



A Metalinguagem Como Recurso Estilístico Nos Quadrinhos Da Turma Da Mônica¹

Joice de Souza²

Natássia Ferreira³

Netília dos Anjos Seixas⁴

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

Resumo: desde seu início, os quadrinhos de Maurício de Souza utilizam do recurso de metalinguagem. Com o tempo o uso freqüente consolidou-se como característica marcante das historinhas da Turma da Mônica. O objetivo deste trabalho é justamente analisar as formas de como se dão essas metalinguagens, bem como o conteúdo expresso por elas: a própria linguagem dos quadrinhos. Para isto, é necessário que se conheça minimamente os elementos e as convenções das histórias em quadrinhos. Utilizaremos para este fim os estudos de Barthes sobre imagem e sobre metalinguagem e as análises sobre quadrinhos de Will Eisner e Antônio Cagnin.

Palavras-chaves: Histórias em quadrinhos, semiologia, metalinguagem, arte seqüencial, relação imagem-palavra.

1. Histórico dos quadrinhos

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos antigos e modernos. As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades (EISNER 2008, p. 10).

As primeiras manifestações das histórias em quadrinhos datam do final do século XIX, início do XX. Rudolph Töpffer, suíço, Wilhelm Bush, alemão, Georges (“Christophe”) Colomb, francês e Angelo Agostini, brasileiro, são considerados precursores das histórias em quadrinhos. Sendo Richard Fenton Outcalt considerado o criador da primeira história em quadrinho. (historiaimagem.com.br, 2007)

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática, da Intercom Júnior – Estudos Interdisciplinares em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA, e-mail: jc.souza.90@gmail.com.

³ Estudante de graduação 3º semestre do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPA, e-mail: naty.jornal2008@gmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social da UFPA, email: netiliaseixas@gmail.com



Nas primeiras décadas os quadrinhos eram essencialmente humorísticos, daí o nome *comic*, e somente nos anos 30 é que foram criadas as histórias de aventura. Nesta década três gêneros essenciais eram produzidos: ficção científica, policial e aventuras na selva. O sucesso destas proporcionou a criação das primeiras revistas em quadrinhos, em 1933 nos Estados Unidos e ainda na década de 20 no Japão. No final da década de 30 surgiram os personagens que possuíam identidade secreta. (historiaimagem.com.br, 2007)

Durante a Segunda Guerra Mundial muitos personagens passaram a se envolver em tramas de guerra e violência. O governo, percebendo o potencial das histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massa, “convoca” os heróis e os super-heróis para a guerra. (historiaimagem.com.br, 2007)

Com o tempo foram surgindo histórias de terror e violência, e nos anos 50 os quadrinhos foram alvo de censura, devido às hipóteses do psiquiatra alemão Frederic Wertham, de que os quadrinhos eram os principais responsáveis pela delinquência juvenil e pela violência, divulgadas em um livro. Foi quando surgiu uma tira de jornal sobre um grupo de crianças: Peanuts, de Charles M. Schulz. Esta tira marcou o começo da era intelectual dos quadrinhos, com uma maior valorização do texto sobre as imagens. (historiaimagem.com.br, 2007)

A década de 60 marcou a recuperação do mercado dos heróis, apareceram novos heróis, personagens femininas que inspiravam a moda das mulheres do mundo inteiro, personagens erótica. E no final da década o gênero underground, que abordava o submundo das drogas e do sexo livre, satirizando as situações. (centraldequadrinhos.com, 2009)

As últimas décadas do século XX viram as revistas de heróis ganharem cada vez mais importância no mercado, o surgimento de revistas para o mercado underground, os “graphic novel” ou romance gráfico para o público adulto. O final da década de 90 e os primeiros anos do século XXI trouxeram as técnicas computadorizadas, a influência dos mangás e as adaptações dos super-heróis dos quadrinhos para as telonas do cinema. (historiaimagem.com.br, 2007)

No Brasil os quadrinhos começaram em meados do século XIX e por volta da década de 30 do século seguinte as histórias americanas foram introduzidas no país pelo *Suplemento Juvenil*. No final da década surgiu *O Globo Juvenil* e depois o *Gibi*, palavra que hoje é sinônimo de revista em quadrinhos. Na década de 50 a editora Abril começou a publicar as histórias da Disney. (centraldequadrinhos.com, 2009)



A partir da década de 60 aumentaram as publicações e os personagens nacionais, cartunistas como Jaguar e Henfil se destacam, a editora Abril passa a publicar as histórias dos heróis da Marvel e da DC Comics. (centraldequadrinhos.com, 2009)

Dos anos 80 para cá o brasileiro dos quadrinhos cresce, muitos jornais começam a abrir espaço para as tirinhas nacionais, novas revistas em quadrinhos de heróis passam a ser editadas no país. (centraldequadrinhos.com, 2009)

2. Histórico dos quadrinhos da Turma da Mônica

A Turma da Mônica nasceu com as historinhas de Franjinha e seu cãozinho Bidu nas tirinhas do jornal Folha da Manhã em 1959. A partir daí Cebolinha, Piteco, Jotalhão, Horácio foram se juntando à Turma nas tirinhas de jornal. E em 1963, finalmente, a personagem Mônica.(monica.com.br, 2009)

A revista Mônica foi lançada em 1970, tempo das revistas de bancas, já com uma tiragem de 200 mil exemplares (monica.com.br, 2009). Desse ano, 1970, até 1986 as revistas da Turma foram publicadas pela editora Abril. Antes disso as diversas revistas em quadrinhos que traziam a Turma saíram pela Editora Continental. A partir de 1987 até 2006 foi a editora Globo a responsável pela publicação das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica. Depois de duas décadas os títulos da Turma passaram, em 2007, para multinacional Panini Comics, detentora, na época, dos direitos dos títulos da Marvel e da DC Comics. A partir de 1987, até hoje, as tirinhas da Turma passaram a ser publicadas no suplemento infantil d'O Estado de São Paulo, O Estadinho. (wikipedia.org, 2009).

A Turma da Mônica é o maior grupo de personagens criados por Maurício de Souza, mas que não fazem parte da “Turma da Mônica” em si. Hoje o título Turma da Mônica engloba nove, para o Portal da Turma da Mônica, dez ou quatorze dependendo do site, turminhas, como a Turma do Chico Bento, da Tina, do Bidu (que não constitui uma turminha para o Portal da Mônica), do Astronauta, do Piteco, do Horácio, do Penadinho, do Papa-Capim, da Mata e a própria Turma da Mônica (wikipedia.org, 2009).



3. Linguagem dos Quadrinhos

Os quadrinhos possuem uma linguagem própria com elementos muito peculiares. A lógica dos quadrinhos envolve um conhecimento de mundo e exige certa intimidade com as leituras dos quadrinhos. No caso da revista da Turma da Mônica temos um formato bastante regular, os quadrinhos são dispostos de forma extremamente organizada, o que facilita a leitura.

Essa é uma característica dos quadrinhos que iniciaram em tirinhas de jornal, que possuem formato pré-definido devido à questão do espaço. O formato regular foi mantido, provavelmente por fim didáticos e/ou identitários, ao ocorrer a migração para as revistas.

As HQs conseguiram construir uma linguagem bastante original, bastante afastada da língua corrente, que traz em si todos os elementos de sua interpretação e que não é entendida senão dentro da própria HQ (CAGNIN 1975, p. 134).

A arte sequencial é a técnica de narrar através de imagens. O cinema e os quadrinhos são exemplos desta arte, mas enquanto o cinema consegue fazer uma espécie de “cópia” do real, nos quadrinhos o real é representado.

É importante notar que ao contrário do cinema onde a sequência de imagens fornece todos os detalhes das narrativas, nos quadrinhos temos uma espécie de seleção das principais ações, o que ocorre entre um e outro quadrinho, daí dizer que a narrativa das histórias em quadrinhos utiliza-se do recurso da elipse.

Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer isso a partir de uma plataforma estática impressa. [...] o cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram (EISNER 2008, p. 75).

3.2 A Relação Imagem – Palavra

Nas histórias em quadrinhos o icônico e o linguístico estão numa relação de complementaridade fundamental para o desenvolvimento da narrativa. Essa complementaridade é tão inerente a linguagem das histórias em quadrinhos e chega a gerar significantes híbridos, que se constituem em elementos de ambos os códigos (figurativo e linguístico), como balões – significante nascido dentro das histórias em quadrinhos e seu grande signo. As palavras que significam não só pela imagem acústica,

mas também pela forma, cores e disposição como foram grafadas; e figuras que (geralmente dentro dos balões) representam fala, um bom exemplo são os desenhos de cobras e lagartos representando palavrões. Como Antônio Cagnin observa “o significante está repartido entre imagem e texto, com variações constantes de predominância” (CAGNIN, 1975).

A complementaridade da relação imagem – palavra permite ainda distinguir a história em quadrinhos de outras categorias narrativas lembrando, que como arte sequencial, nos quadrinhos deve ser mantida a função das imagens de narrar. Numa história ilustrada em que a relação da imagem e texto é de redundância, a imagem só faz repetir tudo o que já foi descrito, quebra-se a característica da arte sequencial e, conseqüentemente, não há história em quadrinhos.

Este processo de se tornar um signo, primariamente icônico e transformá-lo em símbolo é comum nas histórias em quadrinhos. E o inverso também se dá. É o que acontece com as letras, com os balões, com as legendas, com as onomatopéias. Encontra-se então um intercâmbio de funções: uma função simbólica dos ícones e uma função icônica, figurativa, dos símbolos (CAGNIN, 1975, p. 29).

Porém, para fins didáticos e para melhor compreensão deste trabalho, convém definir e descrever a função de cada código.

3.2.1 As funções da imagem

Roland Barthes (1990) define duas mensagens icônicas, a denotada e a conotada. No caso das histórias em quadrinhos temos a ultrapassagem dos aspectos denotativos e conotativos e o estabelecimento do aspecto narrativo das imagens, comum a toda arte sequencial. “A imagem passa da representação pura da realidade e se torna elemento do discurso” (CAGNIN, 1975).

A mensagem denotada nos quadrinhos é extremamente reduzida, pois, como Barthes observa, o processo de desenhar é sempre um processo conotado:

Não existe uma natureza da cópia pictórica, e os códigos de transposição são históricos (sobretudo no que tange a perspectiva); em seguida a operação de desenhar (a codificação) obriga imediatamente a uma certa divisão entre significante e o insignificante: o desenho não reproduz *tudo*, frequentemente reproduz muito pouca coisa.(...) Já não é a relação entre uma natureza e uma cultura (como no caso da fotografia), é a relação entre duas culturas: a “moral” do desenho não é amoral da fotografia. (BARTHES, 1990, p. 35)

Eisner classifica essa subjetividade do desenho como valor de linguagem:



A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembrem-se de que este é um meio gráfico e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem (EISNER, 2008, p. 159).

3.2.2 As funções do texto

A mensagem linguística nas histórias em quadrinhos vai desempenhar além das funções básicas definidas por Barthes (1990), fixação e *Relais* (ligação), a função de representação.

Fixação: o valor repressivo do texto perante a imagem

Toda imagem traz em si possibilidades infinitas de interpretação, a “cadeia fluante de significados” de que fala Barthes. Através das palavras, e no caso específico das histórias em quadrinhos, das legendas, das placas, do título de cada história é possível ao autor delimitar os significados desejados e identificar os elementos da cena.

***Relais*: unidade e ligação para a narrativa**

As palavras dão a imagem significados que ela sozinha não pode transmitir (BARTHES, 1990), como nos diálogos no quadrinho. Além disso, esses mesmos diálogos conduzem o andamento das histórias, ou seja, a narrativa, conferindo-lhe unidade. Em outras palavras, enquanto a imagem retoma para si a função de narrar, o texto conduz e confere coerência e ordem para essa narrativa, estabelecendo entre código lingüístico e icônico, uma relação de complementaridade.

De diegese à mímese: aspectos representativos da mensagem lingüística

“As histórias em quadrinhos são uma mídia confinada a imagens estáticas; desprovidas de som ou movimento, e o texto tem de suprir essas restrições” (EISNER 2008, p. 118). Enquanto a imagem deixa de apenas representar e passa a narrar, o texto segue o caminho inverso. Daí dizer que nas histórias em quadrinhos as palavras



assumem função figurativa. As palavras passam a representar som, característica ímpar dos quadrinhos, e deixam de ser a narrativa, como nas histórias ilustradas, delegando essa função à imagem.

3.3 Quadrinho como unidade do sintagma narrativo

Cada quadrinho contém uma ação, o momento dessa ação, o espaço em que a ação ocorre e os elementos que nos fazem reconhecer a unidade quadrinho como elemento que compõe um todo (identidade) e elementos que fazem distinguir o momento de um determinado quadrinho dos outros (não-identidade). O quadrinho é a unidade da narrativa, grosso modo se tomássemos uma história como uma palavra, o quadrinho seria o fonema.

3.3.1 Espaço

Como foi dito anteriormente, tudo o que existe em determinado espaço no momento da ação está contido no quadrinho, mesmo o que não está desenhado pode ser imaginado. O quadrinho simula mimeticamente a visão humana, logo está desenhado no quadrinho tudo o que estaria ao alcance dos nossos olhos. “Funcionando como um palco, o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo da visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir a qual o local de ação é visto.” (EISNER, 1995, p. 88).

3.3.2 Tempo

Cada quadrinho contém uma ação, ou melhor, momento de uma ação, assim ele conduz a narrativa conferindo ritmo e medindo o tempo. Logo a lógica do tempo nas historinhas está de certa forma condicionada pela lógica do espaço ou número de quadrinhos. As tiras trazem histórias rápidas enquanto, normalmente, a primeira história de cada revista da Turma da Mônica costuma ser mais longa e por vezes dividida em “partes”. “A própria ordem de leitura das imagens uma após a outra, gera o conceito de *tempo*, de sucessão de uma antes e um depois (passado, presente e futuro), e a relação lógica de *causa* e *efeito*.” (CAGNIN, 1975, p. 156).



3.3.3 Identidade

As histórias em quadrinhos possuem um conjunto de características que lhe conferem unidade, o estilo, a forma, como se desenha o material. Tais elementos permitem identificar que determinado número de quadrinhos pertencem a uma história e que o conjunto dessas histórias pertence a um mesmo desenho.

Ganha importância na construção da identidade a construção das personagens. Diferentemente do cinema, das novelas e romances, onde o principal elemento é o enredo, nas histórias em quadrinhos são as personagens (salvo muitas exceções). Quando perguntamos para caracterizar um filme geralmente vamos ter um enredo, os personagens ficam em segundo plano, e em alguns casos são elementos que variam pouco de um filme para outro. No caso dos quadrinhos se perguntarmos para alguém do que se trata a revista da Turma da Mônica, a descrição se centrará nos personagens. Aqui são as ações que se repetem: o Cebolinha bolando planos infalíveis, a Mônica batendo nos meninos, Cascão fugindo da água.

"Os heróis apresentados nunca têm uma evolução ou transformação, como nos romances. Sua história começa de modo abrupto, normalmente sem apresentação" (CAGNIN, 1975). As ações repetitivas e as características dos personagens vão se consolidando, e aos poucos se convencionam, formando uma espécie de "personalidade própria", que "foge" ao controle do autor. Obtendo, assim, uma identidade tão forte que chega ao ponto de não poder mais ser modificada. Por outro lado, essas ações repetitivas consolidam-se a ponto de deixarem de lado o lógico. Criam-se inverossimilhanças em nome da manutenção da identidade (os personagens vestem sempre a mesma roupa, o Cascão nunca toma banho, a Magali consegue comer o dobro de seu próprio peso).

4. Metalinguagem

Uma metalinguagem é um sistema cujo plano do conteúdo é, ele próprio, constituído por um sistema de significação; ou ainda, é uma semiótica da semiótica (BARTHES).

A metalinguagem é um recurso frequentemente usado nas histórias em quadrinhos, às vezes de forma tão sutil ao ponto de não ser perceptível ao primeiro olhar. No caso das historinhas da turma da Mônica, Maurício de Souza nunca economizou nas metalinguagens, desde a época em que se tratavam apenas de tirinhas de jornais, o uso frequente deste recurso se consolidou como estilo e conseqüentemente

como identidade das historinhas da Turma.

Grosso modo podemos definir metalinguagem nas histórias em quadrinhos como o momento em que as mesmas começam a falar de si mesmo, "quando a linguagem em seu estado denotado se incube de um sistema de objetos significantes, constitui-se em 'operação'" e a história em quadrinhos passa a explicitar/ satirizar as regras que regem os quadrinhos, explicar /ironizar os aspectos inverossímeis das histórias e dos personagens.

Os signos da metalinguagem terão como significante um signo da linguagem própria linguagem dos quadrinhos. Classificando segundo o esquema de Barthes teremos:

1º sistema (**denotado**) Significante = elemento qualquer do quadrinho (o balão, um diálogo, o espaço compreendido pelo requadro)

Significado = determinada característica da linguagem dos quadrinhos

2º sistema (**metalinguagem**): Significante = o signo formado pelo primeiro sistema

Significado = explicitação das "regras" que regem os quadrinhos, explicação/ sátira dos comportamentos dos personagens e dos aspectos de inverossimilhança, dentre outros.

4.1 A subversão

O recurso de metalinguagem traz consigo o signo da subversão, pois há uma quebra na regularidade e no andamento das histórias toda vez que ocorre a inserção de elementos metalinguísticos. A subversão geralmente está ligada ao conceito de espaço e de identidade nos quadrinhos. No primeiro caso, geralmente há um desrespeito do espaço delimitado pelo requadro. No quadrinho abaixo temos um caso em que as personagens se escondem fora do quadrinho (atrás dele pra ser mais preciso), para poderem comer sem serem vistos:





Teríamos aqui como significante as personagens fora do quadrinho, a metalinguagem é usada como elemento que confere humor á cena: As personagens querem tanto se esconder, a ponto de que no espaço delimitado pelo requadro, e que em tese abarca todos os elementos existentes no momento da ação, não há como se esconder, então a solução é sair desse espaço (subversão) .

No segundo, temos a questão de identidade. Como vimos antes quando as características das personagens se consolidam, passam a constituir convenções, e os autores passam a ter de respeitar essas características sob pena de quebrar a identidade das histórias. São muito comuns, histórias da turma da Mônica em que as personagens são colocadas em situações que contrariam sua personalidade, e em função disso se rebelam contra o autor, tentando modificar o andamento da história ou se recusando a participar dela.

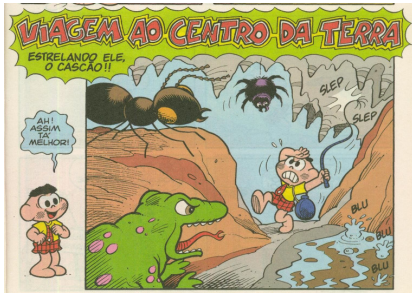
Na historinha a seguir temos o personagem cascão sendo convidado pela roteirista a participar de uma aventura:



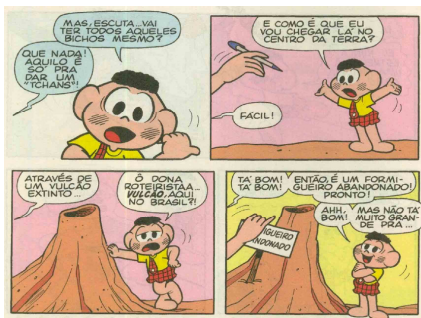
No primeiro momento metalinguístico da história, cascão e roteirista conversam, evidenciando uma espécie de negociação.



Neste segundo momento cascão percebe que a história se passará no fundo mar - algo inaceitável para alguém que não gosta de água - e se rebela contra a roteirista rasgando o "cenário" da história e se recusando a participar dela. A roteirista logo arranja uma história mais compatível com as características do personagem.



Deve notar-se que a personagem continua a contestar certos elementos da história.



Nas histórias da turma da Mônica a subversão se torna mais perceptível devido ao formato extremamente regular que os quadrinhos estão dispostos.

4.2 A explicação/sátira dos elementos inverossímeis

As inverossimilhanças surgem nos quadrinhos principalmente da necessidade de conferir uma identidade para estes, mas também há vários e vários outros elementos que produzem esses aspectos que parecem sem explicação. É uma das grandes características dos quadrinhos, explicar ou ironizar esses aspectos. Por exemplo, há uma história em que o guarda roupa da Mônica é mostrado repleto de vestidos vermelhos o que explicaria o fato de ela quase nunca usar outra cor de roupa. Na história abaixo temos um bom exemplo de explicação de aspectos inverossímeis:



Nesse caso temos a explicação, por parte de uma personagem (Franjinha) da

dúvida de outra personagem (Mônica), de uma inverossimilhança (os meninos já estarem cheio de curativos segundos depois de Monica ter batido neles) causada não por questão de identidade, mas por uma opção do autor de suavizar as cenas de "violência" nas historinhas da turma.



Temos ainda as situações em que os elementos metalinguísticos não explicam, mas apenas satirizam as inverossimilhanças, como no quadrinho mostrado no item anterior em que o cascão ironiza primeiro o fato de não haver vulcões no Brasil e depois quando a roteirista coloca uma plaquinha escrita "formigueiro abandonado" (note que a placa delimita o significado da imagem, exercendo sua função de *ancrage*) e continua a provocar ao dizer que não existem formigueiros naquele tamanho.



4.3 A explicitação da linguagem dos quadrinhos

Os elementos metalinguísticos tornam mais explícitos as características dos quadrinhos. Nas histórias da turma da Mônica, as personagens costumam se assumir enquanto personagens dos quadrinhos. O grande exemplo dessa explicitação ocorre quando os personagens deixam de usar as medidas de tempo comuns do "mundo real" (horas, minutos, dias) e passam a utilizar o elemento regulador de tempo das histórias em quadrinhos: os próprios quadrinhos. Assim, ao invés de dizer, por exemplo, "ontem eu o vi" diz-se "eu o vi no primeiro quadrinho". Nos quadrinhos abaixo podemos ver exemplo dessas "medidas de tempo".



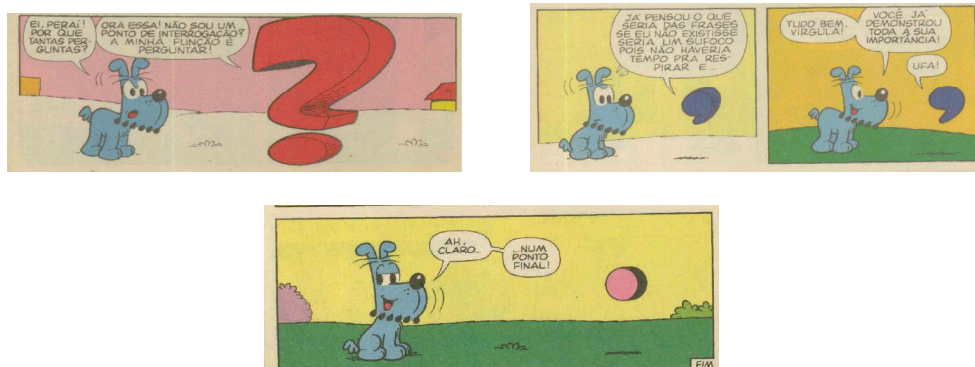
A fala da Mônica poderia ser perfeitamente: “há alguns instantes eles não estavam aí”, mas no lugar das unidades convencionais de tempo temos o número de quadrinhos cumprindo essa função.



Nesta tira fica evidente a subordinação da duração da história ao número de quadrinhos destinados à mesma.

4.4 A metalinguagem com fins didáticos

Não raras são as utilizações do recurso de metalinguagem de maneira didática, visando tanto facilitar a leitura dos quadrinhos como também para fins educativos. Nas historinhas da turma Mônica, cujo público principal é composto por crianças, o didatismo é uma marca muito forte. Na história abaixo do Bidu temos um bom exemplo disto: a historinha é toda usada para explicar a função das pontuações, algo extremamente didático, pois explica o código lingüístico escrito – extremamente necessário a leitura dos quadrinhos. Aqui temos um caso de dupla metalinguagem, pois temos a linguagem escrita, tanto, em caráter mais amplo, a linguagem do quadrinho se auto-explicando.



Conclusão

As metalinguagens consolidaram-se em elemento componente da identidade dos quadrinhos da turma da Mônica. O seu uso já faz parte do estilo dos quadrinhos e as



suas possibilidades são infindas. São usadas tanto para provocar humor, como para ironizar, explicar-se ou mesmo para ensinar. Para entender, no entanto as metalinguagens é necessário compreender primeiramente a linguagem dos quadrinhos e suas características principais, a relação entre imagem e palavra, as noções de espaço, tempo e identidade.

Um dos aspectos mais marcantes do uso das metalinguagens é o caráter subversivo que elas conferem as historinhas, provocando sempre uma quebra no andamento da narrativa, sendo de certa forma sempre um elemento surpresa dentro das historinhas.

As “quebras” ocorrem geralmente no nível da identidade, através da subversão, do inesperado, busca-se explicar ou ironizar elementos já “consolidados” das histórias e quadrinhos. Para além do nível da identidade é muito comum também a utilização das metalinguagens para explicitação da linguagem dos próprios quadrinhos, como espaço e tempo por exemplo. A utilização de metalinguagens gera os mais diversos efeitos, que vão desde a simples obtenção de humor até fins didáticos.



Referências

ARASHIRO, Paulo César **A História das Histórias em Quadrinhos**. Disponível em: <www.centraldequadrinhos.com/v4/Por%20dentro/Artigos/historia_hq02.htm> Acessado em 29 jun 2009.

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**, São Paulo: Cultrix, 1985.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. Série Ensaios. 1ª ed. São Paulo: Ática, 1975.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2ª ed. São Paulo, 1995.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. **História das histórias em quadrinhos**. Disponível em < www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf> Acessado em 29 jun 2009.

Turma da Mônica. Disponível em <wikipedia.org/wiki/Turma_da_monica> Acessado em 29 jun 2009.

Maurício de Souza. Disponível em <wikipedia.org/wiki/Mauricio_de_souza> Acessado em 29 jun 2009.