

**VI Colóquio Internacional**

**“Educação e Contemporaneidade”**



**São Cristovão-SE/Brasil  
20 a 22 de setembro de 2012**

**AS PECULIARIDADES DA LINGUAGEM DOS ROMANCES  
GRÁFICOS NO UNIVERSO DOS QUADRINHOS**

Autora: Ana Paula Oliveira Barros <sup>1</sup>

Eixo Temático: Estudos da linguagem

Resumo: Ao longo da pesquisa, pretende-se investigar as peculiaridades da linguagem dos romances gráficos. Para isso, nos debruçaremos sobre a linguagem dos quadrinhos e suas características, sempre levando em consideração suas diversas possibilidades de leitura. Em seguida, abordaremos a estrutura narrativa tanto dos quadrinhos quanto dos romances gráficos, através dos elementos que a compõe. As bases lógicas da pesquisa proposta são fundamentadas na pesquisa exploratória que tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou desdobrar hipóteses. Para o seu desenvolvimento foi executada como estratégia de investigação, o levantamento bibliográfico e a análise dos mesmos, através de uma leitura seletiva e reflexiva.

Palavras-chave: romance gráfico, linguagem, estrutura narrativa.

Abstract: Throughout this study, we intend to investigate the peculiarities of the language of graphic novels. In order to do this, we will focus on the language of comics and their characteristics, always taking into account its various different possibilities of readings. Then we will discuss the narrative structure of comics and graphic novels through the elements that compose it. The rationale of the proposed research is based on a exploratory research that aims to provide greater familiarity with the object being studied in order to make it more explicit or to unfold it into new hypotheses. The research will be developed through selective and reflective readings.

Keywords: Graphic novel, language, narrative structure.

---

<sup>1</sup> Graduada em Artes Visuais pela UFS, integrante do grupo de pesquisa em História da Arte – UFS, e-mail: anapaulaob Barros@yahoo.com.br

A pesquisa aqui proposta tem por interesse investigar as peculiaridades da linguagem dos romances gráficos. Para isso, nos debruçaremos sobre a linguagem dos quadrinhos e suas características, sempre levando em consideração suas diversas possibilidades de leitura. Em seguida, abordaremos a estrutura narrativa tanto dos quadrinhos quanto dos romances gráficos, através dos elementos que a compõe, entre eles: a representação da cena narrativa, a imagem desenhada, a criação escrita, a representação da fala, o uso da cor, a ação da narrativa e a representação das emoções e dos personagens.

Partindo do princípio de que todo romance gráfico é uma história em quadrinhos, mas que nem toda história em quadrinhos é um romance gráfico, é necessário distinguir ao máximo os romances gráficos desta grande categoria na qual eles estão inseridos.

Quando falamos em História em quadrinhos, bandas desenhadas, HQs, *comics*, entre outras denominações, estamos nos referindo a uma mesma forma de expressão artística, isto é, ao uso de um mesmo tipo de linguagem para expressar determinada coisa, pois todas elas são representadas através da arte sequencial, que por sua vez também diz respeito a outros tipos de expressões artísticas como o cinema, a animação e até mesmo a literatura.

Na atualidade, inúmeras histórias em quadrinhos são consumidas em escala de massa, com diversas opções de variedade temática e de tratamento. Podemos dizer que esta em curso uma reavaliação do problema em relação a criar produtos para uma variedade de leitores interessados em assuntos diversos, diferentemente do que ocorria no início do século XX, período de fixação dos quadrinhos na imprensa. Os produtos contemporâneos são diversos, desta forma, nos deparamos com romances gráficos como *Maus* de Art Spiegelman, ou história em quadrinhos mais comerciais como *Mônica* de Maurício de Sousa, que não buscam o mesmo público, mas convivem juntos.

O conceito *graphic novel* acabou surgindo nos Estados Unidos como um artifício para os quadrinhos serem aceitos nas grandes cadeias de comércio de livros. Essa ideia partiu do autor Will Eisner que denominou de *graphic novel* sua HQ inédita *Um contrato com Deus*, de 1978, que por possuir um conteúdo mais

elaborado, complexo e mais volumoso, foi impressa em forma de livro. De acordo com o próprio Eisner, esse recurso foi utilizado para dar um ar mais sofisticado ao volume e fazer com que as livrarias o expusessem e comercializassem, já que os quadrinhos eram vendidos apenas em bancas ou lojas especializadas. A partir disso, os editores passaram a investir no novo formato que possui, na maioria das vezes, papel de qualidade, histórias mais extensas de trama mais bem desenvolvida e impressão caprichada. (CHINEN, 2008, p. 18).

Outra característica dos romances gráficos é que, assim como os romances literários, eles tendem a cobrir uma história do início ao fim, não utilizando-se do *cliffhanger* – que seria como um momento de angústia - no final de cada história. No entanto, é importante deixar claro que, em alguns casos, um romance gráfico pode acabar sendo uma compilação de várias séries de quadrinhos que começa e termina num arco de história particular, compondo um conjunto íntegro de grande extensão. Devido à boa aceitação do público, vários títulos acabaram entrando na mania dos romances gráficos, lançando assim, reedições de revistas clássicas, compilações de séries e trabalhos de cunho mais autoral e de excelente nível com pequenas tiragens. (CHINEN, 2008, p. 18).

Para compreendermos melhor o que são os romances gráficos, devemos levar em consideração que, as histórias em quadrinhos nos comunicam através de uma linguagem que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público, e que por isso empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando esses símbolos são usados diversas vezes, para expressar ideias similares, a história em quadrinhos torna-se linguagem. (EISNER, 2001, p. 8).

A configuração geral desta linguagem está relacionada a uma sobreposição de palavra e imagem, forçando assim o leitor a exercer suas habilidades interpretativas visuais e verbais, pois as regências da arte – como exemplo, perspectiva, pincelada, cor e simetria – superpõem-se mutuamente às regências da leitura – como enredo, sintaxe e gramática. Eisner em seu livro *Quadrinhos e arte seqüencial*, nos deixa claro que “a história em quadrinhos pode ser chamada ‘leitura’ num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.” (EISNER, 2001, p. 7).

Os recursos dos quadrinhos são respostas próprias a elementos constituintes da narrativa. O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho, o tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte,

ou pode ser condensado em uma única cena, e o personagem que pode ser visualizado, tendo sua fala lida através de balões que simulam o discurso direto. (RAMOS, 2009, p. 18).

Em relação à leitura das HQs, Andrade e Alexandre esclarecem que ler não é apenas decodificar sinais gráficos ou pictóricos, além disso, exige-se do leitor uma competência interpretativa que passa a ser desenvolvida através de suas vivências com a leitura que faz do mundo e da palavra (ANDRADE; ALEXANDRE, 2008, p. 96). Na HQ podemos ler textos, imagens, balões, quadros, ícones e outras diversas categorias que são responsáveis por sua estrutura. Todas essas partes citadas podem e devem ser lidas, pois elas possuem sentidos importantes para que a narrativa figurativa possa ser absorvida na sua totalidade (ANDRADE; ALEXANDRE, 2008, p. 97).

Andrade e Alexandre frisam que os quadrinhos funcionam como uma espécie de idioma, cujo vocabulário é formado por uma sucessão de símbolos visuais. E que sua estrutura não é apenas uma somatória das distintas partes que formam um texto, mas sim todas as relações que as partes têm entre si, sendo responsáveis pela constituição do todo (ANDRADE; ALEXANDRE, 2008, p. 97). Isto ocorre porque nas histórias em quadrinhos há uma constituição paralinguística bastante intensa. Paralinguagem são as imagens, as cores, a tipologia das letras, entre outros elementos que com o desenvolvimento da escrita foram mantidos ou criados para acompanhar a palavra, e essa cadeia de signos lingüísticos passaram a ser responsáveis pela indicação de determinados sentidos. Desta forma, as HQs reverberam a idéia de que as narrativas figurativas podem ter um apoio verbal e/ou icônico, que permitem a criação de sentidos nas diversas leituras que podemos realizar a partir de toda a sua estrutura (ANDRADE; ALEXANDRE, 2008, p. 98).

O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o espectador reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a capacidade da representação e a universalidade da forma escolhida tornam-se cruciais. O estilo e a adequação da técnica funcionam como acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer. (EISNER, 2001, p. 14). A codificação, que é encontrada nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional. (EISNER, 2001, p. 16). Sendo assim, o potencial expressivo do veículo encontra-se no

emprego habilidoso de palavras e imagens, e é preciso deixar claro que existem diversas maneiras de combiná-las nos quadrinhos.

Segundo Eisner é possível contarmos uma história apenas através de imagens e sem ajuda de palavras. Ocorre assim uma tentativa de explorar a imagem em proveito da expressão e da narrativa. Essa inexistência do diálogo para reforçar a ação, acaba servindo para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum. (EISNER, 2001, p. 16). Como exemplo, a “ação” que pode ser exprimida através de pegadas e o “tempo” que pode ser exprimido através do uso da figura lua. Neste caso, o cenário utilizado nas histórias em quadrinhos funciona mais do que uma simples decoração, e passa a fazer parte da narração. Um bom exemplo é no romance gráfico *Scarygirl*, de Nathan Jurevicius. A estrutura narrativa da obra é completamente apoiada pelos desenhos, não possuindo nenhuma forma de texto.

Em resumo, não podemos ler uma história em quadrinhos como lemos um romance, uma quadro, uma musica, uma peça de teatro, um filme e etc. Pois são expressões estéticas distintas, que preenchem espaços criativos diferentes e manipulam materiais orgânicos diferentes. Apesar de existir um denominador comum para a leitura, com manifestações e discursos artísticos, há também leituras particulares para cada prática estética. (CIRNE, 1975, p. 15). É isto que ocorre com o romance gráfico, que apesar de fazer uma interface entre as artes gráficas e a literatura, possui uma linguagem própria e por isso deve ser lido de maneira distinta a essas duas formas de expressão artística.

Definindo o que são histórias em quadrinhos, Ramos lista algumas tendências referentes a elas. Diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos; predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo; as histórias podem ter personagens fixos ou não; a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero; em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão; a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias. (RAMOS, 2009, p. 19).

Ramos nos ajuda a entender que existe uma grande dificuldade para classificar os diferentes tipos de gêneros ligados às histórias em quadrinhos. Porém, é

importante saber do que se trata cada gênero para adquirirmos uma leitura mais profunda e crítica em relação aos diferentes tipos de obras. (RAMOS, 2009, p. 16). Os gêneros das histórias em quadrinhos teriam em comum “o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional.” (RAMOS, 2009, p. 20). Entre esses gêneros estão: a charge, o cartum, a tira cômica, a tira seriada, a tira cômica seriada, e também as histórias em quadrinhos mais longas.

Ramos estabelece que nas histórias em quadrinhos longas encontram-se as revistas em quadrinhos, os álbuns<sup>2</sup> e as páginas dominicais<sup>3</sup>. (RAMOS, 2009, p. 29). Tais gêneros são rotulados muitas vezes pela temática da história: terror, infantil, detetive, super-herói, aventura, biografia, fotonovelas, literatura em quadrinhos, dentre outros. Podendo cada um constituir um gênero autônomo, publicado em diferentes formatos e suportes. Já Eisner, divide os gêneros em entretenimento e instrução. Neste último, temos os manuais de instrução e os *story boards*. Para entretenimento os suportes mais comuns utilizados são as revistas em quadrinhos e os romances gráficos. (EISNER, 2001, p. 136). Nos quadrinhos de entretenimento o artista pode trabalhar livremente a imaginação, utilizando suas experiências de vida e até mesmo imprimindo seu gosto pessoal.

Desta forma, a linguagem e a estrutura narrativa dos romances gráficos estão diretamente ligadas à dos quadrinhos em geral, já que o primeiro, nada mais é do que um gênero do segundo. Sendo assim, analisaremos agora os elementos e a estrutura narrativa dos romances gráficos e das HQs em geral.

Se considerarmos história como uma narração de eventos deliberadamente arranjados para serem contados, fica claro que ela possui uma estrutura que pode ser diagramada com diversas variações, já que ela está propensa a diferentes padrões entre o início e o fim. Já o meio utilizado para contar essa história pode ser um texto, um filme, uma HQ, porém, os princípios básicos da narração são os mesmos. “O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda.” (EISNER, 2008, p. 13).

Sobre a narrativa dos quadrinhos, podemos dizer que ela possui uma estrutura que pode ser diagramada com diversas variações, já que ela está propensa a

---

<sup>2</sup> Nome geralmente dado a edições parecidas com livros, mas que são constituídas por diversas histórias curtas já antes publicadas.

<sup>3</sup> Histórias de uma página só, publicadas em geral nos jornais.

diferentes padrões entre o início e o fim. Nos diversos suportes há uma contensão que domina o núcleo narracional, e em alguns casos específicos, como a tira diária e a página semanária de jornal, a situação temática exige uma continuidade serial, cujo último plano realiza-se pela tensão de seus elementos. Já nos romances gráficos, mais do que na história exclusiva para revista, existe uma liberdade criativa muito maior em relação à estrutura narrativa, por serem suportes fisicamente maiores e possuírem mais páginas, permitindo assim ao artista inovar no processo de criação. Podemos observar isto através dos elementos que constituem a narrativa, como o formato do quadrinho, o requadro, o balão e a onomatopéia <sup>4</sup>, que nos romances gráficos, por serem suportes maiores, permitem um número de variações maior para estes elementos. Já as notas de rodapé – que são utilizadas para indicar a voz do narrador – muitas vezes aparecem nos romances gráficos quando algum momento da narrativa exige uma volta ao passado. O tópico – o acerca do que se fala – aparece neste tipo de suporte em maior quantidade, sendo agrupado em supertópicos e dividido em temas menores ou subtópicos. Em relação ao espaço, tempo e movimento – que tem como o agente a conclusão<sup>5</sup> – nos romances gráficos, há mais formas de percebê-los na história, devido às inúmeras possibilidades de disposição, quantidade e tamanho dos quadrinhos.

Sobre o desenvolvimento da história, Eisner nos diz que, desde o início, a criação escrita acaba sendo restringida pelas limitações do veículo, que virtualmente prescrevem o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por este motivo que diversas histórias de ação simples e óbvias preponderaram por tanto tempo na literatura de quadrinhos. A seleção da história e a sua narração ficam submetidas às limitações do espaço, da tecnologia de reprodução e da habilidade do artista. (EISNER, 2001, p. 127). Porém, seja em relação à arte gráfica ou à literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas complexos, sendo isto claramente observado nos romances gráficos.

A cor nos quadrinhos, assim como em outras formas de artes, serve como um grande aliado do artista, ajudando-o a transmitir emoções, idéias e etc. Ela também

---

<sup>4</sup> Tem como principal função a representação de sons, mas também pode representar palavras ou discussões entre os personagens e são em geral representados por caracteres desconhecidos ou signos icônicos, como caveiras, pregos, estrelas e etc. Nos romances gráficos esse recurso não é muito utilizado, pois em sua maioria eles são voltados a um público mais adulto, não havendo assim, necessidade de suprimir os palavras.

<sup>5</sup> Sendo este o fenômeno de observar as partes e perceber o todo.

possui outro recurso, a caracterização de algum personagem. Isso ocorre na obra do autor Frank Miller, *Sin City: O assassino Amarelo*. Apesar de toda a história ser feita em preto e branco, o vilão da trama, o assassino amarelo, aparece sempre com essa coloração, destacando-se dos demais.

Por serem desenhadas, as imagens das histórias em quadrinhos permitem uma simplificação ou deformação do próprio desenho, sem que haja perda de informação comunicacional. Esta simplificação ocorre com o intuito de facilitar sua utilidade como linguagem, nesse caso, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida, pois a experiência precede a análise (CIRNE, 1975, p. 30). Um romance gráfico que se utiliza dessa simplificação é o *Persépolis* de Marjane Satapri. Porém, encontramos nos quadrinhos também, artistas que manipulam a imagem com bastante eficácia criativa, seja através de certas tonalidades que encantam no desenho, ou pelo rigor compositivo do quadro. (CIRNE, 1975, p. 30). Podemos citar como exemplo o romance gráfico *Lost Girls*, escrito pelo genial Alan Moore e belamente ilustrado por Melinda Gebbie.

Fora esses casos citados, ainda há os autores que enriquecem certas imagens de suas obras por meio de um preciosismo detalhista de grande exuberância para o nível narracional das histórias (CIRNE, 1975, p. 30), é o exemplo de *Mesmo Delivery*, do brasileiro Rafael Grampá. Grande parte do fascínio da obra está na primazia e detalhamento do desenho e da cartela de cores utilizada. O nível narracional desse romance gráfico se torna mais rico devido a estas imagens, na medida em que a leitura do espectador para no espaço e no tempo para melhor compreendê-las como unidades da narrativa.

Porém, é preciso notar que, frequentemente, a história em quadrinhos é vista como uma linguagem elementar. Para o senso comum ela possui um código bastante simples e na maioria das vezes rígido. Ela teria uma gama de personagens-padrão e seria auxiliada por modos estilísticos advindos de outras formas de arte. Assim, isolados do contexto original, eles acabariam reduzidos a puros artifícios convencionalizados. (ECO, 2006, p. 155). Entretanto, é possível a perspectiva de uma história em quadrinhos que utilize os mesmos elementos comunicativos e exprima uma visão diferente. É isso o que acontece nos romances gráficos, mas que pode acontecer em outros gêneros também. No interior desses vários circuitos de produção e consumo, há autores que utilizam as oportunidades



concedidas a todos os demais, mas que conseguem mudar profundamente o modo de sentir e o modo de fruir dos seus consumidores, propagando, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória. (ECO, 2006, p. 284).

Assim, um dos principais elementos da narrativa que acaba diferenciando os romances gráficos das outras histórias em quadrinhos são as personagens e a forma como elas são trabalhadas. A partir do momento em que uma personagem é inventada por um autor genial, e depois esse autor é substituído por uma equipe, daí sua genialidade se torna gasta, e sua invenção, produto de oficina. Porém, existem casos em que a história de um autor pode dominar o sistema de equipe, é o caso de *Krazy Kat* de George Harriman, que após a morte do seu autor, ninguém pensou em recolher-lhe a herança e os responsáveis pela indústria dos quadrinhos não souberam forçar a situação, não dando continuidade ao personagem. (ECO, 2006, p. 285).

No caso dos romances gráficos, seu autor dificilmente será substituído, já que esse tipo de gênero dos quadrinhos tem como principal característica seu fim ser consumido em um único volume, ou em algumas poucas edições. Entretanto, existe sim a probabilidade de um romance gráfico atingir um grande público e conseguir um grande número de vendas. Certamente, isto não será obtido por meio de artifícios pré-estabelecidos pela indústria do consumo, mas sim pela genialidade do seu autor, que possui uma maior liberdade para desenvolver suas histórias.

Em relação aos outros gêneros, que não estão relacionados às histórias em quadrinhos mais longas, Eco levanta a questão sobre descobrir se a distribuição dos quadrinhos em tiras diárias, ou até mesmo em páginas semanais não determinaria profundamente a estrutura do enredo. (ECO, 2006, p. 156). Segundo ele a dificuldade dos autores de HQs seria "(...) a mesma que Poe focalizava ao afirmar que uma obra poética deve ser realizada de maneira que possa ser lida de uma só 'assentada', para não perder o efeito que deve produzir." (ECO, 2006, p. 156). Eco nos diz ainda que esse fato acabaria explicando porque, habitualmente, as histórias em quadrinhos em que podemos identificar maior validade e maturidade estética e ideológica não seriam então as que se desenvolvem em capítulos, mas sim, aquelas que, no espaço de uma só tira, ou até mesmo de um só agregado de enquadramentos, exaurem sua história. (ECO, 2006, p. 157).

Concluindo, podemos dizer que a linguagem e estrutura narrativa dos romances gráficos estão intimamente relacionadas às das histórias em quadrinhos em geral, pois todos os gêneros funcionam como uma espécie de idioma, cujo vocabulário é formado por uma sucessão de símbolos visuais, que acabam compondo um texto narrativo. Em relação à narrativa podemos dizer que ela é composta por diversos elementos, entre eles: a representação da cena narrativa, a imagem desenhada, a criação escrita, a representação da fala, o uso da cor, a ação da narrativa e a representação das emoções e dos personagens. A principal diferença entre os romances gráficos e os demais gêneros está no tamanho. Por ser um suporte maior, ele possui mais liberdade no processo criativo e na construção da sua estrutura narrativa.

Desde o início deste trabalho a intenção foi expor as peculiaridades da linguagem dos romances gráficos, visando revelar suas possibilidades como um gênero das HQs. Ao trazer o foco para o significado, estrutura narrativa e linguagem das HQs, foi possível perceber as principais características dos romances gráficos e o valor que este adquiriu entre os estudiosos e críticos. Isto se dá devido a um conteúdo mais elaborado e mais distante dos padrões estabelecidos pelas grandes editoras. Padrões estes que servem como fórmula para tornar o produto mais comercial e vendável.

#### REFERÊNCIAS:

AJDARIC, Marko. O panorama mundial das HQs. **Discutindo Literatura: Especial quadrinhos**. v. 05. São Paulo: Editora Escala educacional, 2008. p. 34-38.

ANDRADE, Carlos; ALEXANDRE, Silvio; Org. **Prática de Escrita; histórias em quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: Terracota, 2008.

CHINEN, Nobu. Lugar de quadrinhos é na livraria. **Discutindo Literatura: Especial quadrinhos**. v. 05. São Paulo: Editora Escala educacional, 2008. p. 16-21.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis RJ: Vozes, 1975.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GRAMPÁ, Rafael. **Mesmo Delivery**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Desiderata, 2008.

JUREVICIUS, Nathan. **Scarygirl**. 1ª ed. São Paulo: ARX, 2010.

MARTINI, Claudio. A maturidade dos quadrinhos atuais. **Discutindo Literatura: Especial quadrinhos**. v. 05. São Paulo: Editora Escala educacional, 2008. p. 32-33.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: M. Books, 2005.

MILLER, Frank. **Sin City: O Assassino Amarelo**. 1ª ed. São Paulo: Devir, 2005.

MOORE, Alan; MELINDA, Gebbie. **Lost Girls – livro um: meninas crescidas**. 1ª ed. São Paulo: Devir livraria, 2007.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006

PITOMBO, Heitor. Literatura e Quadrinhos – Uma relação onde não existe crise. **Discutindo Literatura: Especial quadrinhos**. v. 05. São Paulo: Editora Escala educacional, 2008. p. 6-11.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1ª ed. São Paulo: Contexto, 2009.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. 1ª ed. São Paulo: Cia Das Letras, 2007.

SCHNEIDER, Julio. Literatura desenhada. **Discutindo Literatura: Especial quadrinhos**. v. 05. São Paulo: Editora Escala educacional, 2008. p. 42-44.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. 3ª ed. São Paulo: Cia Das Letras, 2006.