Letras

Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95149, 2026 - DOI:10.5902/2176148595149 - ISSN 2176-1485
Submissão: 17/02/2026 Aprovação: 20/06/2026 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

Panorama das abordagens teóricas sobre texto e imagem em quadrinhos

An overview of the theoretical approaches of text and image in comics

Lielson Zeni[I]
Ícaro Silva Gonçalves[II*]

Resumo: As histórias em quadrinhos são uma área autônoma de produção cultural que pode, contudo, ser apreciada e avaliada a partir de lentes desenvolvidas para outras áreas. Não deixa de haver, entretanto, abordagens teóricas originais e próprias dessa linguagem. Desse modo, esse trabalho tem como objetivo apresentar um breve panorama de algumas dessas perspectivas dedicadas à especificidade da linguagem das histórias em quadrinhos. Desenvolve-se, então, um projeto de exposição de alguns pensamentos em forma de verbetes, com intuito de enriquecer essa discussão nos estudos de quadrinhos e fornecer material de consulta a pesquisadores da área.
Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Panorama teórico; Teoria dos quadrinhos

Abstract: Comics are an autonomous area of cultural production, which can, nevertheless, be appreciated and evaluated through lenses developed for other areas. However, this language still has its own original theoretical approaches. Thus, this research seeks to present a brief overview of some of these approaches dedicated to the specificities of comic book's language. Therefore, a project exhibiting some of these ideas, organized as entries, is developed here, aiming to enrich this discussion in the field of comic books studies and provide source material to researchers in the area.
Keywords: Comic books; Theoretical overview; Comic's theory

INTRODUÇÃO

A linguagem dos quadrinhos, elemento por meio do qual a narrativa quadrinizada efetivamente se dá, é um dos aspectos de pesquisa e reflexão mais relevantes para o estudo das histórias em quadrinhos, justamente por lidar com aquilo que é próprio da forma de se contar uma história por meio dos quadrinhos. A diversidade de temas abordados por esse objeto cultural *história em quadrinhos* sempre estará mediada por sua linguagem, de forma que a própria análise de assuntos deveria passar por esse viés estético.

[I] Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil
[II] Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil
[*] Autor correspondente – icarosgon@gmail.com

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

Muitas pesquisas sobre quadrinhos lançam mão de noções surgidas em outras áreas e acabam por trazê-las e adaptá-las para a análise das histórias em quadrinhos. Além desse aporte de ferramental teórico de outras áreas do conhecimento, há uma produção relevante de teorias das próprias histórias em quadrinhos, dedicadas à sua especificidade.

Sem intenção alguma em desmerecer trabalhos que constroem pontes com, por exemplo, teoria literária, teoria da comunicação, design, artes, arquitetura, cinema e tantas outras, este artigo se concentra em apresentar sumariamente abordagens que lidem especificamente com as histórias em quadrinhos. O nosso objetivo é dar um panorama para que se possa encontrar aqui algumas indicações de reflexões potencialmente úteis para pesquisadores de histórias em quadrinhos.

Por exemplo, ficou excluído o muito citado *Apocalípticos e integrados*, de Umberto Eco, que traz dois artigos diretamente ligados aos quadrinhos: "A leitura de 'Steve Canyon'" e "O mito do Superman". A razão é que eles não trazem uma abordagem própria da linguagem quadrinística, mas são objetos de análise de Eco. No primeiro artigo, ele realiza uma leitura semiótica clássica e, no segundo, uma abordagem perante a ideia de uma narrativa regular em um meio de comunicação de massa. Insistimos que isso não torna os artigos desinteressantes, nem que deixariam de ser recomendáveis, mas, sim, que se encaixam fora de nossa proposta.

O modo escolhido para fazer a escolha de teorias, no contexto da proposta do dossiê onde este artigo está abrigado, foi de pequenos verbetes dedicados a alguns nomes da pesquisa da forma dos quadrinhos. A problematização desse assoalho teórico, com suas tensões epistemológicas, nos parece outro artigo derivado dessa primeira entrada que nos propusemos a fazer aqui. Assim, alguns dos nossos critérios para a seleção seguem abaixo.

Esse recorte ainda nos deixa perante uma grande quantidade de materiais. Por isso, acabamos por impor mais alguns critérios para podermos dar conta da tarefa de tornar este texto uma apresentação sucinta de teorias voltadas à forma dos quadrinhos.

Desse modo, nossa segunda redução foi de tratar de obras disponíveis em português, justamente para que a questão do idioma não fosse uma barreira inicial de acesso ao pesquisador. Essa opção põe de lado autores relevantes como Phillipe Marion, Hilary Chute, Ann Miller, Pierre Fresnault-Deruelle, Jan Baetens, entre tantos outros nomes. Portanto, considerando teóricos estrangeiros, foram selecionadas obras que possuem tradução para o português, facilitando o acesso e leitura por estudiosos brasileiros.

Já a escolha de autores nacionais levou em consideração, dentre outros fatores, o desenvolvimento de pesquisas acerca da dinâmica entre textos e imagens nos quadrinhos, que é o foco principal deste artigo. Desta forma, estudos historiográficos como os desenvolvidos por Waldomiro Vergueiro e Nobu Chinen não foram incluídos neste panorama, apesar da sua importância para o cenário de pesquisa em quadrinhos no Brasil.

E em um terceiro momento, é claro, não podemos deixar de levar em conta nossas preferências por uma teoria perante outra, o que nos traz até a seleção que segue.

Passemos, portanto, às obras.

WILL EISNER E SCOTT MCCLOUD

Antes de iniciar propriamente com as obras indicadas, vamos expor aqui ressalvas com dois autores bastante referenciados em trabalhos de pesquisadores brasileiros e dos quais percebemos grandes limitações em suas pesquisas. Trata-se dos estado-unidenses Scott McCloud (1960-) e Will Eisner (1917-2005).

Por mais que pareça contraditório começar um panorama pelo seu viés negativo, nos parece relevante pôr em discussão algumas das fragilidades da abordagem desses autores que são tantas vezes citados.

Eisner é um dos quadrinistas mais relevantes das histórias em quadrinhos dos Estados Unidos, tendo publicado obras referenciadas e de grande importância, como *Contrato com deus* (Eisner, 2003) e as aventuras de seu personagem Spirit. Ficou conhecido como um renovador da linguagem quadrinística, experimentando com a distribuição dos quadros na página e com cenas de impacto, além de ser muito reconhecido pelo seu empenho na difusão da nomenclatura e do formato "graphic novel". Além disso, ele produziu alguns livros sobre criação quadrinística, como *Quadrinhos e arte sequencial* (Eisner, 2010) e *Narrativas gráficas e recurso visuais* (Eisner, 2026). Embora essas obras sejam valiosos manuais de criação de história em quadrinhos, com dicas e exploração de recursos da linguagem quadrinística, Eisner tenta convencer seus leitores de que as histórias em quadrinhos seriam literatura e não uma linguagem própria, incorrendo no erro de retirar a autonomia desse meio de expressão, na tentativa de lhe dar um passado literário.

Em todos os momentos em que Eisner tenta dar a passagem de manual de criação para obra teórica, sua perspectiva se enfraquece, e corre-se o risco de, até mesmo, perder de vista o que há de útil em seu trabalho sobre quadrinhos.

Já McCloud se propõe a fazer uma reflexão sobre as histórias em quadrinhos (no formato de quadrinhos e não de texto em prosa) e dedica boa parte do começo de seu *Desvendando os quadrinhos* (M. Books, 2005) a buscar qual seria a definição dessa linguagem. Para isso, ele lança mão de diversas categorizações, como identificar os tipos de transição possível entre as cenas. É nesse momento que sua definição bastante repetida vai surgir: "Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a provocar uma resposta no expectador." (McCloud, 2005, p. 9).

Tal definição apresenta alguns problemas. De acordo com Lielson Zeni, ao comentar os trabalhos dos dois autores:

> Enquanto Eisner tenta enobrecer a linhagem do objeto cultural ao filiá-lo a uma arte de prestígio milenar e amplamente reconhecida, McCloud mira no específico (delimitar o que seriam os quadrinhos) e acerta no generalizante (por exemplo, as próprias letras desta página estão apartadas por um espaço entre elas e as palavras por espaços um pouco maiores e, certamente, isso não configura uma história em quadrinhos). (Zeni, 2024, p. 38)

De forma não declarada, McCloud produz um trabalho formalista com tentativa de categorizações e delimitação de processos, mas sem nunca dar a saber qual seria a utilidade de tais categorias. A pesquisadora francesa Catherine Mao também propõe uma leitura crítica da proposta de McCloud:

> sua concepção da história em quadrinhos é bastante quimérica e suas conclusões frequentemente aproximativas, certamente discutíveis: toda essa dança do visível e do invisível repousa, na verdade, sobre uma profunda indiferença, bem platônica, quanto às especificidades do suporte. Fetichizando, particularmente, o branco entre os quadros, McCloud afirma que a leitura se efetuaria em detrimento do suporte, de forma a abrir o acesso para uma dimensão ideal. (Mao, 2014, p. 324, nossa tradução)

Assim, encontramos um pensamento formalista com pouco apego material, se provando bastante frágil como base teórica. Von Kulitz propõe que esses dois autores trazem o pensamento voltado para a forma dos quadrinhos para a pesquisa de quadrinhos (Von Kulitz, 2024, p. 24-28). Talvez seja verdade do ponto de vista da disseminação desse tratamento mais formal, mas não do ponto de vista histórico, como veremos nas outras propostas teóricas a seguir.

Pensamos, contudo, que o uso de Eisner e McCloud não deve ser abolido da pesquisa de quadrinhos, mas sim reposicionado. Se tratam ambos de bons manuais sobre criação e produção de quadrinhos, capazes de fornecer algumas dicas e orientações pertinentes para os quadrinistas fazerem seus próprios quadrinhos e para os críticos e pesquisadores pensarem a análise de obras. Recomenda-se, desse modo, que ambos os autores podem fornecer algumas direções valiosas na análise de páginas de quadrinhos que possam servir como concretização do trabalho de pesquisa. Reforce-se, entretanto, que as duas propostas têm um valor muito restrito quando se trata de embasamento teórico. Para esse uso, recomenda-se a consulta de algum dos materiais a seguir, entre outras obras de maior densidade teórica.

DANIELE BARBIERI

O autor italiano teve o *As linguagens dos quadrinhos* publicado no Brasil em 2017 pela editora Peirópolis. Oriundo da comunicação social, área muito produtiva na pesquisa de quadrinhos, Barbieri (1957-), logo na introdução de sua obra, se propõe a entender as linguagens (todas elas, não apenas a quadrinística) não como instrumentos, mas sim como ambientes. A postura vai além de uma compreensão de "o meio é a mensagem", notabilizada pelo teórico da comunicação Marshall McLuhan. "A diferença entre um ambiente e um instrumento é que se habita o primeiro enquanto se utiliza o segundo." (Barbieri, 2017, p. 17). Trata-se, portanto, de se estabelecer uma relação menos instrumental com a linguagem, mas sim mais orgânica, pois ela permeia tudo.

A partir disso, o autor vai pensar nas relações das diversas linguagens com os quadrinhos. Levando em conta algumas categorias de relação entre linguagens, Barbieri opta por dedicar-se a uma que se intitula *adequação*, quando uma linguagem cita outra:

> A relação de *adequação* entre linguagens é interessante de maneira particular porque é o que mais nos revela os mecanismos e limites das linguagens implicadas. [...] A ideia é falar dessa linguagem não pelo que lhe é único, mas pelo que compartilha com outras linguagens... (Barbieri, 2017, p.20)

A maior parte de *As linguagens dos quadrinhos* é dedicada a lidar com exemplos comparativos de diversas linguagens e os quadrinhos, de forma muito material e bastante vinculada à uma análise de páginas de obras quadrinísticas, tornando tudo muito palpável e concreto, sem nunca perder de vista a proposta de que se habita a linguagem:

> todas as ideias nascem em uma linguagem. E, se as coisas são assim, então a linguagem na qual estamos pensando neste momento não terá apenas as características de um instrumento utilizado para transmitir as ideias, mas será precisamente o *ambiente em que nos encontramos* enquanto as formamos. E assim as características da linguagem na qual estamos pensando têm efeito sobre nossos pensamentos. (Barbieri, 2017, p. 18)

Como crítica às propostas de Barbieri, cabe dizer que a concepção da linguagem quadrinística não é somente narrativa, sendo, na contramão da proposta do autor italiano, possível desenvolver reflexões interessantes sobre a infranarratividade ou mesmo a não narratividade dos quadrinhos. Também vale ressaltar que o ambiente muito preso à noção de comunicação acaba por desvalorizar algumas questões estéticas que são de menor interesse comunicativo e de maior proposta sensível, pondo de lado parte muito interessante da construção quadrinística.

Também há o fato de o livro ser da década de 1990 e, assim, não levar em conta a arte digital, o que faz com que diversas análises percam parte considerável de sua força

a se comparar com a produção atual. Soma-se a isso a insistência no mito da origem dos quadrinhos nos jornais dos Estados Unidos.

Entretanto, a aposta do autor italiano é por complexificar o entendimento da linguagem dos quadrinhos, indo além da ideia de que seria um híbrido de palavras e imagens:

> Porque quadrinhos não são a simples sucessão de cenas contidas cada uma em uma imagem: pelo contrário, é uma linguagem na qual as relações entre uma e outra imagem, gráficas ou narrativas, são mais importantes que as próprias imagens. (Barbieri, 2017, p. 130)

A proposta de analisar as diversas outras linguagens que podem ter influenciado os quadrinhos torna-se um tanto esquemática e muito limitada, mas a ideia de uma intersecção, e não de limites estanques, é muito valiosa. É um autor recomendado, sobretudo, a pesquisadores interessados em investigar a relação dos quadrinhos com outras linguagens.

ANTONIO LUIZ CAGNIN

Publicada em 1975 pela editora Ática, com edição atualizada publicada em 2014, a obra *Os quadrinhos*, de Antonio Cagnin (1930-2013), surgiu a partir da sua dissertação de mestrado na Universidade Estadual de São Paulo e se propôs elaborar uma análise estrutural das histórias em quadrinhos. Já no início do texto, o autor aponta que o livro pode ser considerado uma introdução aos quadrinhos, uma "pequena gramática elementar deste sistema narrativo" (Cagnin, 1975, p. 15). Assim, a obra discorre sobre aspectos técnicos dos elementos comumente encontrados nos quadrinhos, ressaltando questões da imagem, texto e, por fim, as possíveis interações entre eles.

Cagnin compreende os quadrinhos como um sistema narrativo composto de imagem e texto. O autor observa as relações desses aspectos com os objetos que representam, concluindo que a escrita faz isso de forma indireta e convencional, pois o signo linguístico não apresentaria nenhuma semelhança direta com o que está representando. Por outro lado, o autor aponta que a imagem desenhada "é um signo analógico e contínuo" (Cagnin, 1975, p. 30), já que reproduz diretamente o objeto (sendo, portanto, analógica) e sua compreensão é feita a partir do todo presente na página, ou seja, contínua.

Portanto, acerca da interação da imagem e do texto, Cagnin conclui:

> Aqui é fácil compreender a função de complementaridade dos dois sistemas envolvidos nas HQ. O elemento linguístico tem um amplo poder de representação no vasto campo dos conceitos universais, mas o elemento icônico só traz diante de nós o simulacro dos objetos físicos e, no máximo, sugestões de movimento e de sucessão. A imagem, no entanto, está revestida da imensa riqueza da representação do real com características individuais. (Cagnin, 1975, p. 30)

Assim, para ele, nas histórias em quadrinhos, o texto e a imagem são complementares, sendo que as ilustrações trazem à página representações das características daquilo que compõe a narrativa (lugares, objetos, pessoas, etc.), enquanto a escrita permite que ideias complexas sejam transmitidas no processo de criação e leitura da obra. De acordo com Cagnin, isso diferencia essa linguagem da literatura, já que ela se utiliza apenas do sistema linguístico, enquanto as histórias em quadrinhos apresentam uma dinâmica complementar entre o icônico e o linguístico (Cagnin, 1975, p. 140).

Para ilustrar essas diferenças acerca da interação desses elementos na literatura e nos quadrinhos, Cagnin desenvolve uma tabela na qual compara o grau de participação da imagem e do texto em diferentes sistemas narrativos. Em uma escala de 0 a 4, o autor observa a presença e relevância da ilustração e da escrita, considerando texto sem imagem, como romances (0:4); texto com imagens, ou seja, histórias ilustradas (1:3); texto e imagem (3:3); imagem predominante (3:1); e, por fim, imagem sem texto, ou histórias "mudas" (4:0) (Cagnin, 1975, p. 140).

A partir dessa tabela, Cagnin estabelece o grau de quadrinização, ou seja, a relevância da participação dos elementos icônicos e textuais no conjunto da obra, sendo que pode haver variações dentro do mesmo sistema narrativo. No primeiro grau de quadrinização, por exemplo, as imagens são apenas decorativas e facilmente dispensáveis, sendo que todo o sentido da narrativa está no texto. Por outro lado, no quinto grau de quadrinização, toda narração e significados ficam totalmente à cargo das imagens.

Apesar de estabelecer essa distinção, Cagnin reconhece que os componentes textuais também apresentam aspectos visuais, já que a leitura depende desses elementos serem vistos.

> É certo que nas obras literárias, que se destinam a ser lidas e, portanto, a serem *vistas,* a imagem acústica desempenha um papel fundamental, pois mesmo ela existe em função do ritmo e os padrões de entoação. Ela não nos chega apenas como imagens visuais. Mesmo assim, a utilização dos valores visuais da palavra escrita é frequente, e disto se origina um intercâmbio de efeitos significativos entre o visual e o verbal. (Cagnin, 1975, p. 144)

O autor exemplifica essa dinâmica com o capítulo "O velho diálogo de Adão e Eva", encontrado no livro *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis (Cagnin, 1975, p. 144). Nele, as personagens são indicadas apenas pela primeira letra de seu nome e todo o diálogo ocorre a partir de reticências e pontos de exclamação e interrogação. Isso, junto de questões como tipografia e o trabalho editorial final, garantem aspectos do sistema visual ao linguístico, mesmo em sistemas narrativos apenas textuais.

Por outro lado, Cagnin também confere às imagens nos quadrinhos aspectos do sistema textual. O autor aponta que "O código narrativo seria montado, então, com as unidades narrativas ou as funções de Propp, que são indiferentes à substância de expressão utilizada para contar história." (Cagnin, 1975, p. 154). Ou seja, as histórias são construídas a partir do conjunto de ações relevantes ao desenvolvimento da narrativa, independente do sistema utilizado para representá-las, como, segundo Cagnin, ocorre nos quadrinhos:

> No âmbito das HQ, a substância de expressão destas unidades é visual e, isoladas ou unidas à linguagem escrita, como foram vistas anteriormente, se prestam a funcionar como unidades narrativas, pois têm equivalentes às unidades narrativas linguísticas: as partes de uma imagem podem significar um todo; qualquer forma que a imagem atualize é a solução de, pelo menos, dois enunciados linguísticos, o que corresponde exatamente às unidades narrativas mínimas, encontradas até agora com base nas unidades linguísticas do discurso; na imagem existem os aspectos descritivos, estáticos, que equivalem às funções qualificativas ou variantes de Propp, e os aspectos narrativos propriamente ditos, ou funções. (Cagnin, 1975, p. 156)

Dessa forma, as funções narrativas e descritivas nos quadrinhos geralmente são exercidas pelas imagens, conferindo a elas, portanto, certas características associadas ao sistema linguístico, considerando a literatura tradicional.

Portanto, a teoria elaborada por Cagnin acerca do texto e da imagem nos quadrinhos dá conta, principalmente, da interação entre esses sistemas. O autor identifica uma dinâmica complementar entre esses elementos, afirmando que "As informações do texto se intersecionam com as informações da imagem." (Cagnin, 1975, p. 146), criando, dessa forma, a narrativa em quadrinhos.

Cabe como crítica o aporte excessivamente estruturalista, com uma divisão entre representação icônica e verbal, e não o entendimento de uma matéria só, além de que a linguagem os quadrinhos tem seu contexto de apresentação ignorado em nome da estrutura em que se apresenta. Vale citar que entregar a noção de que ideias complexas ficariam a cargo da escrita é, de certa maneira, subalternar a capacidade das imagens.

MOACY CIRNE

Moacy Cirne (1943-2014) é um dos pioneiros da pesquisa brasileira de história em quadrinhos. Professor de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, foi também poeta, cineasta e estudioso do poema-processo, do cinema e da fenomenologia, entre outros temas. Seus trabalhos são alinhados com a produção crítica sobre quadrinhos europeia. O livro de estreia de Cirne, *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos* (Vozes, 1970),

apresenta diálogo com as reflexões teóricas franco-belgas, com a semiologia de Umberto Eco e com a teoria crítica pelo viés de Walter Benjamin.

Fortemente interessado na repercussão revolucionária das obras de arte e dos discursos artísticos, Cirne tende a priorizar obras que ele compreenda como engajadas politicamente, porém, que em momento algum abram mão de elaborar o uso da linguagem dos quadrinhos. Para Cirne, é preciso que a forma também seja revolucionária, não somente a mensagem. Tal preocupação vai aparecer, inclusive, em suas formulações teóricas.

Pode-se considerar como uma de suas mais relevantes contribuições a descrição que Cirne faz de *corte gráfico*, o que seria um dos diferenciais da linguagem própria dos quadrinhos e que aparece em uma tentativa de definição da linguagem quadrinística.

> Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significante do corte — que chamaremos de corte gráfico — será sempre o lugar de um corte espácio-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Eis aqui sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de cortes igualmente gráficos. (Cirne, 2000, p. 23)

A fixação do espaço narrativo e dos cortes no elemento gráfico introduz um diferencial que uma definição como a de McCloud não tem. Enquanto o autor estado-unidense se abre a toda a linguagem ao não especificar sua definição, Cirne não apenas se centra na imagem estática, mas nela com interesse específico em seu aspecto gráfico.

A citação ao "lugar" a ser preenchido pelo leitor pode levar a pensar na lacuna pesquisada por Barbara Postema ou na calha do já citado Scott McCloud, mas a pesquisadora Maria Clara Carneiro traz a seguinte compreensão:

> O corte, portanto, não é simplesmente o branco [da página], mas a forma de agenciamento da página que acontece em três dimensões: a) espacial, pois é localizada sobre a página; b) temporal, pois produz a ideia de sequencialidade narrativa; e c) espácio-temporal, em que as duas dimensões anteriores estão articuladas. O corte é uma descontinuidade, que pode ser visto como análogo ao espaçamento na linguagem — todo signo se delimita pelos intervalos que lhe antecedem e lhe sucedem: a palavra, a imagem, o som —, no entanto apenas nas histórias em quadrinhos esse espaço toma forma gráfica que também produz um efeito estético relevante. O corte produz um ritmo visual, ou "estruturação dinâmica" (Cirne, 1970, p. 19). (Carneiro, 2023, p. 24-25)

Além do corte gráfico, vale ressaltar também o conceito de poeticidade libertária, que vai, de certo modo, resumir boa parte dos interesses ideológicos, políticos e estéticos do autor. Nas palavras do próprio Moacy Cirne, poeticidade libertária:

> É o campo crítico que incorpora elementos de uma possível semiologia marxista, do realismo semiótico e do imaginário bachelardiano, além de uma poética libertária a partir do poema/processo: uma poeticidade que evita a "leitura inerte" (cf. Bachelard) para se pensar através da "leitura produtiva" (cf. teoria e prática do poema/processo). Em última instância, estaríamos diante de uma leitura que problematiza politicamente o objeto estudado. Isto é, que procura se aproximar desse ou daquele objeto (estético, literário etc.) passando por mediações construídas a partir da relação texto/contexto no interior do conjunto relacional razão/emoção.

> Em outras palavras: a Poeticidade Libertária por nós sugerida entende o contexto, tomado *poeticamente*, como determinante do texto, tomado *politicamente*, só que não o faz de forma mecanicista, já que pressupõe uma leitura produtiva (longe de reduplicações ideológicas) aberta às múltiplas significações de cada obra-de-arte. E assim como não existe leitura inocente (cf. Althusser), não existe crítica inocente: a nossa própria leitura carrega, claro, algumas marcas fundantes do marxismo. (Cirne, 2000, p. 60-61)

A posição do autor não é meramente panfletária, mas alinha suas diretrizes ideológicas com perspectivas estéticas. "Cirne [...] elabora um pensamento político a respeito dessa disposição [o corte gráfico], chama a atenção para a potência de imagens desprezadas pela alta cultura (ecoando Eco, aliás)." (Carneiro, 2023, p. 26). Ou seja, valoriza por meio da concretude em linguagem o que poderia ser entendido como um desprezo pelo meio.

É importante levar em conta que Cirne trabalha em diversos momentos com a ideia de legitimar a reflexão e a produção das histórias em quadrinhos, porém, sem deixar que isso se torne algum tipo de obsessão de seus ensaios, algo que pode ser observado em outros autores dos anos 1970, como Alvaro de Moya, por exemplo.

THIERRY GROENSTEEN

O autor franco-belga Thierry Groensteen (1957-) talvez seja a referência de teoria mais relevante entre os títulos disponíveis no País. O seu livro *O sistema dos quadrinhos* (Marsupial, 2015) é um esforço de sistematização da linguagem dos quadrinhos.

Logo no início, ele se opõe à proposta estruturalista de unidades mínimas significativas dos quadrinhos, algo como pode ser encontrado no artigo de Umberto Eco "Leitura de 'Steve Canyon'", em *Apocalípticos e integrados* (Perspectiva, 2008). Em seguida, vai posicionar o lugar de sua pesquisa deste modo:

> Tendo em conta o objeto dado, a perspectiva aqui proposta pode ser qualificada como semiológica (ou semiótica), no sentido mais amplo do termo. [...] Não vou me negar a certos desvios pela semântica e pela estética, aproveitando tudo que puder contribuir para o entendimento do meio. É por esse motivo que o termo "neossemiótica" me parece adequado para qualificar o ponto de vista que *O sistema dos quadrinhos* reivindica. (Groensteen, 2015, p. 10)

Nessa obra, Groensteen defende que nos quadrinhos há primazia da imagem sobre o texto verbal e esse é um *a priori* de toda sua proposta, que para o seu sistema dos quadrinhos seria "uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) de expressão e de um conjunto de códigos. É a razão pela qual podem ser descritos em termos de sistema." (Groensteen, 2015, p. 14).

Esse sistema será formado por algumas características próprias das histórias em quadrinhos: a solidariedade icônica, a espaçotopia, a artrologia, entre outras. Vamos detalhar a seguir essas categorias que consideramos mais relevantes, mas vale insistir de que seu funcionamento é em conjunto, são características que estão em ação simultaneamente.

Solidariedade icônica é assim proposta pelo autor:

> Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*. (Groensteen, 2015, p. 27-28)

Essa definição é tão relevante que é a partir dela que pesquisador franco-belga vai propor seu entendimento do que seria uma história em quadrinhos:

> A solidariedade icônica é a condição necessária para que uma mensagem visual possa, à primeira aproximação, ser assimilada a uma história em quadrinhos. Como objeto físico, todas as histórias em quadrinhos podem ser descritas como uma coleção de ícones apartados e solidários. (Groensteen, 2015, p. 30-31)

É no aprofundamento sobre solidariedade icônica que surgem outros dois importantes conceitos do autor: "é através dessa colaboração entre artrologia e espaçotopia que a imagem sequencial é plenamente narrativa, sem necessariamente precisar de suporte verbal." (Groensteen, 2015, p. 17). **Artrologia** é o nome pelo qual Groensteen identifica os diversos tipos de relações que se estabelecem entre essas imagens solidárias na página, como composição, oposição, complemento, suplemento, entre outras.

A artrologia, lembremos, ligada à solidariedade icônica, acontece em um espaço determinado, que também recebe uma nomenclatura específica, **espaçotopia**:

> Esse espaço onde acontece a solidariedade icônica é a espaçotopia; o que rege as operações nesse lugar é a artrologia; as operações mais relevantes são a decupagem (a criação do quadro em si); o layout (a criação da "página" com os quadros) e o entrelaçamento (a criação de relações entre os elementos tanto da decupagem quanto do layout). (Zeni, 2024, p. 36)

Importante ainda ressaltar que essas relações são típicas das imagens solidárias estáticas. Em diversos momentos de *O sistema dos quadrinhos*, Groensteen reafirma a necessidade de distanciar as histórias em quadrinhos do cinema, seja conceitualmente seja nos campos de pesquisa dessas duas linguagens. Desse modo, ele evita até mesmo o empréstimo de terminologias dos estudos cinematográficos e, se necessário, opta por cunhar novos termos.

> Qualquer imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço. Contrariamente à imagem em movimento do cinema, que Gilles Deleuze demonstrou ser ao mesmo tempo "imagem-movimento" e "imagem-tempo", a imagem fixa conhece apenas a primeira dimensão. Vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular espaços, operar em um espaço compartilhado. São estes os princípios fundamentais da distribuição espacial que serão examinadas pela primeira vez sob a rubrica de espaçotopia, termo criado por reunir, mesmo mantendo separados, os conceitos de espaço e localização. (Groensteen, 2015, p. 31)

Em obras posteriores, Thierry Groensteen vai rever, refinar e retomar algumas dessas definições. Entretanto, tais obras seguem inéditas no Brasil até a publicação deste artigo. Ressalte-se que tal revisão por parte do autor não reduz a importância desse ferramental, considerado por nós, insistimos, um dos mais relevantes materiais teóricos disponíveis em tradução no país, seja em rigor metodológico, enfoque específico em quadrinhos e complexidade. Trata-se de um texto basilar para qualquer pesquisa que busque examinar a forma das histórias em quadrinhos.

BENOÎT PEETERS

Benoît Peeters (1956-) é autor e pesquisador de quadrinhos francófono de grande importância para os estudos dos quadrinhos, tanto que sua produção o levou a ocupar a cátedra anual de Criação Artística do Collège de France entre os anos 2022 e 2023. Sua série de quadrinhos Les Cités Obscures, em parceria com François Schuiten, tem grande reconhecimento crítico e segue inédita em português brasileiro até a publicação deste artigo. Boa parte de sua pesquisa tem como foco os trabalhos de Hergé e, apesar da importância de seus trabalhos para o cenário dos estudos de quadrinhos, poucos dos seus textos estão disponíveis em português. Entre eles, a biografia do filósofo Jacques Derrida (José Olympio, 2015)

Em 2025, o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade Estadual de São Paulo (ECA – USP), em parceria com a editora QS Comics, publicou o livro *Histórias em quadrinhos: a nova arte*. A obra é composta por duas comunicações de Peeters, "Genialidade da banda desenhada: de Rodolph Töpffer a Emil Ferris", apresentada em uma conferência em 2020 com o apoio do Centro Nacional do Livro, e "Uma arte nova: a banda desenhada", a aula inaugural que apresentou no Collège de France em 2022.

A perspectiva de Peeters tem como foco a composição dos quadros, considerando sua relação com as imagens, os textos e o layout (Moreira, 2025, p. 1-2). Dessa forma, ele compreende a leitura dos quadrinhos como tabular (ou seja, simultânea), em contraste com a ideia de um protocolo de leitura linear proposto pela sequencialidade. Como Moreira (2025) aponta:

> Para ele, o quadro constitui-se de uma variável em um conjunto, um instante em uma continuidade, um jogo de contrastes e complementaridades que lhe confere a sua força e o seu valor. A fragmentação é sua maior característica. (Moreira, 2025, p. 4)

Além disso, Peeters também ressalta a potencialidade das imagens e a plasticidade permitida por esse meio, enfatizando as diferentes possibilidades de construção narrativa e o potencial gráfico e imaginativo dos desenhos (Peeters, 2025, p. 25).

Dentro desse caleidoscópio de possibilidades gráficas da construção da página, uma das funções do texto nos quadrinhos seria ancorar a ordem da leitura, além de auxiliar a decodificação da narrativa apresentada nas imagens (Peeters, 2025, p. 15). Assim, os elementos textuais guiam o olhar do leitor no caminho da narrativa, principalmente considerando um processo de leitura tabular, no qual os quadros são observados de maneira simultânea, além de contribuir para a construção visual dos quadrinhos, como ele exemplifica ao citar as obras de Craig Thompson, *Retalhos* e *Habibi*, afirmando que "as páginas se organizam em torno de motivos decorativos e a língua árabe é explorada em suas virtualidades poéticas e decorativas." (Peeters, 2025, p. 37).

Peeters, portanto, enfatiza o aspecto visual dos elementos textuais dos quadrinhos, além de destacar as diversas possibilidades gráficas desse meio. Valter do Carmo Moreira aponta que Peeters compreende essas tensões entre texto e imagem, incluindo os desafios teóricos derivados da parte imagética, de forma positiva, "não uma limitação, mas uma força e precisão inerente aos quadrinhos como um meio de expressão rico de possibilidades." (Moreira, 2025, p. 8). Vale a observação que Moreira está resenhando um livro clássico de Peeters, *Case, Planche, Récit : Comment Lire une Bande Dessinée*, que é retomado na apresentação compilada nesta edição brasileira.

É possível compreender que, de acordo com a perspectiva de Peeters, as interações e intersecções entre imagem em texto podem ocorrer de diversas formas, não havendo uma limitação para o seu sentido. O que reforça a visão do autor sobre a pluralidade gráfica das imagens e do texto nos quadrinhos, bem como sua plasticidade formal e de conteúdo, considerados pelo teórico como aspectos positivos do meio dos quadrinhos.

BARBARA POSTEMA

Barbara Postema (1972-) é professora de estudos literários e ficção popular na Universidade Massey, na Nova Zelândia. Em seu livro *Estrutura narrativa nos quadrinhos*, publicado pela editora Peirópolis em 2018, ela realiza uma análise estruturalista sobre as narrativas em quadrinhos, focando em questões como a organização sequencial dos quadros e as funções da imagem na construção dos quadrinhos.

De acordo com Postema, quadrinhos são constituídos por fragmentos pictóricos, textuais ou híbridos, unidos de forma a compor esse sistema narrativo. Um conceito central para a análise elaborada pela autora é a ideia de lacunas: espaços vazios entre os fragmentos que constituem os quadrinhos e que necessitam da interpretação do leitor para preenchê-los com a sua interpretação. Esta lacuna está presente no espaço entre imagem e texto, no que não está retratado no desenho e entre as calhas ou sarjetas que separam os quadros (Postema, 2018).

Na sua obra, Postema ressalta a importância dos elementos pictóricos nos quadrinhos, sendo eles os responsáveis por criar a história. Por outro lado, os componentes textuais e verbais seriam opcionais, apenas servindo como ferramentas de apoio para imagem: "A função do texto nos quadrinhos é preencher as lacunas deixadas pelas imagens, pelo *layout*, e pelas sequências" (Postema, 2018, p. 115).

Assim, Postema coloca os elementos textuais dos quadrinhos em segundo plano, focando no uso das imagens como uma forma de compor a narrativa quadrinística. Segundo a autora, a função dos componentes verbais seria de acrescentar profundidade à narrativa, porém não seriam essenciais dos quadrinhos.

> Em geral, nos quadrinhos, o texto e a imagem trabalham para complementar um ao outro, um registro sempre supre com detalhes ou informações aquilo que o outro não faz ou não consegue fornecer. Assim, os dois unidos tendem a trabalhar para suavizar as lacunas e não para criá-las. [...] A lacuna em ação nesse nível é a lacuna entre o verbal e o visual como sistemas de significação [...] Enquanto a inclusão de texto ancora a significação da imagem, auxiliando o preenchimento das lacunas, o resultado da copresença do texto e da imagem cria uma nova lacuna entre essas duas formas de comunicação. (Postema, 2018, p. 119)

Portanto, para Postema, o texto nos quadrinhos é uma maneira de preencher os espaços de significado, ou seja, as lacunas, deixados pelas imagens. De acordo com a autora, a interação entre os componentes verbais e visuais, estando eles em concordância ou conflito, abre espaço para nuances interpretativas e de sentido nos quadrinhos.

Apesar de compreender a imagem e o texto como elementos em oposição que colaboram nos quadrinhos para a criação de possibilidades de leituras e preenchimento lacunas, Postema admite que existem pontos nos quais esses componentes se interseccionam estruturalmente. Isso ocorre no letreiramento e no processo linear de leitura.

O letreiramento, também podendo ser compreendido como a tipografia nesse caso, é a construção estética da palavra escrita: a fonte usada, a variação do tamanho das letras, as cores usadas no texto, etc. Nos quadrinhos, isso acrescenta outros níveis de leitura e sentidos que podem ser depreendidos da obra, porém sem modificar seu significado. Essa preocupação com a aparência do texto escrito confere a ele características geralmente observadas nas imagens.

Além disso, tendo como base a proposta de sequencialidade e justaposição levantada por McCloud, Postema afirma que as imagens contidas nos quadros são compreendidas de maneira linear e sequencial. Ou seja, são lidas em uma dinâmica semelhante à leitura textual.

É interessante notar que, em alguns pontos, há certas contradições na teoria de Postema. Apesar de colocar os elementos textuais como complementares e não essenciais, admite que "É praticamente impossível criar quadrinhos inteiramente sem o texto." (Postema, 2018, p. 126). Além disso, apesar de colocar texto e imagem em oposição, observa que, nos quadrinhos, há várias intersecções entre esses elementos, considerando que as imagens compõem o sistema narrativo semelhante ao texto e a escrita apresenta uma carga visual que as aproxima das imagens.

É importante ressaltar que existem, sim, quadrinhos compostos apenas por imagens, com pouca ou mesmo nenhuma presença textual. Porém, quando há o uso de texto nos quadrinhos, ele tem grande importância para uma leitura compreensiva da obra. O espaço de intersecção entre imagem e escrita nos quadrinhos é amplo, visto que ambos compõem o sistema narrativo, permitindo o desenrolar da história, bem como são códigos visuais e, consequentemente, a maneira com que são representados nos quadrinhos causam efeitos estéticos e de sentido nos quadrinhos.

PAULO RAMOS

Paulo Ramos é professor da Universidade Federal de São Paulo, tendo ganhado notoriedade pelo seu blog no começo do século 21, quando ficou conhecido como um dos

principais jornalistas especializados em histórias em quadrinhos. Faz parte do Observatório de Quadrinhos, um dos grupos pioneiros em pesquisa de quadrinhos, ligado a USP e é um dos organizadores dos Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, o principal evento acadêmico da área. Sua pesquisa de doutorado em linguística-textual, em que analisa os mecanismos de funcionamento das tiras de humor em paralelo ao funcionamento das piadas de outras linguagens. Para isso, faz um apanhado do funcionamento das tiras em quadrinhos em geral, propõe categorias e modos de funcionamento dessa linguagem. Sua tese deu origem ao livro *Faces do humor: Uma aproximação entre piadas e tiras*, publicado pela editora Zarabatana (Ramos, 2011).

> Nossa hipótese é que as tiras utilizam estratégias de construção de sentido semelhantes às das piadas para produzir efeito de humor. Procuramos abordar o assunto sob um olhar ligado à Linguística Textual, campo teórico que se preocupa com os estudos ligados ao texto, seja ele escrito, oral ou multimodal, multissemiótico ou híbrido (que envolve diferentes códigos, como as histórias em quadrinhos). (Ramos, 2011, p. 11)

Ele também trabalhou na organização de coletâneas de artigos como *Quadrinhos na educação* (Vergueiro; Ramos, 2009) e *Quadrinhos e literatura* (Vergueiro; Ramos, 2014), entre outras. Não é nenhuma dessas obras, entretanto, o motivo da inclusão de seu trabalho em nosso artigo, mas sim *A leitura dos quadrinhos* (Ramos, 2009).

Nesse último livro, Ramos, ainda sob a visada da linguística textual, apresenta algumas noções rápidas de gêneros textuais, mas sobretudo, um grande catálogo de elementos de composição dos quadrinhos, como tipos de balão de fala, formas de requadro, onomatopeias, entre muitos outros.

> A abordagem teórica é feita de um ponto de vista linguístico-textual, que investiga a presença de diferentes signos (verbais e visuais) no mecanismo que leva o leitor a produzir coerência dentro de um processo sociocognitivo interacional.
>
> Esse enfoque irá revisar e atualizar linguisticamente muitos dos conceitos sobre a linguagem dos quadrinhos, que historicamente tiveram influência teórica de outros campos das ciências humanas, em especial da área de comunicação. (Ramos, 2009, p. 14)

O autor não traz exatamente uma teorização de linguagem como priorizamos para este texto, mas esse seu catálogo referencial pelo viés da linguística textual pode servir ao pesquisador de histórias em quadrinhos de, pelo menos, dois modos: como um exemplo da aplicação da pesquisa em linguística na linguagem específica dos quadrinhos; e a apresentação "peça a peça" da linguagem quadrinística pode se mostrar reveladora do seu funcionamento, além de já dar "nome aos bois": "A leitura dos capítulos [do livro] procura

aprofundar os principais elementos da linguagem dos quadrinhos e de seus gêneros e contribuir para um melhor entendimento em sala de aula e em necessárias pesquisas científicas sobre a área." (Ramos, 2009, p. 14)

O trabalho de Paulo Ramos também se interessa em fazer uma ponte com o uso dos quadrinhos em sala de aula, gerando ferramentas para que os professores possam trabalhar as obras quadrinísticas com seus alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as pesquisas acerca da linguagem dos quadrinhos, observa-se que é possível encontrar referências nacionais de grande relevância publicados em livros e cujo trabalho pode ser traçado ao século passado. Isso também revela uma possível mudança de foco na área dos quadrinhos, passando de uma perspectiva estruturalista para uma análise historiográfica, tendo como exemplo títulos como *Pesquisa acadêmica com histórias em quadrinhos* (Vergueiro, 2017), *O negro nos quadrinhos do Brasil* (Chinen, 2019) e *Guerras culturais na mídia* (Pegoraro, 2025).

Acerca das obras estrangeiras selecionadas que abordam a questão proposta pelo artigo, é possível notar que, apesar de alguns textos considerados muito importantes para a área estarem traduzidos, como *O sistema dos quadrinhos* (Groensteen, 2015) e *A nova arte* (Peeters, 2025), ainda há uma escassez de traduções. Muitas obras de grande relevância na área de pesquisa em quadrinhos não são acessíveis ao público brasileiro que não seja leitor de inglês e francês, visto que boa parte dos títulos estão nessas línguas, como Phillipe Marion, Hilary Chute, Ann Miller, Pierre Fresnault-Deruelle, Jan Baetens, para citar apenas alguns. Infelizmente, isso pode acabar desencorajando possíveis pesquisadores que estejam iniciando seus estudos sobre quadrinhos, além de restringir possíveis comunicações de trabalhos acadêmicos e teóricos entre o Brasil e outros países, frente a esse desencontro de referências.

Dessa forma, o objetivo desse trabalho foi o de traçar um panorama de algumas teorias da linguagem específica das histórias em quadrinhos, a fim de auxiliar pesquisadores na área, principalmente os que estão no início da sua jornada. Como foi apontado no início, os critérios de seleção dos teóricos citados foram do desenvolvimento de estudos na área de quadrinhos e a sua disponibilidade na língua portuguesa, visando a acessibilidade dessas obras por pesquisadores brasileiros.

Assim, esperamos que a apresentação desse leque de teóricos e perspectivas sobre quadrinhos, ainda que de forma bastante sucinta, sirva como um pequeno mapa de referências, para apoiar o desenvolvimento de outras pesquisas na área, estimulando a produção de conhecimento sobre esse assunto.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Também agradecemos pela colaboração do GPOQT, ligado à UFSM e coordenado pela profª. Dra. Maria Clara Carneiro e ao 2º Quadrital, evento realizado pela UnB, onde a ideia deste artigo foi apresentada pela primeira vez.

REFERÊNCIAS

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática. 1975

CARNEIRO, Maria Clara. "Recortes de pesquisa: Duas ferramentas cirneanas e a teoria dos quadrinhos hoje" *in* Carneiro; Moreira; Silveira; Zeni: ***Hmmm! Paixão criativa de Moacy Cirne***, Londrina: Risco Impresso, 2023.

CHINEN, Nonu. **O negro nos quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, Moacy. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes. 1970.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. **Contrato com Deus**. Tradução: Marquito Maia. São Paulo: Devir, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução: Alexandre Boide e Luís Carlos Borges. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas e recursos visuais**. Tradução: Alexandre Boise. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2026.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Tradução: Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial. 2015.

MAO, Catherine. **La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013): transgression, hybridation, lyrisme**. 435 p. – Université Paris-Sorbonne, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho; Marisa Nascimento. São Paulo: M. Books do Brasil. 2005.

MOREIRA, Valter do Carmo. Como ler Benoît Peeters: resenha de *Lire la bande dessinée*. **9ª Arte**, v. 13, 2025. DOI: 10.11606/2316-9877.2025.v13.e236454

PEETERS, Benoît. **História em quadrinhos**: a nova arte. Tradução: Alessandra Bonrruquer, Waldomiro Vergueiro. São Paulo: QS Comics. 2025.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução: Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis. 2018.

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

RAMOS, Paulo. **Faces do humor**: Uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

PEGORARO, Celbi. **Guerras culturais na mídia**. São Paulo: Peirópolis, 2025.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Quadrinhos na educação** São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e literatura.** São Paulo: Criativo, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica com histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VON KULITZ, Layssa Bauer. **As exposições de quadrinhos em museus de arte moderna no Brasil**. 2024. 348f. Tese (Doutorado em Sociologia Cultural) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

ZENI, Lielson. **Crises no quadrinho brasileiro do século 21**. Tese de doutorado. 288 p. – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2024.

Sobre o autor:

Lielson Zeni

Doutor em Ciência da Literatura, Letras, UFRJ (2024).
https://orcid.org/0000-0001-7438-0235 • lielson@gmail.com

Ícaro Silva Gonçalves

Mestre em Letras (UFSM), doutorando em Letras (UFSM).
https://orcid.org/0000-0002-6601-8428 • icarosgon@gmail.com

Conflito de Interesse

Os autores declararam não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro

Lielson Zeni

Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

ZENI, L.; GONÇALVES, I. S. Panorama das abordagens teóricas sobre texto e imagem em quadrinhos. **Letras**, v. 35, n. 74, e95419, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95419. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95419. Acesso em: XX/XX/XXXX