

Sonhando pela capa: semiótica e paratextos em “Prelúdios e Noturnos”¹

Alúcio Ferreira de LIMA²
Lya Brasil CALVET³
Thiago Henrique Gonçalves ALVES⁴

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE
Centro Universitário Christus, Fortaleza, CE

Resumo

Este estudo explora as relações semióticas nas capas das histórias em quadrinhos (HQs), utilizando a obra *Sandman* como caso de análise. Por meio do estudo dos signos, investigamos como as capas criadas por Dave McKean guiam a interpretação de leitores e constroem sentidos. Para sustentar nossa análise, além da semiótica (Peirce, 2005; Barthes, 1999; Eco, 1979), vamos contar com os conceitos de paratexto (Genette, 2009) e leitor-modelo (Eco, 1979) como ferramentas de investigação, além dos estudos quadrinísticos de Groensteen (2015). A análise revela o papel estético e narrativo das capas, que convidam o público a desvendar signos sugestivos e inauguram a experiência de leitura da obra. Acreditamos que este estudo contribui para a compreensão da relação entre elementos paratextuais e o conteúdo das HQs em geral.

Palavras-chave

Paratexto; semiótica; quadrinhos; capas.

Introdução

Quando pensamos em histórias em quadrinhos (HQs), talvez nos venham à mente as páginas das inúmeras aventuras de super-heróis ou as grandes histórias do mangá japonês. Contudo, ao considerarmos a materialidade da obra, o primeiro contato que temos, seja em uma livraria, banca ou site especializado, é com a capa. Esse

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Psicologia Social pela PUCSP, professor associado do Departamento de Psicologia da Universidade Federal do Ceará e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC, email: aluisiolima@ufc.br

³ Mestra em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará e professora da Unichristus, email: lyabcalvet@gmail.com

⁴ Doutorando e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, email: thiagohgalves@alu.ufc.br

elemento é responsável por apresentar a obra ao leitor e por trazer características que podem ou não aparecer na narrativa; pode ser um prelúdio ou apenas uma provocação. Não atua apenas como invólucro, mas também integra a história contada nas páginas dos quadrinhos. Assim, as capas, enquanto imagens e palavras, são mensagens, uma produção que se sustenta na relação emissor-receptor. Conforme escreveu Vilém Flusser (2017, p. 153), ao discorrer sobre a crítica da informação e das imagens:

O cidadão deixa sua casa e vai ao mercado (ou a um espaço público como a igreja) para participar da história. Ele procura publicações, entre elas imagens. Cada publicação exige que seja por ele criticada, isto é, que possa ser integrada às informações nele acumuladas (informações históricas). Quanto mais difícil de se integrar uma publicação nas informações acumuladas, mais original ela é, ou seja, mais interessante. E quanto menos “original” ela for, fortemente poderá ser incorporada.

Considerando as capas como inauguradoras da experiência de leitura, este artigo se propõe a analisá-las com base nos conceitos de paratexto e semióse. Como objeto de análise, escolhemos as capas da HQ *Sandman*, ilustradas pelo artista Dave McKean. Em nosso percurso semiótico, para discorrer sobre as possibilidades interpretativas que o signo “capa” pode oferecer, nossos fundamentos são os pensamentos de Charles S. Peirce (2005), Roland Barthes (1999) e Umberto Eco (1979), complementados pela discussão acerca do acompanhamento, extensão e aparências variáveis, batizadas como paratexto por Gerárd Genette (2009) e pela linguagem dos quadrinhos segundo Thierry Groensteen (2015).

A semiótica dos paratextos

O primeiro arco narrativo dos quadrinhos de *Sandman* (1988-1996), *Prelúdios e Noturnos*, compreende as edições 1 a 8 da obra, publicadas pelo selo Vertigo, da editora DC Comics. Este arco serve como porta de entrada para o mundo de Sonho, o protagonista da série, e seus desdobramentos como um dos Perpétuos, entidades antropomórficas que representam conceitos universais. As artes de capa são de Dave McKean, artista multimídia britânico que mantém uma longa parceria com Neil Gaiman, o criador e roteirista da história. No universo quadrinístico, além de assinar as capas de *Sandman*, McKean também contribuiu com outros títulos, como as capas da

revista *Hellblazer* (1988-2020) e as ilustrações do quadrinho *Asilo Arkham - Uma Séria Casa em um Sério Mundo* (1989), em parceria com o roteirista Grant Morrison.

A partir da dimensão visual, consideramos que as capas de *Sandman* são o primeiro contato que os leitores têm com a obra. Os elementos paratextuais são partes integrantes da experiência de leitura. A esse respeito, Gérard Genette, em seu livro *Paratextos editoriais* (2009, p. 9), dirá que “mais do que um limite ou fronteira estanque”, o paratexto trata-se de “um limiar, ou [...] de um ‘vestíbulo’, que oferece a cada um a possibilidade de entrar ou de retroceder” em uma obra.

Não por acaso, esse autor elenca uma série desses elementos, que, presentes nas publicações literárias, originam diversas análises sobre a produção editorial. Ao longo de seu extenso sumário, Genette inclui: paratexto editorial (capa, formato, coleções), o nome do autor, o título, os selos editoriais etc. Para fins de nossa pesquisa e direcionamento metodológico, escolhemos um recorte da temática paratextual e optamos por trabalhar com a capa.

A essas indicações verbais, numéricas ou iconográficas localizadas costuma-se acrescentar indicações mais globais relativas ao estilo ou ao desenho da capa, característico do editor, da coleção, ou de um grupo de coleções. Uma simples escolha de cor para o papel da capa pode indicar por si só, e com muita vigor, um tipo de livro. (Genette, 2009, p. 28)

Ressaltamos essas informações porque acreditamos que a relação entre capa e histórias em quadrinhos é diferente da relação entre capas e literatura, por exemplo. Genette assinala, é certo, o papel da *força ilocutória* presente no paratexto e a mensagem que apresenta ao leitor, chegando a, inclusive, afirmar que a capa oferece certos elementos que “comportam até a potência que os lógicos chamam de *performativa*” (2009, p. 17, grifos do autor). Lembremos, com John L. Austin (1971), que o *ato ilocucionário*, ou a *dimensão ilocucionária*, está relacionada ao ato de prometer, advertir, afirmar, definir, ameaçar etc., ou seja, são expressões realizativas (explícitas e implícitas), relacionadas a uma forma de fazer algo (por antecipação). O que faz Genette, inclusive, assumir que a força ilocutória é essencial para a compreensão do aspecto funcional do paratexto, qual seja “o paratexto, sob todas as

suas formas, [como] um discurso fundamentalmente heterônomo, auxiliar, a serviço de outra coisa que constitui a razão de ser: o texto.” (Genette, 2009, p. 17).

Nos quadrinhos, a capa, enquanto paratexto, tende a assumir um papel ainda mais ativo na narrativa e na colaboração entre o leitor e a obra, geralmente representando personagens, cenários e objetos que ocupam as páginas. As pistas visuais acerca da trama tendem a ser mais evidentes, especialmente considerando o aspecto comercial, e fornecem mais informação: “Consequentemente, os paratextos ajudam a criar uma série de expectativas a priori em relação à obra a ser lida, as quais podem ser confirmadas, rejeitadas, modificadas, dentre outras possibilidades.” (Lucas, 2024, p. 4). Essa condição é reforçada principalmente pelo fato de que os elementos paratextuais sempre criam uma relação com o leitor: eles nunca chegam totalmente "puros" nas mãos do público, que cria expectativas a partir de seu gosto pessoal, de seu repertório geral e daquilo que já conhece sobre a obra.

No âmbito dos quadrinhos, os elementos paratextuais têm seu potencial plástico elevado, pois apresentam uma ordem de elementos visuais que integram a própria linguagem dos quadrinhos: “O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela.” (Groensteen, 2015, p. 17). Em outras palavras, as imagens utilizadas nas capas das histórias em quadrinhos ganham força a partir de sua inserção no vocabulário visual preexistente da narrativa em que estão inseridas, ora apresentando o mesmo estilo gráfico, ora trazendo linguagens distintas do conteúdo das páginas. Ao considerarmos as definições de Genette (2009), Lucas (2024) e Groensteen (2015), chegamos a um questionamento que guia este trabalho e que aparenta ter um caráter, a princípio, paradoxal: como poderíamos pensar na capa como uma potência estética autônoma? É possível pensá-la dessa maneira?

Embora o paratexto represente essa primeira experiência com a obra, isso não significa que ele realmente atualize ou traga informações sobre a história que será tratada. Citando novamente Lucas (2024), criar expectativas pode resultar em seu cumprimento ou não. Ou seja, a capa pode enganar ou apresentar informações que não necessariamente estão atreladas à narrativa que a HQ deseja contar. De certo modo, esse pensamento paratextual se alinha ao que propõe Jonathan Gray (2010), que defende que

elementos promocionais funcionam como elementos paratextuais. Esses elementos atuam não apenas como um modelo industrial, mas também artístico:

O que me interessa da perspectiva de Gray é sua abordagem dos paratextos (os quais prefiro chamar de extrafílmicos – uma vez que não estou operando sob a matriz teórica de Genette), a qual busca ir além da simples constatação de que os mesmos servem os propósitos do consumo industrial, problematizando, portanto, outros aspectos como valor autoral, artístico e autenticidade. (Iuva, 2016, p. 36)

A relação do leitor com a capa é uma das primeiras etapas na fruição de um produto quadrinístico. Ainda que muitas vezes acompanhada da sinopse ou resumo, a capa é o primeiro elemento iconográfico a ser percebido. Seja em uma livraria, biblioteca ou lojas online, esse elemento captura a atenção do potencial fruidor e pode influenciar em sua decisão de adquirir uma obra em relação a outra. Mas a experiência paratextual não se limita apenas aos fins de consumo. Esses conceitos se alinham com a definição de leitor-modelo proposta por Umberto Eco (1979). Ao discutir a incompletude do texto e o papel do leitor, Eco pressupõe uma colaboração entre o autor e um destinatário — um leitor ideal capaz de se movimentar ativamente na interpretação da obra, criando sentidos para além dos previstos pelo autor. Em outro texto, Eco assinalou ainda que o próprio ato da leitura é uma transação difícil “entre a competência do leitor (o conhecimento de mundo do leitor) e o tipo de competência que um dado texto postula a fim de ser lido de forma econômica” (Eco, p. 80). A capa de quadrinhos se insere nesse campo sugestivo, encorajando o público a levantar hipóteses acerca da narrativa.

Em uma estrutura semiótica, a capa desencadeia a interpretação por meio de um processo triádico, envolvendo a linguagem (o suporte capa), o texto (a composição imagética) e a leitura (a ação do leitor).

Todo pensamento se processa por meio de signos. Qualquer pensamento é a continuação de um outro, para continuar em outro. Pensamento é diálogo. Semiose ou autogeração é assim, também sinônimo de pensamento, inteligência, mente, crescimento, aprendizagem e vida.” (Santaella, 1995, p. 19)

Nesse movimento, três componentes estão envolvidos: o signo representa um objeto, seu significado, e produz um efeito interpretativo, o interpretante, sempre um novo signo. A consolidação dessa trinca permite que os processos de significação se retroalimentem, conforme o processo infinito descrito pela semiótica peirceana. Os

signos são apreendidos, portanto, em três dimensões: a da apresentação, a da representação e a da reflexão.

Parece, portanto, que as verdadeiras categorias da consciência são: primeira, sentimento, a consciência que pode ser compreendida como um instante do tempo, consciência passiva da qualidade, sem reconhecimento ou análise; segunda, consciência de uma interrupção no campo da consciência, sentido de resistência, de um fato externo ou outra coisa; terceira, consciência sintética, reunindo tempo, sentido de aprendizado, pensamento. (Peirce, 2005, p. 14)

À nossa análise, serão especialmente relevantes as nomenclaturas do signo em relação a seu objeto, isto é, a dimensão representacional. A primeira delas é a de ícone, um signo que representa seu objeto por semelhança entre suas partes. Esta semelhança se dá por características sensoriais e estruturais, como cor, forma, textura, direção e composição. A segunda é o índice, que traz em si uma “efetiva modificação pelo objeto” (Peirce, 2005, p. 52), como uma fotografia que representa a existência de uma pessoa (isto é, a fotografia em questão só aconteceu porque a pessoa posou para ela). A terceira definição é de símbolo, um signo que referencia seu objeto a partir de uma convenção, um construto cultural, ou seja, um aprendizado.

Nos quadrinhos, a semiose está majoritariamente atrelada à correlação entre imagens gráficas. A linguagem das HQs traz consigo o conceito de solidariedade icônica (Groensteen, 2015), que descreve como os quadros de uma página apresentam imagens justapostas para gerar sentido. As capas, por outro lado, apresentam uma estrutura de imagem autônoma, que, a princípio, só demonstra relação com outras imagens a partir do elemento interpretativo — as suposições que o leitor pode fazer.

O leitor-modelo, então, utiliza sua capacidade investigativa durante o ato de identificação dos signos presentes na capa, imaginando que tipo de narrativa e personagens serão apresentados e desenvolvidos no interior da obra. Isso porque, conforme analisou Wolfgang Iser (1999), as referências múltiplas evocadas pelos signos textuais que a imagem traz, a representação que a capa e o leitor-modelo de Eco (1979), são indivisíveis.

Mas isso não quer dizer que a relação dos signos presenciada na imagem representada seja resultado da arbitrariedade da subjetividade — mesmo que os conteúdos das imagens fossem por ela afetados; o

que se pretende dizer é que o sujeito também é afetado pelo que representa por meio da imagem. (Iser, 1999, p. 62).

Há uma contemplação da imagem posta, uma correlação entre as imagens mentais já presentes no repertório do leitor e uma hipótese (a ser validada ou não) sobre as imagens que estão por vir. A interpretação, portanto, é exploratória diante das possibilidades que a mensagem artística oferece: “Nesse texto ideal, as redes são múltiplas e jogam entre si sem que nenhuma delas possa encobrir as outras; esse texto é uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados” (Barthes, 1999, p. 13). Neste sentido, a capa é um elemento sógnico que se volta à criação de expectativas no leitor, e isso pode estar condicionado ou não à história.

Sonhando pela Capa

É possível analisar a capa da primeira edição de *Prelúdios e Noturnos* (figura 1) sob a luz de três aspectos: o da composição imagética em si, o da relação com o contexto e com o repertório prévio do leitor e o da complementaridade da narrativa.

Figura 1 - capa americana da edição 1 de *Sandman*.



Fonte: Mckean *et al*, 1988.

A capa traz um conjunto de imagens aparentemente independentes entre si. Em cada lateral, há uma sequência verticalizada de elementos pictóricos de diferentes tipos. Cada elemento está delimitado por um painel. Na primeira fileira, há: um ramo de flores à frente de um papel escrito; um gato preto; uma ossatura e uma borboleta; um punhado de areia; um relógio de bolso e um bilhete. Na segunda, estão: um conjunto de livros; uma ampulheta; uma estatueta; um frasco encoberto por um tecido de renda; uma flor solitária. As duas sequências adornam uma figura maior e central, humanoide. O personagem está desenhado com traços pouco definidos, há uma porção escura na região do cabelo e abaixo do pescoço. Suas feições estão sombreadas e seus olhos são

brilhantes. Com base nessas características, é possível constatar, na leitura dos quadrinhos, que se trata do personagem Sonho, o protagonista.

Embora a capa seja um elemento autônomo, a composição apresentada dialoga com a linguagem dos quadrinhos ao propor imagens justapostas em painéis, com um layout que poderia ser facilmente aplicado a uma página. Em relação a este layout, um elemento fundamental para a análise é o reconhecimento de como se deu seu processo criativo, que segue o mesmo procedimento nas edições seguintes: a confecção de uma peça física e a posterior fotografia desta para a criação da capa final.

Figura 2 - foto dos bastidores da primeira capa de *Sandman*.



Fonte: Mckean, 1988 in Reddit, 2011.

Ao compararmos a figura 1, a capa publicada na revista, com a figura 2, a montagem da peça que gerou a fotografia, percebemos, como leitores, como o efeito interpretativo é projetado pelo artista. Embora a capa da publicação produza uma percepção bidimensional, tendo em vista a fotografia tirada de um ângulo frontal, os

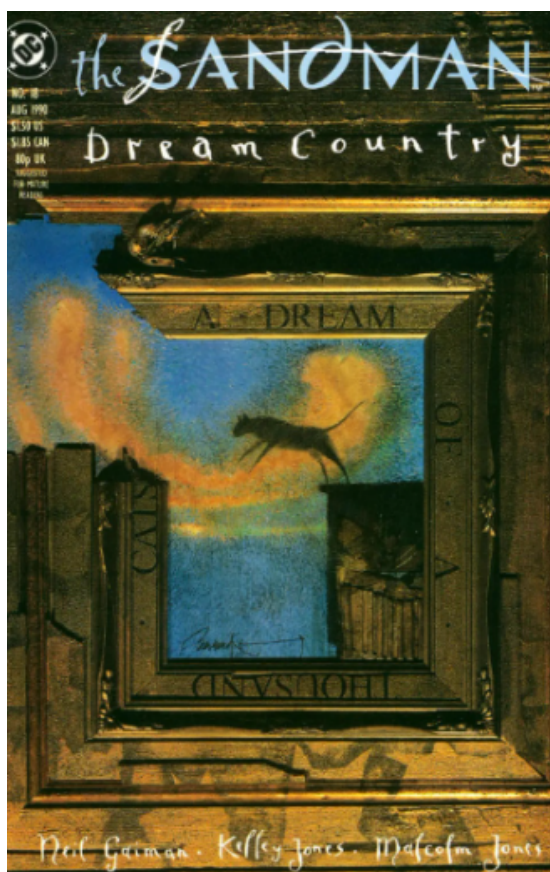
elementos ainda preservam sua tridimensionalidade a partir dos volumes, sombras e texturas. Na correlação com a obra de quadrinhos, é perceptível que o estilo gráfico da capa é distinto daquele contido nas páginas e, ao mesmo tempo, traz uma coerência com os estilos “internos” a partir da intermedialidade, ou o diálogo entre linguagens. A capa combina artefatos físicos, desenhos, escritas e fotografia. Ao mostrar índices de objetos originalmente tridimensionais, concretos, a composição imagética remete à presença e à realidade. Essa composição pode gerar a sensação de que o personagem e os itens estão em nosso universo – mesmo que ao contemplar a capa ainda não saibamos de quem ou do que estes se tratam. Essa mesma intermedialidade também está presente nas histórias, que contam com a participação de diversos artistas, com técnicas e estilos diferentes.

A escolha é acertada, uma vez que se trata de uma capa que introduz um universo ficcional que, ao mesmo tempo, procura manter-se alinhado ao universo real. O trabalho artístico que procura apresentar “*Sandman: Master of Dreams*” sustenta a impossibilidade de aplicar a temática do sonho às dicotomias clássicas; a transcendência do mundo onírico não é traduzida enquanto uma objetividade e, tampouco, reduzida a uma subjetividade. A capa, enquanto uma alegoria do sonho, expressa a experiência do próprio sonhar, do estar em um limiar entre o sono e a vigília, em um reino misterioso e impossível de dominar, ao mesmo tempo em que reserva todo o acesso aos nossos desejos que são reprimidos ao despertar. Tal como escreveu Michel Foucault (2006) acerca do sonho, na introdução do livro de Biswanger, a experiência do sonho, “ao romper com essa objetividade que fascina a consciência vígil e ao restituir ao sujeito humano sua liberdade radical, o sonho desvela paradoxalmente o movimento de liberdade em direção ao mundo, o ponto originário a partir do qual a liberdade se faz mundo” (Foucault, 2006, p. 100).

Entre os artefatos representados na capa, alguns deles são mostrados na história de forma facilmente reconhecível, como o punhado de areia que remete imediatamente ao próprio nome do protagonista, além de ser um dos objetos de poder de Sonho. Guardada em uma algibeira, a areia permite que Sonho se desloque entre reinos, além de colocar pessoas em sono eterno. Tal como na reflexão de Maurice Blanchot, quando diz que o sonho é o despertar do interminável, “uma alusão, pelo menos, e como um perigoso apelo, pela persistência do que não pode ter fim, à neutralidade do que se passa atrás do começo” (2011a, p. 293). Outro elemento explícito na narrativa é o gato, que

pode tanto se referir à história *Sonho de Mil Gatos* (1990) (figura 3), protagonizada pelos felinos, ou à deusa Bast, deusa egípcia gata e personagem da saga.

Figura 3 - capa americana da edição de *Sonho de Mil Gatos*.



Fonte: Mckean *et al*, 1990.

Por outro lado, alguns artefatos, como a estatueta, são simbólicos e trazem mais desafios à interpretação. A produção de seu significado pode estar atrelada a um aprendizado que será adquirido ao longo da narrativa ou de um conhecimento do contexto cultural no qual a história está inserida.

O desenho de McKean ao centro, preenchido pelos nichos com os materiais nos nichos exige do leitor aquilo que Eco (1979) estabelece como leitor modelo, a capacidade investigativa de interpretação. A capa como elemento paratextual tem autonomia, estabelece esse contato anterior à leitura da história em quadrinhos e é uma porta de entrada interpretativa ao leitor. Fazendo o papel de leitores que não conhecem a história, ao vermos a imagem 1, quais perguntas faríamos e quais sentimentos teríamos

ao ver todos esses elementos que, juntos, compõem a capa? É uma pergunta sem uma resposta definida, fazendo parte da galáxia de interpretações (Barthes, 1999), mas sem que fiquemos presos a uma única forma possível de ler. Embora os signos estejam lá, sua predisposição é sempre de gerar novos significados em um pensamento em rede.

Essas interpretações reforçam o caráter singular da capa como elemento paratextual gráfico nas histórias em quadrinhos. Em *Sandman*, essa capa estabelece ainda um outro nível de significados, já que a obra em si se propõe a trazer diversas referências a mitologias, ao folclore, aos textos clássicos, à cultura pop e ao contexto histórico-social em que viviam os quadrinhos da DC Comics no final da década de 1980 e início da década de 1990.

Assim, a capa, enquanto imagem, fala-nos. E como diria Blanchot (2011b), fala como se estivesse falando intimamente de nós. Ela, um paratexto que se expressa enquanto um ato ilocucionário, apresenta como promessa um passaporte para o mundo dos sonhos durante nosso estado de vigília.

Considerações Finais

Estabelecemos, a partir de nossos estudos, que a capa não se limita a um apelo comercial, mas também é parte integrante das histórias. Nos quadrinhos, essa integração implica também na adoção dos elementos particulares da linguagem gráfica em questão, com a possibilidade de enquadrar a capa até mesmo como uma página de abertura.

Partimos, portanto, da capa como elemento paratextual, seguindo os conceitos de Genette (2009), Iuva (2016) e Gray (2010), que nos permitem entendê-la em seus atributos narrativos e estéticos. Os paratextos presentes na capa são signos que lançam perguntas ao leitor. Essa relação entre a capa e o leitor, como vimos, é fundamental para o entendimento da mensagem narrativa que se deseja passar e que é efetivamente concretizada, conforme discutido com base nas reflexões sobre os textos de Iser (1999) e Eco (1979).

A análise revelou que a capa de *Sandman*, volume 1, apresenta uma linguagem autônoma, ainda que se aproxime da linguagem das HQs. A maneira como a imagem é construída lembra as vinhetas e calhas dos quadrinhos, trazendo uma série de elementos significativos que podem ter relação ou não com a história. Ao compararmos a imagem

1 e a imagem 2, percebemos que a composição da capa difere do usual, principalmente se pensarmos na indústria dos quadrinhos americanos.

Essa diferença reflete na capacidade de diálogo entre o universo dos quadrinhos e o universo real, reforçando a ideia do sonhar ou do sonho, elemento fundamental, uma vez que, paratextualmente, o título indica esse caminho. Nesse sentido, os elementos paratextuais trabalham com parcimônia, sem revelar totalmente o que está por vir nas páginas seguintes, mas entregando o necessário para “despertar” essa vontade do leitor.

Nesse contexto, a teoria semiótica foi fundamental para elaborar esse pensamento triádico e cíclico, que envolve não só os elementos da capa, mas também a própria capacidade interpretativa do leitor, gerando sempre uma nova interpretação a partir do signo e de sua recodificação. No fim das contas, a capa serve como um elemento imaginativo que permite ao leitor, por meio de seus aparatos paratextuais, sonhar a partir dela, seja com o conteúdo existente dentro da história em quadrinhos ou com as possibilidades narrativas surgidas da própria capa. Esse ato ilocucionário é um convite para um próprio “sonhar” a partir das capas.

REFERÊNCIAS

AUSTIN, John L. **Cómo hacer cosas con palabras**. Barcelona, Paidós, 1971.

BARTHES, Roland. **S/Z**. Lisboa: Edições 70, 1999.

BLANCHOT, Maurice. O sono, a noite. In, Maurice Blanchot. **O espaço literário**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a. pp. 289-294.

BLANCHOT, Maurice. As duas versões do imaginário. In, Maurice Blanchot. **O espaço literário**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b. pp. 277-289.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ECO, Umberto. Entre autor e texto. In, Umberto Eco. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012. p. 79-104.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FOUCAULT, Michel. Introdução (In Biswanger). In, Michel Foucault. **Ditos & Escritos I**. Problematização do sujeito: Psicologia, Psiquiatria e Psicanálise. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2006. pp. 71-132.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

GENETTE, Gérard. **Paratextos Editoriais**. Cotia, Sp: Ateliê Editorial, 2009.

GRAY, Jonathan. **Show Sold Separately**: promos, spoilers, and other media paratexts. New York: New York University Press, 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Editora 34, 1999.

IUVA, Patricia de Oliveira. ENCONTROS POSSÍVEIS: as relações de autoria entre instâncias diretivas no campo do making of. 2016. 221 f. **Tese** (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/140953/000991253.pdf?jsessionid=752EAC4776D3094A6147C066F87280EB?sequence=1> Acesso em: 24 set. 2024.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. Paratextos em quadrinhos factuais: como saber se e quando estamos frente à realidade?. **9ª Arte (São Paulo)**, [S.L.], v. 12, p. 1-18, 19 mar. 2024. Universidade de São Paulo. Agência de Bibliotecas e Coleções Digitais. <http://dx.doi.org/10.11606/2316-9877.2024.v12.e219156>.

MCKEAN, Dave; GAIMAN, Neil; KIETH, Sam; DRINGENBERG, Mike; BUSCH, Robbie; KLEIN, Todd; YOUNG, Art; BERGER, Karen. **Sandman v1**. 1. ed. Califórnia: Dc Comics, 1988.

MCKEAN, Dave; GAIMAN, Neil; JONES, Kelley; III, Malcolm Jones; BUSCH, Robbie; KLEIN, Todd; PEYER, Tom; BERGER, Karen. **Sandman v18**. 18. ed. Califórnia: Dc Comics, 1990.

MCKEAN, Dave. 1988 in Reddit, 2011. Disponível em: https://www.reddit.com/r/comicbooks/comments/pebui/i_always_wondered_how_dave_mckean_did_those/

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3a ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SANTAELLA, L. **Teoria Geral dos Signos**: semiose e autogeração. São Paulo: Ática, 1995.

SILVA, Anna Lúcia dos Santos Vieira e; CALVET, Lya Brasil. A SEMIÓTICA DE PEIRCE COMO ESTRUTURA NARRATIVA E CONCEITUAL DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. In: 6ª JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 6., 2019, São Paulo. **Anais Eletrônicos das 6as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Usp, 2019. p. 1-21. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/6asjornadas/artigos.php?artigo=q_linguagem/anna_vieira.pdf&jornada=6. Acesso em: 26 set. 2024.

