da dupla identidade implica na representação do leitor dentro da narrativa, essas desconstruções narrativas não vingaram e o duplo protagonismo permanece como uma das principais características das atuais narrativas gráficas de aventuras.

A antropologia estuda as mitologias do passado; a psicologia analítica (derivada

de Jung) investiga a existência do mito no presente; e a comunicação pesquisa os mitos nas narrativas da mídia em relação ao futuro.

Hoje as mediações de identidade dos super-heróis estão transformando os personagens em *'Avatares'* de jogos eletrônicos e em personagens de RPG; são mimetizados através de fantasias de *cosplay* em eventos temáticos; e há até pessoas que assumem a identidade de heróis - seja em performances artísticas e políticas ou por problemas psicológicos.

Estamos passando da mediação narrativa da identidade mítica para sua representação teatral e política.

Michel Serres (LEVY, 2007, p. 15), dando um exemplo sobre a teoria dos quatro espaços antropológicos de Levy (a Natureza, o Território, o Mercado e o Saber) diz que nosso nome e sobrenome são nossas identidades no espaço da Terra; nosso endereço, nossa identidade no espaço territorial; a profissão, a posição que ocupamos no mundo das mercadorias; e que, atualmente, estamos definindo uma quarta identidade para o espaço do saber: a senha, a impressão digital, o DNA.

A definição desta quarta identidade ainda está em construção, mas o *Avatar* (ou corpo virtual) é o principal candidato para a função, pois foi lentamente gestado através da mediação narrativa da dupla identidade dos super-heróis, tem a vantagem do anonimato virtual e de propiciar uma experiência poética e narrativa diferenciada da identidade cotidiana.

## Referências bibliográficas

- BOGART, Leo. As HQs e seus leitores adultos. In: ROSENBERG, Bernard; WHITE, David Manning (Org.). Cultura de massa. São Paulo: Cultrix, 1973. p. 223-234.
- CAMARGO, Débora C. Ferreira. Fun Home: Os efeitos de referencialidade na autobiografia de Alison Bechdel. Dissertação de Mestrado apresentado ao



- Programa de Pós-graduação em Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – USP/São Paulo, 2013.
- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Editora Cultrix; Pensamento, 1995.
- \_\_\_\_\_. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CIRNE, Moacy. Uma introdução política aos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- ECO, Umberto. Apocalípticos e integrados. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FERNANDES, Ramon Vitor. O corpo alienígena: representações da identidade do Outro no universo dos quadrinhos de Super-heróis. Projeto de Dissertação. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais (FAFIC), Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais e Humanas. Mossoró, 2016
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. O espaço interpessoal nos comics. In: HELBO, André (Org.). Semiologia da representação: teatro, televisão, história em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 1980. p. 125-146.
- LEVI-STRAUSS, Claude. O pensamento selvagem. São Paulo: Nacional, 1976.
- \_\_\_\_\_. O cru e o cozido: Mitológicas I. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- \_\_\_\_\_. Do mel às cinzas: Mitológicas II. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- \_\_\_\_\_. A origem dos modos à mesa: Mitológicas III. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- \_\_\_\_\_. O homem nu: Mitológica IV. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LEVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.
- LIMA, Marcelo Soares de. A construção da realidade nas histórias em quadrinhos Aliás: codinome investigações. Dissertação (Mestrado em PROGRAMA DE POS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO) - Universidade Federal da Paraíba. 2014.
- MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. Introdução aos estudos culturais. SP: Parábola Editorial, 2004.
- MORRISON, Grant. Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis. São Paulo: Seoman, 2012.
- PIETROFORTE, Antônio Vicente Seraphim. Análise textual da história em quadrinhos. São Paulo: Annablume, 2009.
- \_\_\_\_\_. Semiótica visual: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2004.
- \_\_\_\_\_. Análise do texto visual: a construção da imagem. São Paulo: Contexto, 2007.
- PORTELA, Jean Cristtus; TOMASI, Carolina. Cronopoiese e cronotrofia na história em quadrinhos. Estudos Semióticos, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 21-7, nov de 2012.
- SILVA, Flávio Vinícius Godoi da. Gene X: uma análise semiótica das HQs dos x-men em revista. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, sob orientação do prof<sup>o</sup> Juliano José de Araújo. Universidade Federal de Rondônia – UNIR, 2011.
- SILVA, Nadilson M. da. Elementos para a análise das HQs. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001.
- SOUZA, Alexandre Carlos de Borges. A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan. Dissertação (Mestrado em PROGRAMA DE POS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO) - Universidade Federal da Paraíba. 2013.
- TOMASI, Carolina. A missividade: por uma gramática tensiva da semiótica

de HQs. 281 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. As HQs como objeto de estudo das teorias da Comunicação. In FRANÇA, Vera Veiga (et al.) Teorias da Comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas. Salvador: Edufba, 2014. p. 267-286.