



## **O Irreverente em Dragon Ball e Dragon Ball Z A Possibilidade Cômica das Poéticas Narrativas nos Mangás<sup>1</sup>**

André Luiz Souza da Silva<sup>2</sup>

Faculdade de Comunicação – Universidade Federal da Bahia

### **RESUMO**

A proposta deste artigo é abordar como se dá o aspecto disfunção narrativa de comicidade nos mangás através das suas imagens. Para tanto usaremos de forma exemplificadora a série em quadrinhos Drangon Ball e Dragon Ball Z de Akira Toryama. Partimos do pressuposto que os mangás através da expressividade dos seus personagens, do uso de elementos gráficos como as linhas diagonais e a própria diagramação das páginas têm a capacidade de criar o efeito cômico. A configuração cômica da imagem serve tanto para reforçar o texto verbal como também pode funcionar sem o auxílio do texto escrito nos balões e legendas. Este último modo, portanto, contraria a tese bartesiana que afirma que qualquer imagem para ter sentido teria que estar atrelada a uma descrição ou a uma enunciação verbal.

**Palavras-chave:** Quadrinhos, Mangás, Imagens, Narrativa.

### **1. A influência de outros meios comunicacionais nos mangás.**

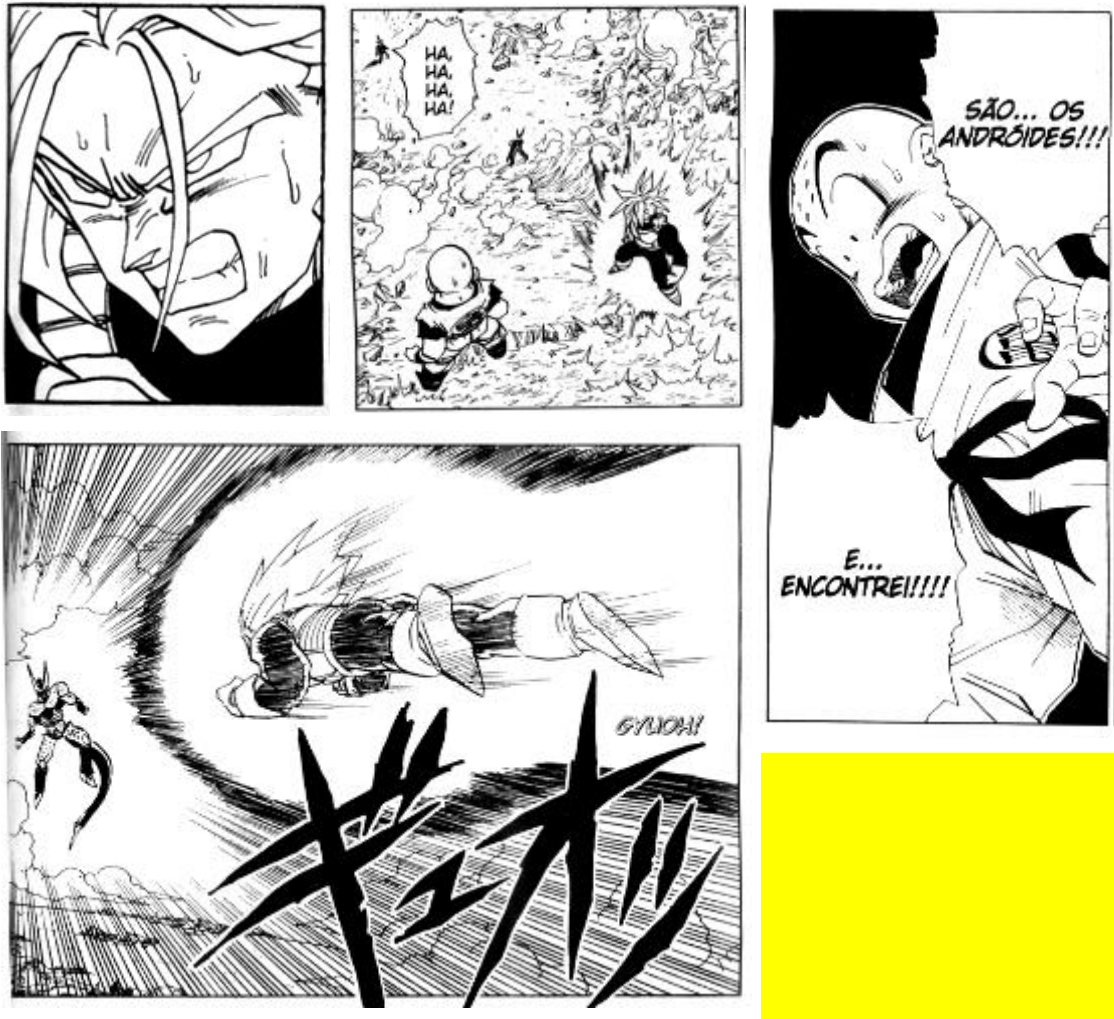
As narrativas dos mangás funcionam dentro de um regime muito mais próximo do ritmo fragmentado da televisão, em que as elipses temporais e espaciais são feitas com a troca rápida de imagens, tendo em consideração também que a força do que é visto é maior do que é pronunciado verbalmente para a construção da narrativa.

Nos mangás de hoje encontramos também em número expressivo os “efeitos” que são originários do cinema, como o *close-up* extremamente fechado, o *plongée* e o *contra-plongée* e, nos casos dos quadrinhos que induzem o movimento, o foco centrado na figura e o fundo aparentando-se distorcido e ilegível, representado por linhas perspectivadas, para passar o conceito de locomoção rápida (Fig. 1).

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Produção Editorial.

<sup>2</sup> Doutorando em Comunicação e Cultura Contemporâneas – UFBA. ([betonnasi@tutopia.com.br](mailto:betonnasi@tutopia.com.br))



Estes efeitos estão espalhados por toda a estrutura da narração, as quais têm o objetivo de contar um *fato* que se passa em determinado *tempo* e *lugar*. A história só existe na medida em que há algum tipo de *ação* praticada pelos *personagens*. Um *fato*, em geral, acontece por uma determinada *causa* e desenrola-se envolvendo certas circunstâncias que o caracterizam. É necessário, portanto, mencionar o *modo* como ocorre o acontecimento, isto é, de que maneira o fato ocorreu. Por sua vez, um acontecimento provoca *conseqüências* decorrentes da ação. Sendo assim, a maneira de configurar visualmente os quadrinhos ganha uma relevância para os desdobramentos narrativos.

As ações desenvolvidas pelo herói acontecem em uma perspectiva temporal independente do ritmo de leitura do receptor. Mesmo considerando que o *movimento* dos quadrinhos é dado pelos olhos do leitor, o *tempo* é determinado pelos intervalos entre um quadro e outro, denominados de sarjetas. Esses intervalos proporcionam,



assim, os deslocamentos de tempo e de lugar, denominados por Cirne (1977) de pequenas e grandes elipses, respectivamente.

Metz (1972, p. 61), ao verificar a narrativa no cinema, afirma que:

Poderíamos acreditar ser possível uma leitura transversal do filme devido à livre exploração do conteúdo visual de cada plano, no entanto, ele é quase sempre objeto de umas leituras longitudinais, precipitadas, projetadas para frente, que aguardam uma continuação. As seqüências não somam planos, elas os suprimem.

Esta declaração pode ser aplicada, sem prejuízos, às hqs, tendo em vista que o encadeamento dos quadrinhos assemelha-se ao plano-sequência cinematográfico no que diz respeito ao desenvolvimento narrativo, através das ações dos personagens, principalmente a do herói.

Para Fresnault-Deruelle (1980, p. 125), os personagens das hq's só aparecem em função do recorte seletivo de autor da obra, decidido a pôr em cena apenas os momentos que considera importantes.

No mangá, em específico, a atuação do herói ocorre geralmente através de uma narrativa linear, representada por uma imagem-ação. Deleuze (1985) analisa as imagens cinematográficas, classificando a sua estrutura pautada na narrativa linear como imagem-movimento. Podemos dizer que o mangá obedece a essa estrutura, contrapondo-se às possibilidades de soluções narrativas encontradas principalmente na produção européia, como nas hq's criadas por Moebius,<sup>3</sup> ou em diversas histórias em quadrinhos oriundas do movimento *underground*.<sup>4</sup> A lógica narrativa dessas hq's é

---

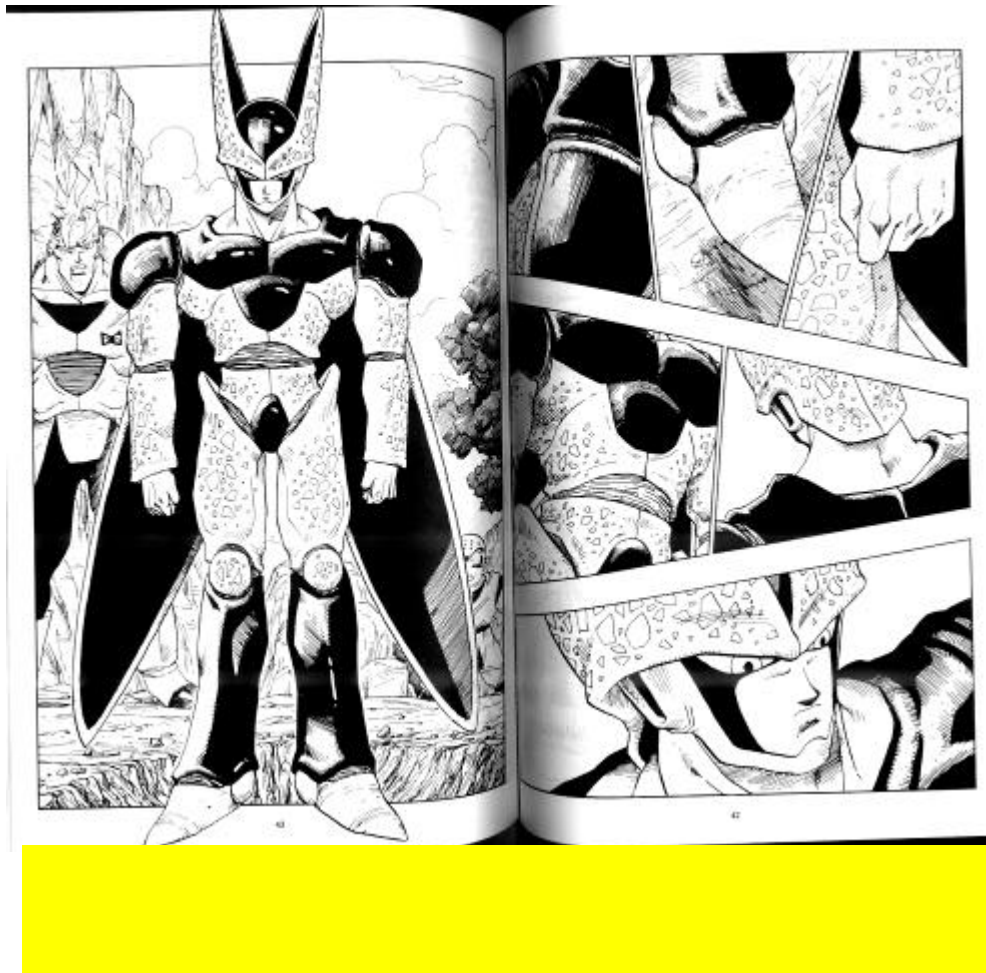
<sup>3</sup> Autor de diversas obras de hq's, entre elas: *Blueberry*, *The Long Tomorrow*, *O Rola-Doida*, *Garagem Hermética* e *Arzach*. Esse artista, dependendo do tipo de histórias que produz, pode assinar tanto como Moebius ou como Gir (abreviação de Giraud).

<sup>4</sup> As hq's *underground* surgiram nos Estados Unidos nos anos 60, influenciadas pela iniciativa no campo da música e pelo movimento *hippe*, tendo como seu idealizador o quadrinista Robert Crumb. As histórias em quadrinhos *underground* visavam produzir materiais alternativos, diferenciando-se das *comics*. Os temas geralmente envolviam drogas, sexo, violência, crítica ao capitalismo e à ordem do sistema. Eram representados geralmente por anti-heróis politicamente incorretos e associados às minorias: negros, mendigos, gays, latinos, mulheres, crianças, deficientes físicos e outros. Estilisticamente, o traço é estereotipado, com cenas de subúrbios, prostíbulos, boates com muita sombra e pouca luz. Muitas dessas hq's são possuidoras de uma construção narrativa não linear.

predominantemente não-linear ou, como classificado por Deleuze (1990), é uma lógica narrativa de imagem-tempo.

Essa relação entre o movimento e o tempo é encontrada nas histórias em quadrinhos através do sentido dado pelo leitor ao acompanhar os planos-sequência, a ordem das legendas e dos balões e até a própria disposição dos elementos visuais distribuídos em um plano.

Geralmente, as aventuras das histórias em quadrinhos de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são conectadas, mantendo uma ordem cronológica dos acontecimentos. O herói, assim como os seus aliados e os seus adversários, segue um percurso temporal linear. Apesar de interligadas, as aventuras têm como propriedade uma autonomia entre um episódio e outro, mantendo uma estrutura geral interna para cada conto.



As histórias de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* são pontuadas por quadrinhos sem que haja a interferência do texto escrito<sup>5</sup> (Fig. 2). Provavelmente, essa forma de narrar, encontrada de um modo geral no mangá, é uma influência de outros meios comunicacionais como o cinema e a televisão.

## 2. A disfunção narrativa do humor nos mangás

Outro ponto marcante nas histórias dos mangás e também nos animês é a expressividade acentuada pelo exagero ou distorções dos olhos e bocas, principalmente, o que leva os personagens ao aspecto caricatural momentâneo. O humor, neste caso, não se dá apenas por uma situação narrativa engraçada, mas especialmente pela reação dos personagens perante a situação apresentada.

Esta distinção caricatural dos personagens de mangá se realiza, inesperadamente, dentro do encadeamento da história, gerando assim uma disjunção narrativa.

Para Morin (1976, p. 175), considerando o eixo seqüencial das histórias em quadrinhos ou a sua estruturação linear,<sup>6</sup> é distinguível em uma historieta três funções ordenadas de narrativas e que também são encontradas facilmente no mangá:

1. uma função de normalização que situa os personagens;
2. uma função locutora de deflagração, com ou sem locutor, que coloca o problema a resolver ou questiona-o;
3. uma função interlocutora de distinção, com ou sem locutor, que resolve “comicamente” à questão.

Segundo a autora, esta última função proporciona a bifurcação da narrativa de um desdobramento sério para o cômico. “Neste caso a bifurcação é possível graças a um elemento polissêmico, o disjuntor sobre o qual a história deflagrada (normalização e locução) tropeça e se volta para tomar uma direção nova e inesperada” (MORIN, 1976, p. 175).

---

<sup>5</sup> Existe outro bom exemplo para ilustrar esta possibilidade: uma longa seqüência de luta de Gohan (o filho de Goku) e seus aliados contra o alienígena Nappa, que dura oito páginas sem a presença de praticamente nenhum texto (DBZ, 36, p. 83-88).

<sup>6</sup> Cabe frisar que Violette Morin desenvolveu estas funções analisando historietas, ou tirinhas de jornal. Entretanto, acreditamos que as funções propostas pela autora também servem para estudar as hq's mais amplamente.

A função disjuntiva não diz respeito estritamente ao jogo de palavras, isto é, não se restringe ao texto verbal, mas também contempla o texto visual, através do iconismo das imagens, visando à comicidade nas hq's (Fig. 3).

Estas historietas são raramente jogos de palavras. São largamente jogos de signos. (...), mas este aspecto verbal não é o mais corrente: com mais frequência os signos se apagam diante dos elementos referenciais da narrativa, gesto, ação sentimento, cujas diversas significação ou polissemia alimentam a disjunção (MORIN, 1976, p. 175-176).





Lembramos que, tradicionalmente, há uma certa tendência da escola de análise semiológica da imagem de subordinar os aspectos icônicos do discurso visual às características do discurso enunciativo pelo caminho das funções textuais, tratado na semiologia da escola barthesiana.

Afinal, é de autoria de Barthes (1990, p. 33-34) a função de *relais*. Segundo o autor, o *relais* é mais ordinariamente encontrado nas charges, nas histórias em quadrinhos e também no cinema. Neste sentido, a imagem teria uma relação de complementaridade da palavra.

O *relais*, portanto, serve como progressor da ação dentro da narrativa; assume o papel de “embreagem” entre um momento e outro do encadeamento dos acontecimentos da história. Portanto, o *relais* é associado à possibilidade que o texto verbal tem de dar um certo sentido a imagem.

Entendido desta forma, Barthes não levava em consideração que a imagem tem a sua capacidade inerente de sobreviver sem o auxílio da palavra, possuindo o seu potencial comunicacional autônomo do texto verbal, isto é, um potencial discursivo, que se realiza através da sua enunciação icônica, principalmente se levarmos em conta o uso das imagens nas artes seqüenciais.

A função de *relais*, exercida pelo texto verbal, dado pelos balões e legendas primordialmente, pode ser dispensada como já demonstraram alguns artistas das hq's, destacando os desenhistas dos mangás, que, influenciados pelo ritmo cinematográfico e televisivo, impõem uma leitura mais dinâmica à história, principalmente quando as seqüências são representação de alguma ação.

Nestes trechos do mangá, é possível realizar um *rouler* de tempo-espaço narrativo sem o auxílio de uma única palavra, isto é, a própria disposição dos elementos internos da imagem pressupõe o antes e o depois graças ao entendimento do acontecido no quadro, através do qual é possível passar um clima de suspense, de urgência, de contemplação, etc.



Eisner (1999, p. 16) afirma que é possível contar uma história apenas por meio de imagens, sem o auxílio, portanto, das palavras. A história pode ser toda desenrolada em pantomima, significando uma tentativa de explorar o texto visual a serviço da expressão narrativa. “A ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum”.

Com o tempo, através de novos estudos semiológicos voltados para o fenômeno das histórias em quadrinhos, ficou mais evidente a possibilidade de independência das imagens para produzir significados. Esses estudos que seguem essa linha de pensamento foram desenvolvidos, a partir de então, por pesquisadores como Fresnault-Deruelle e Violette Morin.

A partir da reflexão desses autores, cai gradativamente a hipótese barthesiana de que a imagem sem a presença do texto verbal poderia gerar uma polissemia de sentidos com pouca ou nenhuma conexão com uma certa intencionalidade comunicacional previamente estabelecida. Na concepção de Barthes, uma imagem não ancorada a um texto verbal geraria discrepâncias de sentidos.

Afinal, Barthes acabou por ignorar a gênese material e plástica dos conteúdos visuais das imagens e, conseqüentemente, também ignorou os resultados que poderiam ser obtidos a partir de uma observância mais aguda dos fenômenos da representação visual, enquanto parte de uma estrutura textual de significação.

Uma dessas possibilidades de entendimento é a sua capacidade conotativa, gerando uma disjunção, uma bifurcação de sentido que a imagem pode proporcionar no ato de leitura dentro de um contexto narrativo.

Esta disjunção tem a capacidade de paralisar a narrativa. Esta paralisia encontra-se dentro do funcionamento interno da narrativa.

As narrativas deste sistema são portanto duplas narrativas: uma narrativa convencionalmente dita normal vem apoiar-se sobre uma narrativa convencionalmente dita parasita, cada uma encontrando-se igualmente fortalecida e destruída pela outra (MORIN, 1976, p. 180).



Desta maneira, a instauração da comicidade é dada pelo atributo do inesperado, quebrando, assim, a linearidade coerente em uma seqüência narrativa. Esta incoerência pode ser representada tanto por um texto verbal, como também por um texto visual.

Nas *comics strips*, ou tirinhas de jornal, por exemplo, principalmente aquelas de teor mais anedótico,<sup>7</sup> a disjunção pode ocorrer de três maneiras:

1. Somente através do texto verbal: a sucessão de imagens, neste caso, pouco colabora para a configuração do efeito inesperado. As imagens são repetitivas, aparentando uma estrutura muito parecida entre elas. Historietas como a de *Mafalda* (Quino) e dos *Peanuts* (Schulz) estão repletas deste tipo de situação, nas quais as repetições dos personagens na mesma posição e a pobreza do fundo dos quadrinhos causam ao leitor não só uma sensação de monotonia como também uma incompreensão do teor da mensagem, se forem tomadas como referência somente a imagem (Fig. 4);



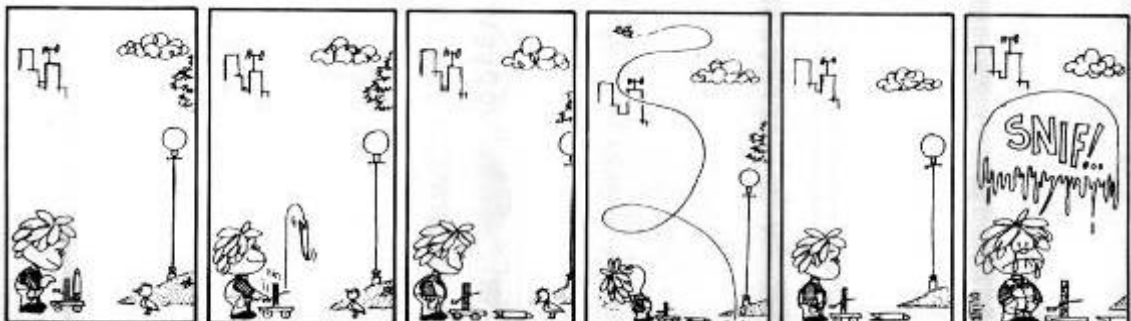
2. Através da interação do texto verbal com o texto visual: este tipo de ocorrência tende a ser mais freqüente no universo das hq's, onde ambas estão atreladas para um entendimento específico da mensagem. Entretanto, é possível notar a disjunção analisando isoladamente as imagens. Afinal, mesmo na ignorância do seu verdadeiro significado, levamos em consideração que estas imagens ainda carecem de algum tipo de complemento verbal para rematar o sentido da mensagem. Todavia, a notação disjuntiva já é verificável por meio da expressividade do desenho, mudança

<sup>7</sup> Inferimos aqui a possibilidade de ocorrências disjuntivas com outras finalidades além da comicidade. Se, genericamente, a disjunção conota uma quebra da linearidade da narrativa no que diz respeito à sua coerência para um desfecho previsível, podemos incluir, então, como passagens correntes à disjunção aquelas que sugerem suspense, culminando em um acontecimento inesperado, como a instauração do terror, por exemplo.

ou exagero expressivo dos personagens ou até mesmo dos movimentos bruscos de objetos contidos na cena (Fig. 5);



3. Somente através do texto visual: a sucessão de imagens consegue construir um sentido sem a presença do texto verbal. O fator inusitado ocorre através de uma espécie de desordem de um entendimento narrativo que até então era representado por imagens coerentes, apontados para um determinado desfecho, que, de certa forma, pode ser previsto pelo leitor. Entretanto, para a sua surpresa, o final é outro, pois inesperadamente, irrompe uma imagem destoante, provocando o efeito de comicidade para concluir a mensagem (Fig. 6).



Nas narrativas dos mangás, a segunda possibilidade, construída por seqüenciamento das imagens acompanhadas de textos verbais e finalizando com uma imagem sem vocábulos, isto é, tendo apenas uma cena impactante, é muito comum e encontrada fartamente toda vez que a sugestão é a indução para a comicidade (Fig. 7).

Como dito anteriormente, os mangás, a partir da década de 60, sofreram uma decisiva influência de meios comunicacionais como o cinema e a tv. Os acontecimentos narrativos passaram a ser mais dinâmicos, graças à adoção de uma diagramação assimétrica, a utilização de linhas diagonais que são tanto usadas para a construção do quadro como também para expressar velocidade, no interior desse espaço. Além disso, foi mais corriqueiro deste então o exercício representacional conotando a independência de texto visual em relação ao texto verbal, o que possibilitou, conseqüentemente, ao artista do mangá realizar experimentos, visando acentuar o humor através do uso de imagens sem a escrita.

Podemos citar artistas nipônicos de renome, como Osamu Tezuka e Akira Toriyama, que começaram a implementar uma forma narrativa nos seus mangás, a qual, em muitos momentos, dispensavam a utilização do texto verbal.



Osamu Tezuka (citado em LUYTEN, 2000, p. 33), afirma que:

Como um tipo de hieróglifos e que, na verdade, o ato de desenhar não é só um processo de fazer figuras, mas uma maneira de escrever uma história com um singular tipo de símbolo. E como vivemos em uma sociedade extremamente visual, a ilustração é o esperanto da aldeia global.



Estes momentos escolhidos pelos artistas de mangá para gerar um trecho na história sem o comparecimento da escrita servem também para representar uma passagem narrativa, na qual ocorre um prolongamento temporal realizado através de um tensionamento de expectativas que vai crescendo até se consumir o desenlace da ação, perpetuando, assim, para o leitor, a idéia de suspense. Ou

então, esta forma de quadrinizar sem o uso do texto verbal é corrente quando há uma necessidade narrativa de reconhecimento do lugar ou de conjuntura prevista para o

posterior engendramento dos fatos da história. O objetivo é, portanto, gerar instruções visuais para que o leitor possa compreender melhor a situação que está por vir.

No que diz respeito à geração de um efeito cômico, os artistas do mangá acentuam estas possibilidades através da ausência de texto verbal. O burlesco realiza-se por uma disjunção que culmina em um acentuado expressionismo dos personagens, com uma configuração chegada ao caricato, por meio do exagero facial, que pode conotar dor, raiva, espanto, tristeza e etc. Geralmente, esta ausência de texto verbal ocorre no último quadro, onde a comicidade explode através do destaque do desenho burlesco.

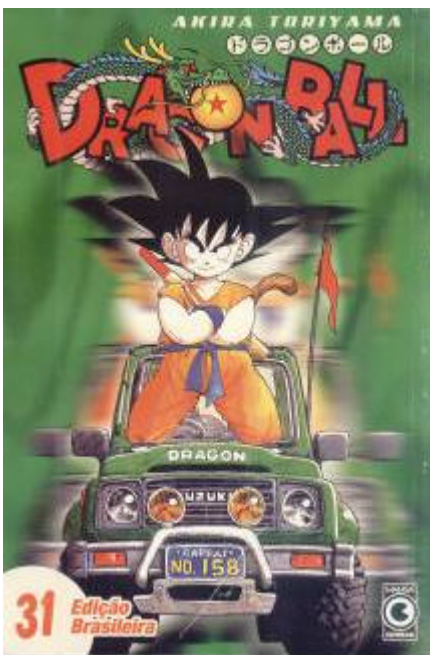
Os mangás *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z* estão recheados de passagens que levam a uma disjunção narrativa cômica. Invariavelmente, não só os vilões, como também o herói Goku e os seus amigos passam, em algum momento da saga, por uma situação vexatória, pautada em um tipo de humor banalizado, em que pequenos descuidos no cotidiano das ações dos personagens, ou até mesmo em momentos de confrontação e realização de tarefas importantes, acabam, inesperadamente, desencadeando uma transição para o humor. A consequência disso encontra-se na exibição visual de situações que demonstram tombos, sustos, acessos de cólera e desespero, configurados de forma exageradamente caricatural. A preferência se dá por meio de olhos esbugalhados e bocas desproporcionais ao rosto para exprimir sentimento de raiva, espanto, cinismo, ironia, e assim por diante.

Algumas outras representações de comicidade nos mangás talvez não façam muito sentido na nossa cultura, isto porque estão diretamente ligados ao universo cultural japonês:

[...] O fato que o mestre Kame sangra pelo nariz sempre que vê uma garota bonita ou se mete em alguma situação constrangedora com roupas íntimas (calcinhas, principalmente). Para nós este fato pode parecer bem estranho, mas em alguns mangás essa é a forma engraçada de mostrar que o personagem, geralmente masculino, está ansioso ou excitado (e o mestre Kame é mestre em se meter em confusão por causa disso!). Este tipo de expressão tornou-se popular porque alguns desenhistas adaptaram para o desenho a palavra japonesa “Hanaji”, que significa sangue pelo nariz. Esta palavra no Japão é usada também para mostrar excitação (DB, 5, p. 94-95).

Mesmo se levarmos em conta a nossa ignorância sobre a origem de alguns significados encontrados nos mangá, ainda assim sabemos, mediante o mote narrativo, que se trata de uma situação de humor. Como o passar de tempo, o leitor de mangá, independentemente de ter ou não este *background* cultural, aprende a reconhecer estas marcações representacionais como situações especificamente humorísticas, da mesma forma que distingi as representações visuais no lugar do texto como normalmente acontece também em produções quadrinísticas originárias da escola de histórias em quadrinhos franco-belgas: em um lugar de escrever palavrões na fala dos personagens, convencionou-se utilizar desenhos icônicos de caveira, de bomba, de faca, etc., em uma clara demonstração de que o texto visual toma lugar do texto verbal.

Sobre as metáforas visuais nas histórias em quadrinhos, Eco (1993, p.144) afirma que:



[...] poderíamos citar, por exemplo, vários processos de visualização da metáfora ou do símile, como os que aparecem nas estorinhas humorísticas: ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são tantas expressões que, na estória em quadrinhos, se realizam como recurso constante a uma simbologia figurativa elementar. À mesma categoria pertencem as gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadazinha acesa que significa tive uma idéia etc. Mas na realidade, esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica das estórias em quadrinhos.

Este aspecto cômico realizado pelas metáforas visuais muitas vezes é auxiliado por um ambiente ou objetos também de representações burlescas, como as naves e veículos que surgem durante a saga, os quais lembram brinquedos ou réplicas miniaturizadas da nossa realidade. Estas réplicas conseguem manter o seu índice com o referente através de um desenho minucioso de detalhes, chegando até mesmo ao nível da inclusão de logotipo dos fabricantes (Fig. 8).



Contudo, o tipo de traço usado por Akira Toriyama sugere um aspecto mais icônico desses objetos integrando-os à aparência dos personagens.

Cabe lembrar que esta relação dos objetos representados com o referente é usual nos mangás, mas, na maioria dos casos, estes objetos, e também os cenários, são desenhados de forma mais realística possível. Aspectos fotográficos e de detalhismo, contendo peso, textura e complexidade física, contrastam com a simplicidade do traço e o esquematismo geométrico dos personagens, o que é denominado de “efeito máscara”. No caso de *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, o efeito de contraste entre a figura e o fundo não é tão evidente. Ambas se apresentam aos olhos do leitor de uma maneira mais integrada.

Para Mccloud (1995, p. 43-44):

Esta combinação permite que os leitores se disfarçam num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto para ser. [...] Os estilos híbridos resultantes mostraram uma tremenda variação icônica, como personagens muito cartunizados e fundo quase que cinematográficos.

Em *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, esta distinção entre cartum e fotográfico é diminuída, pois o tratamento dado pelo desenhistas aos cenários e objetos são adjetivados por uma certa leveza no traço.

Deste modo, a identificação do leitor como Goku não se dá somente pelos seus feitos heróicos, mas também pela possibilidade de envolver-se em situações hilárias, assim como acontece na vida real.

Uma das explicações pode ser encontrada nos personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no Ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias (LUYTEN, 2000, p. 40).

Ao contrário das histórias em quadrinhos norte-americanas, no mangá, o herói, entre um grande feito e outro, pode envolver-se em situações engraçadas ou até mesmo ridículas, sem que isso afete a sua imagem heróica perante o leitor.

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa, que, entretanto, no decorrer do enredo da história podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. [...] O leitor se identifica com os heróis porque eles retratam sua vida diária e o remetem para o mundo para esse mundo de fantasia. Ele poderia ser o próprio herói da história porque está próximo da sua realidade (LUYTEN, 2000, p. 71).

Desse modo o aspecto de comicidade nos mangás é um dos ingredientes para que o leitor possa incorporar os personagens através de um processo de humanização. Este processo de humanização se dá principalmente através da figura do herói, que entre um e outro grande feito é capaz de proporcionar situações desconcertantes de efeito hilário tão comuns ao nosso cotidiano.

### Referências bibliográficas

- BARTHES, Roland. “A mensagem fotográfica”. In: \_\_\_\_\_. *O Óbvio e Obtuso*. São Paulo: Nova Fronteira, 1990, p. 11-25.
- CIRNE, Moacyr. *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1977.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. *Cinema 2: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FRENAULT-DERUELLE, Pierre. “O espaço interpessoal nos comics”. In: \_\_\_\_\_. *Semiologia da Representação*. São Paulo: Cultrix, 1980, p. 125.
- LUYTEN, Sônia. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Markon Books, 1995.
- METZ, Christian. *A significação do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MORRIN, Violette. “A história cômica”. In: BARTHES, Roland. *et al. Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Petrópolis: Vozes, 1976. p 174-200.
- \_\_\_\_\_. “Le dessin humoristique”. *Communications*, n. 15, p 7-23, Paris, SEUIL, 1976.