



# VII Simpósio Nacional de História Cultural

## HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO, LEITURAS E RECEPÇÕES

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

### **DUO DE UM: DE HQ TRANSUMANA A ANIMAÇÃO STOP-MOTION**

Edgar Franco\*

#### **1 - O ÁLBUM TRANSESSÊNCIA E AS HQS POÉTICO-FILOSÓFICAS**

O álbum *Transessência* é um título autoral de quadrinhos lançado em 2003 pela editora paraibana Marca de Fantasia, ligada ao NAMID – Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB. Ele incluiu muitas histórias em quadrinhos (HQs) desenvolvidas por mim, Edgar Franco, no contexto do universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, ou previamente ao desenvolvimento desse universo mas já com múltiplas características utilizadas em suas bases. A publicação tem um formato próximo ao A4 e apresenta capa colorida e miolo preto e branco, somando 56 páginas. O diferencial dos trabalhos presentes no álbum está em sua proposta, HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais de um futuro pós-humano. Além disso, algumas das HQs presentes no álbum serviram de base reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre a minha obra: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu "Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco", e a Dr<sup>a</sup>. Nadja Carvalho, autora

\* É artista transmídia, Ciberpajé, Pós doutor em artes pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, arquiteto e urbanista pela UnB e professor permanente do Programa de Pós-graduação – Mestrado e Doutorado – em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, em Goiânia.

de "Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão", ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012.

As HQs do álbum *Transsessência* se enquadram no gênero de quadrinhos chamado Poético-filosófico. Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de “quadrinhos poéticos”, fazendo um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os “quadrinhos poéticos” estariam para a poesia. Posteriormente a insuficiência conceitual do rótulo “quadrinhos poéticos” levou Edgar Franco a criar o termo “quadrinhos poético-filosóficos” (FRANCO, 1997, p.54), anexando a palavra “filosóficos” à denominação por verificar que a maioria dos quadrinhistas desse gênero também apresentavam trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial. Esse termo foi adotado pelo Dr. Elydio dos Santos Neto em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, na qual investigou as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro. Santos Neto (2009, p.90) resume as características principais dessas HQs:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

## 2 – A AURORA PÓS-HUMANA DE EDGAR FRANCO

A *Aurora Pós-humana* é um universo transmídia de ficção científica criado por mim com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias. A poética surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um mundo futuro onde as proposições de cientistas, ciberartistas e transumanistas tornaram-se realidade, no qual a raça humana, como a conhecemos, está em processo de extinção. O corpo e a mente estão reconfigurados e em constante mutação. Limites entre animal, vegetal e mineral estão se dissipando, a morte não é mais algo inevitável e novas formas de misticismo e transcendência tecnológica, a “tecnognose” (Erik Davis, 1998), substituíram quase por completo as religiões ancestrais.

A *Aurora Pós-humana* é um universo em expansão, já que constantemente estão sendo agregados a ela dados e novas características que regem essa futura sociedade pós-humana. O meu desejo ao criá-la, não foi apenas refletir sobre o que os avanços

tecnológicos futuros poderão significar para a espécie humana e para o planeta, mas também produzir uma ambientação que gere o “deslocamento conceitual” descrito por Philip K. Dick (Apud QUINTANA, 2004) e assim criar obras que discutam a implicação dessas tecnologias no panorama contemporâneo, ou seja, problematizar o presente por meio de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético. Haenz Gutierrez Quintana (2004, s.p.) enfatiza ainda que, para o notório escritor estadunidense de FC Philip K. Dick, o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick, os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores de ficção científica. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre por que o homem deseja fazer tudo isso e como as conseqüências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse “deslocamento conceitual” produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência. Quintana complementa suas conclusões:

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para “materializar” e enunciar mundos virtuais. Isto mostra a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura (QUINTANA, 2004, sp.).

A Ficção Científica (FC) pode significar um ponto de encontro de assuntos de natureza tão diversa como ciência, religião, filosofia e literatura. Para Isaac Asimov: “A FC é uma resposta literária às modificações científicas, resposta esta que pode abarcar a inteira gama da experiência humana. A FC engloba tudo” (apud TAVARES, 1992, p.72). Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade - entendida como um complemento da aproximação disciplinar;

fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade.

A transdisciplinaridade como instrumento para auxiliar na compreensão da complexidade integrando ciências exatas, humanas e artes pode ser observada no *Artigo 5 da Carta de Transdisciplinaridade*<sup>1</sup>: “A visão transdisciplinar é deliberadamente aberta na medida em que ela ultrapassa o domínio das ciências exatas pelo seu diálogo e a sua reconciliação não somente com as ciências humanas mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior.”

A FC é uma literatura transversal, um canal de comunicação que põe a cibernética em contato com o surrealismo, o humor em contato com a física nuclear, e assim por diante, até o infinito. (...) A FC pode representar um atalho entre as ciências “exatas” e as “humanas” – em suma: entre sistemas organizados de idéias que normalmente não exercem influência recíproca um sobre o outro, e que na FC se tornam “vasos comunicantes” (TAVARES, 1992, p. 73-74).

A “Aurora Pós-humana” foi inspirada por artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual sobre a espécie humana. Para sua criação também me inspirei no reflexo desses questionamentos na cultura pop, com o surgimento de filmes - *eXistenZ*, *Matrix*, *13º Andar*, *Gattaca* - e de seitas como as dos *Imortalistas*, *Prometeístas*, *Transtopianos* e *Raelianos*. Esses últimos, por exemplo, crêem na clonagem como possibilidade de acesso à vida eterna, nos alimentos transgênicos como responsáveis futuros pelo fim da fome no planeta, e na nanotecnologia e robótica como panacéia que eliminará o trabalho humano. São liderados pelo pseudo-guru Raël, um hedonista que constrói todo seu discurso a partir das previsões mais otimistas da ciência, baseando seu pensamento em afirmações messiânicas controversas.

Dentre essas polêmicas, previsões e vivências, surgiu, ainda no ano de 2000, o germe desse universo poético-ficcional que foi posteriormente batizado de “Aurora Pós-humana”. Imagine um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, quando milhares de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Imagine também que neste futuro

<sup>1</sup> *Carta de Transdisciplinaridade* - Adotada no Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro 1994 - Url: [http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade\\_cartrans.htm](http://www.suigeneris.pro.br/edvariedade_cartrans.htm) , acessado em 18/07/2005.

hipotético a bioengenharia tenha avançado tanto que permita a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional as duas "espécies pós-humanas" tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo, enquanto uma pequena parcela da população - uma casta oprimida e em vias de extinção -, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

Dessas três espécies que convivem nesse planeta terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os *Extropianos*, seres abiológicos, resultado do *upload* da consciência para chips de computador; e os *Tecnogenéticos*, seres híbridos de humano e animal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia. Tanto *Extropianos*, quanto *Tecnogenéticos* contam com o auxílio respectivamente de *Golens de Silício* – robôs com inteligência artificial avançada - alguns reivindicam a igualdade perante as outras raças - e *Golens Orgânicos* – robôs biológicos, serventes dos *Tecnogenéticos*. A última espécie presente nesse contexto é a dos *Resistentes*, seres humanos no "sentido tradicional", espécie em extinção correspondendo a menos de 5% da população do planeta.

Este universo tem sido aos poucos detalhado com dezenas de parâmetros e características, trata-se de um *work in progress* que toma como base todas as prospecções da ciência e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros. A partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes e atualmente outras obras estão em andamento. A base bibliográfica de inspiração criativa para a *Aurora Pós-humana* envolve o estudo das obras e artigos de artistas envolvidos com a criação e reflexão sobre as novas tecnologias como Stelarc, Roy Ascott, Natasha Vita-more, Eduardo Kac, Mark Pauline, Orlan, H.R.Giger, Diana Domingues, Suzete Venturelli, Gilberto Prado; de filósofos e pesquisadores da consciência como Max More, Ray Kurzweil, Laymert Garcia dos Santos, Hans Moravec, Rupert Sheldrake, Vernon Vinge, Lovelock, Teilhard de Chardin, Maturana e Varela, Stanislav Grof, Robert Anton Wilson, Erik Davis, Austin Osman Spare, Terence MacKenna, John Lilly, Tim Leary, Ken Wilber, Lee M.Silver, Steven Johnson, Helena Blavastsky, Leonardo Boff, entre muitos outros.

A abrangência conceitual da *Aurora Pós-humana* tem me permitido criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte o computador, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas – como *Ariadne e o Labirinto Pós-humano* e *Neomaso Prometeu*, passando pela música eletrônica de base digital, por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários e chegando a *performances* multimídia com o projeto musical performático *Posthuman Tantra*. Na produção de histórias em quadrinhos destaco o álbum *BioCyberDrama Saga*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto. Lançado pela Editora UFG em 20013, a obra concorreu ao *Troféu HQmix* – o chamado “Oscar da HQ nacional”-, na categoria de melhor edição especial brasileira de 2013. Também a revista em quadrinhos anual *Artlectos e Pós-humanos*, que já teve 8 números publicados pela editora *Marca de Fantasia (UFPB)* e recebeu o troféu nacional Bigorna, para os melhores dos quadrinhos brasileiros de 2009. Sendo o oitavo número editado em abril de 2014. Além disso edito os fanzines de HQforismos *Uivo e Equilíbrio Dinâmico*, esse último em parceria com Danielle Barros Fortuna (Doutoranda da Fiocruz/RJ), também ambientados na “Aurora Pós-humana”.

### 3 – O TRANSMANISMO E A HQ “DUO DE UM”

O termo “transumano” tem sido utilizado em larga escala na contemporaneidade por muitos filósofos, sociólogos e por movimentos culturais ligados ao avanço tecnológico. A sua conceituação é controversa, alguns o utilizam como definidor do estágio atual de transição entre a antiga concepção de humano e a reconfiguração completa para um estágio pós-humano. Nesse caso, o prefixo “trans” sugere transição. Outros preferem utilizá-lo como definidor de uma transcendência completa da atual condição humana ou ao seu devir não-teleológico, fazendo referências ao filósofo Nietzsche e à sua visão do “além do humano”, reafirmada por Deleuze e Guattari, e pela teoria da complexidade e da *autopoiesis* (SANTOS, 2003, 264-318). Sobre o termo “transumanismo”, Erick Felinto escreve:

A palavra, por si só, já parece evocar uma atmosfera mítica, na qual mergulhamos em sonhos de corpos tecnologicamente aperfeiçoados, de inteligências artificiais ou do esfumaçamento das fronteiras entre o orgânico e o inorgânico. Podemos, assim, encarar o tema do transumanismo como um vasto *mitema*, a partir do qual se elaboram diversos discursos sobre a superação das limitações tipicamente

humanas ou a reconfiguração de tradicionais categorias ontológicas estabelecidas pelo pensamento ocidental. (FELINTO, 2003, p.24).

As discussões levantadas por filósofos e cientistas sociais sobre o termo tomam muitas vezes como base vislumbres da ficção científica e alguns movimentos que têm aflorado no seio da cibercultura chamam de estágio “transumano” o momento que estamos atravessando com destino à pós-humanidade. Uma das características principais desses movimentos é o seu caráter místico, demonstrando que ao contrário do que possa parecer, a cibercultura é um campo fértil para o desenvolvimento de novas visões transcendentais, como ressaltam pesquisadores como Francisco Rüdiger:

De Hans Moravec e Danny Hillis a Ray Kurzweil e Olliver Dyens não tem faltado pregadores cada vez menos disfarçados de cientistas defendendo que, num futuro próximo, a experiência humana registrada pelo córtex cerebral será transferida para os computadores. O cérebro, defendem, deverá se tornar a interface da rede. A síntese dialética entre cultura e natureza se dará com nosso ingresso no estágio da vida artificial: caberá à máquina a condição de morada do ser da qual falava Heidegger (RÜDIGER, 2002, p. 35).

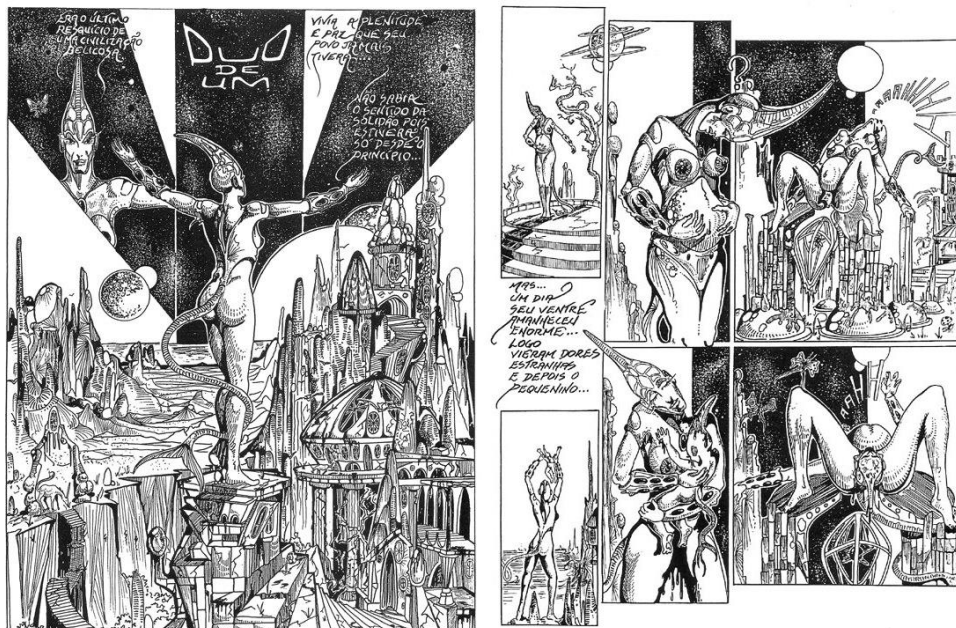


Figura 1 – Páginas 1 e 2 da HQ “Duo de Um”, de Edgar Franco

*Duo de Um*, é uma história em quadrinhos (HQ) de ficção científica desenhada a nanquim sobre papel por Edgar Franco, com 6 páginas, contextualizada no universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, e publicada no álbum em quadrinhos

*Transessência* (Editora Marca de Fantasia, 2003). Em um momento pós-cataclísmico da *Aurora Pós-humana* em que as criaturas *tecnogenéticas* – híbridas transgênicas de humano e animal - estão em transição de forma física, um estágio trasumano caracterizado por múltiplas hibridações com outros seres animais. A narrativa conta a história de uma fêmea transumana que dá a luz a um filho através de geração espontânea, algo que nos remete imediatamente à “imaculada concepção”. A primeira página apresenta a personagem solitária em um mundo pós-apocalíptico, ela não conhece nada da história de sua espécie e vive de forma integrada em seu mundo. Na segunda página é retratada uma gravidez inesperada e o nascimento do filho.



**Figura 2** – Páginas 3 e 4 da HQ “Duo de Um”, de Edgar Franco.

A terceira página mostra a interação da mãe com a prole, e o seu crescimento aprendendo a viver de forma integrada ao ambiente. Na quarta página o filho já aparece adulto e surge um instinto sexual que promove um ato incestuoso entre eles. Na quinta página a mãe durante a cópula instintivamente mata o filho, algo que nos remete à algumas fêmeas de insetos como o louva-deus e a viúva-negra. A página final apresenta a mãe arrependida e toda a mudança de vida que essa experiência traumática e de dor lhe causou.



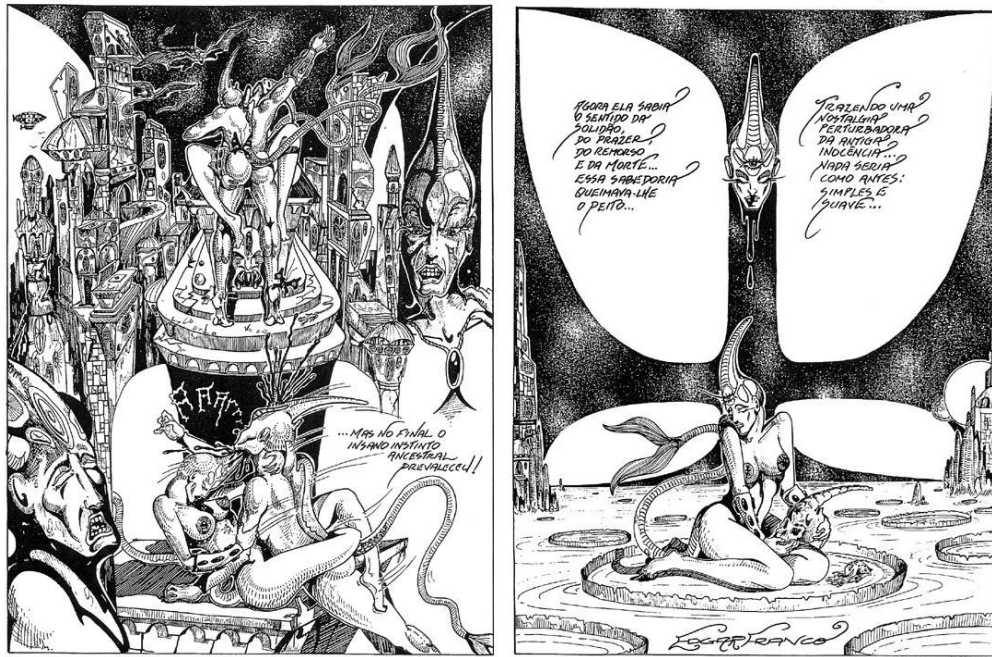


Figura 3 – Páginas 5 e 6 da HQ “Duo de Um”

Elementos simbólicos foram utilizados na narrativa. Alguns deles guardam referências a tradições místicas milenares, como a grande borboleta no fundo subliminar da página final, representando a mudança drástica que veio a partir do conhecimento de aspectos da vida antes inexistentes. Também na página final é perceptível a abertura de um terceiro olho na testa da fêmea, ícone gráfico de seu conhecimento sobre a morte e a dor - a evolução transcendente que necessita dessas experiências para acontecer. A fêmea está com o crânio do filho em mãos, uma alusão ao “ser ou não ser” do *Hamlet* shakespeariano. O trabalho tem potencial intrínseco para o uso paradidático em aulas que tratem do tema pós-humanismo e discussões transcendentais em um contexto hipertecnológico. Aspectos controversos de múltiplas religiosidades como as de origem cristã também podem ser abordados tematicamente, já que a narrativa conta a história de uma fêmea transumana que dá a luz a um filho através de geração espontânea. Como já destacado, isso nos remete imediatamente à “imaculada concepção”, e posteriormente ela comete um controverso ato incestuoso.

#### 4 – A ANIMAÇÃO STOP MOTION DE “DUO DE UM”

A ideia de transformar “Duo de Um” em uma animação stop-motion surgiu pela força da HQ e pelo fato do artista transmídia Luciano Irrthum fazer um convite a mim

para realizarmos uma animação em conjunto. Irrthum é um conhecido artista mineiro das HQs com obras premiadas e que também cria animações stop-motion dentro de uma estética muito peculiar que fica entre o caricato, o grotesco e o escatológico.

Considero a adaptação de uma obra para outra linguagem a criação de uma obra nova. Nesse caso sugeri a Irrthum que abandonasse completamente a perspectiva estética de minha HQ - baseada em um traço orgânico, inspirado pelo *art-nouveau* e pela linha clara da HQ francesa - em detrimento de sua estética mais afeita aos quadrinhos underground de artistas como o estadunidense Robert Crumb, e os brasileiros Marcatti e Lourenço Mutarelli.

Irrthum acatou a ideia e iniciou a produção das criaturas, os dois personagens principais da narrativa. Decidimos que a estrutura geral do roteiro seria mantida, incluindo o texto que apareceria na animação para ser lido pelo fruidor como na HQ. O animador solicitou-me que escrevesse todos os textos com minha letra estilizada para uso na obra, criando um contraste interessante com a visualidade proposta por ele.



**Figura 4** – Frames da animação *Duo de Um*, de Irrthum & Franco.

Irrthum desenvolveu criaturas monstruosas e com poucas características humanóides, distanciando-as bastante da estética dos seres desenhados na história em quadrinhos, seus transumanos são mais animais do que humanos. A sua estética investiu em seres grotescos e de aspecto asqueroso, meio reptiliano, meio insetoide, e a atmosfera proposta para o filme animado foi obscura, baseada nas sombras e explorando

silhuetas. Na figura 4 o primeiro frame mostra a futura mãe em silhueta no início da animação, o texto com a minha letra desenhada também pode ser visto; o segundo frame destaca algumas de suas características, como o chifre único na testa – mantido como no original. A cromaticidade das sequências utiliza tons verde-escuros, cinzas e negros. No terceiro frame vemos a fêmea já grávida, no quarto o início do parto representado de forma bem agressiva e com a presença de tons vermelho-sangue.



**Figura 5** – Frames da animação *Duo de Um*, de Irrthum & Franco.

Além do roteiro e do letreiramento da animação, eu também fiquei responsável pela trilha sonora, trabalhando climas densos e atmosferas tenebrosas, buscando aliar-me à proposta estética da nova obra que nascia a partir de minha HQ. De responsável pela estética visual, narrativa e roteiro da HQ, passei a responsável pelos climas sonoros da animação, uma experiência interessante e desafiadora que aceitei com entusiasmo. A Figura 5 apresenta, em 4 frames, os primeiros contatos da mãe com seu filho e o seu crescimento gradativo. A atmosfera densa e obscura continua por toda a animação.



**Figura 6** – Frames da animação Duo de Um, de Irrthum & Franco.

Na figura 6, nos 4 frames selecionados, temos a sequência da cópula, que focou-se principalmente no momento do assassinato do filho pela mãe, quando seu chifre penetra o pescoço do filho e sai pela cabeça. Na animação a cena incluiu efeitos sonoros e muito sangue que a tornaram mais agressiva ainda que na HQ.



**Figura 7** – Frames da animação Duo de Um, de Irrthum & Franco.

A figura 7 apresenta a sequência final, a abertura do terceiro olho na personagem enquanto ela segura o crânio do filho assassinado nas mãos. O enquadramento, a iluminação e a atmosfera são bem diferentes da HQ. A experiência de recriação da narrativa em uma nova linguagem foi enriquecedora. Serviu para compreendermos que

mesmo em outra mídia e formato, com uma estética diferente da original, a mensagem principal pode ser mantida, apesar desses novos elementos darem vazão ao surgimento de outros subtextos que abrem para interpretações polissêmicas.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

FELINTO, Erick. *A Religião das Máquinas – Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura*, Porto Alegre: Sulina, 2005.

\_\_\_\_\_. “Transhumanismo e Mito: Notas Sobre o Culto do Ciborgue”, in: *Olhares Sobre a Cibercultura* (André Lemos & Paulo Cunha orgs.), Porto Alegre: Sulina, 2003, pp.24-36.

IRRTHUM, Luciano; FRANCO, Edgar. “Duo de Um”, animação stop-motion, URL: [www.youtube.com/watch?v=fjuqCZpcG5Q](http://www.youtube.com/watch?v=fjuqCZpcG5Q), acessado em 30 de novembro de 2014.

FRANCO, Edgar. “Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil.” In: CALAZANS, F. M. A. (Org.) *As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom/Unesp/Proex, 1997, p. 51-65.

\_\_\_\_\_. *Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes*, tese de doutorado, São Paulo: ECA/USP, 2006.

\_\_\_\_\_. *Transessência*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção”, in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, 2004.

RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a Crítica da Cibercultura*, São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias: O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética*, São Paulo: Editora 34, 2003.

SANTOS NETO, Elydio dos. “O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro.” In *Visualidades – Revista do PPG Arte e Cultura Visual da FAV/UFG*, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009, Goiânia, 2009, p.68-95.

\_\_\_\_\_. *Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

TAVARES, Bráulio. *O Que É Ficção Científica*, São Paulo: Brasiliense, 1992.