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

Letras n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95706, 2026 - DOI:10.5902/2176148595706 - ISSN 2176-1485
Submissão: 15/03/2026 Aprovação: 06/08/2026 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

O funcionamento discursivo das histórias em quadrinhos

The discursive functioning of comics

Maria Alice Teixeira de Luna Freire [I*]
Mauricio Beck [II]

Resumo: Este artigo discute o funcionamento discursivo das histórias em quadrinhos a partir da noção de enunciação gráfica. Parte-se da problematização da definição de "arte sequencial" de Eisner (2010), defendendo que os quadrinhos não devem ser compreendidos como uma hibridização entre texto e imagem, mas como um sistema próprio de produção de sentidos. Para sustentar essa perspectiva, mobilizam-se contribuições dos estudos dos quadrinhos, especialmente Groensteen (2015) e Marion (1993), em diálogo com as reflexões de Foucault (1988), Pêcheux (2010) e Orlandi (2012) sobre processos de significação. Argumenta-se que a significação nas HQs emerge da articulação entre grafismo, espacialidade e materialidade discursiva.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Enunciação gráfica; Análise de discurso

Abstract: This article discusses the discursive functioning of comics based on the notion of graphic enunciation. It problematizes Eisner's (2010) concept of "sequential art", arguing that comics should not be understood as a hybridization of text and image, but as a specific system of meaning production. To support this perspective, contributions from comics studies, particularly Groensteen (2015) and Marion (1993), are brought into dialogue with the reflections of Foucault (1988), Pêcheux (2010), and Orlandi (2012) on processes of meaning production. The article argues that meaning in comics emerges from the articulation between graphic elements, spatial organization, and discursive materiality.

Keywords: Comics; Graphic enunciation; Discourse analysis

[I] Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil
[II] Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, BA, Brasil
[*] Autor correspondente – mariaalicelunafreire@gmail.com

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

INTRODUÇÃO

Ao longo deste trabalho, defendemos que a busca pela origem das histórias em quadrinhos (HQs) não precisa ocupar o centro das discussões teórico-metodológicas[1] sobre essa forma de expressão. Mais produtivo do que identificar um momento inaugural consiste em compreender os princípios que organizam seu funcionamento específico. Em sua conhecida formulação da noção de "arte sequencial", Eisner (2010) argumenta que procedimentos mobilizados pelos quadrinhos já se encontravam presentes em manifestações artísticas anteriores, como as pinturas medievais. Embora essa perspectiva contribua para situar historicamente determinados recursos expressivos das HQs, ela tende a compreendê-las como uma articulação entre linguagens preexistentes, relegando a segundo plano a especificidade da enunciação gráfica e do grafismo na produção dos sentidos. Nessa direção, propomos compreender os quadrinhos não como uma simples combinação entre texto e imagem, mas como um sistema de significação dotado de funcionamento próprio, cuja análise demanda instrumentos teóricos e metodológicos específicos. Para desenvolver essa hipótese, articulamos contribuições dos estudos dos quadrinhos e da Análise de Discurso de linha materialista.

Com efeito, este texto tem como objetivo discutir o funcionamento discursivo das histórias em quadrinhos a partir da noção de enunciação gráfica. Buscamos compreender como os quadrinhos operam como um sistema próprio de produção de sentidos, no qual imagem, texto, cores e espacialidade se articulam na construção de efeitos discursivos. Cabe esclarecer que este artigo tem caráter teórico-metodológico, e se organiza em dois momentos: inicialmente discutiremos contribuições teóricas dos estudos dos quadrinhos e da Análise de Discurso de matriz materialista; em seguida, apresentam-se reflexões sobre a noção de enunciação gráfica.

POR UMA TEORIA DOS QUADRINHOS: DEFINIÇÕES, NOMENCLATURAS E ELEMENTOS

O conceito de arte sequencial" (Eisner, 2010) associa a sequencialidade – presente também no cinema e na literatura – de maneira central às histórias em quadrinhos, definindo-as como uma linguagem de imagens organizadas em quadros que estruturam a narrativa. Entretanto, determinadas produções contemporâneas de quadrinhos tensionam essa concepção ao

[1] Os autores declaram ter utilizado as ferramentas de inteligência artificial generativa ChatGPT (OpenAI) e Claude (Anthropic) exclusivamente como apoio à revisão textual do manuscrito, incluindo sugestões de correção gramatical, aprimoramento da fluidez da escrita, organização do encadeamento argumentativo e revisão estilística. Essas ferramentas não foram empregadas para a produção de análises, interpretações ou conclusões. Todos os conteúdos científicos, bem como as decisões teóricas e analíticas apresentadas no artigo, são de inteira responsabilidade dos autores.

explorar formas de organização gráfica que não se orientam exclusivamente por uma progressão linear de quadros. É o caso de Arlindo, de Souza (2019), cuja publicação página por página, semana após semana, permite observar um processo de construção narrativa que rompe com a linearidade sequencial sugerida por Eisner (2010). Na Sequência Discursiva (Figura 1), ao observar a composição da página, nota-se uma organização desordenada, que desafia o convencional.

Figura 1 – Sequência Discursiva



Fonte: Souza, 2019

A definição tem sido considerada limitada por parte da crítica mais especializada, uma vez que a noção de sequencialidade, quando aplicada aos quadrinhos, pode assumir diferentes formas e não se restringe necessariamente a uma progressão linear. Como apontam estudos posteriores, os quadrinhos apresentam uma grande diversidade de configurações narrativas e visuais, incluindo obras que desafiam a ideia de leitura estritamente sequencial ou linear.

Na SD, a composição da página revela uma organização não linear, que rompe com os padrões convencionais de estrutura nos quadrinhos. A quadrinista evita os quadros retangulares ou quadrados típicos, substituindo-os por curvas que nunca se fecham em círculos, conferindo dinamismo e simultaneidade às ações representadas. Essa abordagem subverte a ideia de uma progressão linear e sugere um movimento de experimentação visual, ampliando as possibilidades de leitura e interpretação da narrativa gráfica.

O único elemento que introduz uma certa linearidade é a música diegética que toca durante a cena em que Arlindo cozinha com sua mãe, ao som de “Ovelha Negra”, de Rita Lee. Contudo, compreender a forma de leitura da página é uma tarefa complexa. Antes que uma leitura linear se estabeleça, o olhar do leitor tende a se dispersar, vagando de maneira

desorientada, enquanto tenta absorver todos os elementos que compõem a cena. Essa dispersão visual reforça a experiência sensorial da página, que se encerra com um balão serrilhado. Até esse ponto, a enunciação gráfica reflete a confusão e o caos presentes no ato de cozinhar, deixando a linearidade em segundo plano.

Para compreender esse funcionamento, propõe-se o conceito de artrologia (Groensteen, 2015), que se refere ao estudo das articulações internas do sistema dos quadrinhos, buscando analisar as relações estabelecidas entre os diferentes elementos que compõem a página ou a obra (como quadros, balões, cores, traços e onomatopeias), observando como esses componentes se conectam tanto na sucessão das páginas quanto na simultaneidade das imagens presentes em uma mesma superfície. De acordo com Carneiro e Zeni (2021), a partir das formulações de Groensteen, essa articulação evidencia que as histórias em quadrinhos não operam apenas como uma sucessão fragmentária de imagens, mas também como um sistema de relações visuais que se estabelecem por meio da repetição, da concatenação e da organização espacial dos quadros, sinalizando sua autonomia enquanto linguagem.

A partir dessa perspectiva, torna-se possível compreender os quadrinhos como uma linguagem dotada de um funcionamento próprio, no qual os sentidos emergem das relações entre os elementos gráficos que compõem a página. Nesse contexto, a noção de enunciação gráfica permite observar como imagem, texto e espacialidade se articulam na produção de sentidos, evidenciando que a significação nos quadrinhos não se reduz à soma de seus componentes, mas se constitui no funcionamento do sistema que os organiza. Por enunciação gráfica, a partir de Marion (1993), entendemos o processo pelo qual a página de quadrinhos, ou a tela de uma webcomic, se apresenta como vestígio de um gesto de inscrição, fazendo emergir, por meio do traço, da composição e das escolhas gráficas, a presença de uma instância enunciativa específica que produz sentidos próprios à forma de expressão dos quadrinhos.

Entretanto, reconhecer os quadrinhos como sistema não basta para compreender como os sentidos são produzidos nesse funcionamento. Torna-se profícuo interrogar o próprio estatuto da enunciação. No campo dos estudos linguísticos, Benveniste afirma que "a enunciação é este colocar em funcionamento a língua por um ato individual de utilização" (Benveniste, 2006, p. 82). A enunciação corresponde, assim, ao processo pelo qual a língua, concebida como sistema, é atualizada em uma situação concreta de uso. Essa formulação retoma a distinção saussuriana entre langue (a língua como sistema coletivo) e parole (seu uso individual), deslocando o interesse analítico para o momento em que o sujeito se apropria da língua para produzir um enunciado. Disso decorre que as marcas linguísticas da enunciação revelam a presença do sujeito no discurso, permitindo compreender a subjetividade como efeito da relação entre um eu que enuncia e um tu ao qual a enunciação se dirige.

Por outro lado, segundo Oliveira (2020), para Pêcheux a enunciação, no campo da Análise de Discurso, não se reduz a um ato individual de fala nem à manifestação transparente de uma interioridade subjetiva. Diferentemente de Benveniste, para quem a enunciação remete ao ato singular pelo qual o sujeito põe a língua em funcionamento, Pêcheux a compreende como um processo de constituição do enunciado atravessado por determinações históricas e ideológicas. A enunciação deixa, assim, de designar a expressão de uma subjetividade originária para referir-se ao conjunto de operações pelas quais o enunciado se constitui e pelas quais sentidos e posições-sujeito se tornam possíveis. Embora essas operações se realizem por meio de indivíduos concretos, elas não têm sua origem nesses indivíduos, mas nas formações discursivas e ideológicas que tornam possível seu dizer.

Enquanto Benveniste pensa a constituição do sujeito a partir da relação enunciativa instaurada na linguagem verbal, a perspectiva pecheuxtiana desloca essa problemática para as determinações discursivas e ideológicas que atravessam os processos de significação. Tal deslocamento permite afirmar que os processos de significação não se restringem à linguagem verbal, podendo envolver diferentes modos de materialização do sentido.

É a partir desse entendimento que propomos uma aproximação entre a concepção de enunciação em Pêcheux e a tese da grafiação elaborada por Marion (1993), baseada no conceito de mostração. Se a enunciação não se reduz à manifestação de um sujeito na linguagem verbal, torna-se possível investigar como diferentes materialidades participam da produção dos sentidos e dos efeitos enunciativos. Para Marion, a imagem desenhada também enuncia. A partir da noção de mostração, derivada dos estudos de Gaudreault sobre o cinema, o autor sustenta que a organização gráfica da página participa da construção de sentidos independentemente da presença de um narrador verbal explícito (Carneiro, 2015).

Neste trabalho, compreendemos a enunciação gráfica como vestígio do gesto gráfico descrito por Marion e como um operador analítico que permite investigar como grafismos, espacialidades, imagens figurativas e inscrições verbais participam da constituição discursiva dos sentidos e da organização dos gestos de leitura. Compreender os quadrinhos como sistema implica reconhecer que a separação entre imagem e texto é uma marca histórica da cultura ocidental, profundamente logocêntrica, que tende a subordinar o visual ao verbal (Groensteen, 2009). Essa hierarquia, porém, não é universal. Em tradições como as do Leste Asiático, escrita e imagem desenvolvem-se integradamente, muitas vezes produzidas pela mesma mão e pelo mesmo instrumento. Esse gesto de produção integrada, conforme a noção de grafiação de Marion (1993), efetiva-se através do tracejar da mão que configura o próprio ato enunciativo dos quadrinhos.

A discussão sobre a relação entre imagem e texto também aparece de maneira profícua para nossa perspectiva teórica na obra *Isto não é um cachimbo,* de Michel Foucault (1988), na qual o autor analisa o funcionamento do caligrama e as tensões existentes entre representação visual e linguagem verbal. Para Foucault, o caligrama busca suspender uma oposição histórica da cultura ocidental: aquela que separa o que se vê do que se lê. Nesse tipo de composição, a escrita não apenas nomeia o objeto, mas também o desenha, fazendo com que a palavra funcione simultaneamente como signo linguístico e como forma visual. No caligrama, a escrita deixa de funcionar exclusivamente como signo linguístico e passa a assumir simultaneamente uma função visual, configurando-se como forma figurativa. Ao mesmo tempo, a figura desenhada não pode ser percebida sem que se realize a leitura das palavras que a compõem. Nessa composição, o olhar percorre simultaneamente uma superfície gráfica que é, ao mesmo tempo, escrita e figura. O caligrama, portanto, suspende momentaneamente a cisão entre o que se vê e o que se lê, produzindo uma instabilidade semiótica que tensiona categorias profundamente sedimentadas na tradição ocidental.

Essa problematização pode ser observada na obra do pintor surrealista René Magritte. Em *Ceci n'est pas une pipe* (1929), analisada por Foucault, a pintura apresenta a imagem de um cachimbo acompanhada da frase "Isto não é um cachimbo". A aparente contradição revela que a imagem não é o objeto em si, mas apenas sua representação. A frase não nega a presença da imagem, mas chama atenção para o fato de que nenhuma imagem coincide plenamente com aquilo que pretende representar. A partir desse deslocamento, Magritte desestabiliza o regime clássico da representação, que tende a pressupor uma relação transparente entre signo e objeto. O jogo estabelecido entre palavra, imagem e objeto revela que esses três níveis não se sobrepõem de maneira imediata.

A partir daí, Foucault identifica na obra de Magritte um gesto mais amplo de crítica ao paradigma representacional que estruturou grande parte da tradição estética ocidental. Magritte introduz aquilo que Foucault (1988) denomina regime da similitude. Diferentemente da representação, a similitude não se baseia na equivalência entre signo e referente, mas em relações de aproximação, analogia e correspondência. A similitude não afirma que uma imagem seja idêntica ao objeto que evoca; ela opera por ressonâncias visuais e associações que produzem efeitos de sentido sem recorrer a uma identidade estável entre signo e realidade. Assim, enquanto a representação pretende garantir uma correspondência entre imagem e objeto, a similitude torna patente que as relações entre formas visuais se constituem por meio de jogos de semelhança, deslocamento e variação.

Poderíamos afirmar que algumas abordagens tradicionais tendem a interpretar os elementos das HQs dentro de uma lógica representacional: a imagem representaria ações ou

objetos, o texto representaria a fala dos personagens e a sequência de quadros representaria a progressão temporal da narrativa. Entretanto, uma leitura inspirada nas reflexões foucaultianas permite observar que muitos dos mecanismos expressivos característicos dos quadrinhos operam menos por representação direta do que por regimes de similitude gráfica. Elementos como linhas de movimento, deformações expressivas, onomatopeias visualizadas ou o uso expressivo das cores produzem efeitos de sentido por meio de analogias visuais que sugerem movimento[2], intensidade sonora ou estados afetivos. Trata-se de procedimentos que não substituem o real por uma representação fiel, mas instauram relações de similitude gráfica capazes de orientar a leitura e a interpretação do leitor. Se no caligrama a palavra se torna figura e a figura exige leitura, nas histórias em quadrinhos a escrita participa da composição visual da página enquanto as imagens operam como unidades significantes inseridas em um sistema gráfico mais amplo. Pode-se advogar que a página de quadrinhos radicaliza o princípio presente no caligrama ao instituir uma superfície gráfica na qual ler e ver se tornam operações imbricadas.

Embora se inscrevam em problemáticas distintas, já que Foucault se interessa pelos regimes de representação que organizam a relação entre ver e dizer, enquanto Pêcheux se volta à materialidade histórica e ideológica que constitui o discurso, as análises foucaultianas sobre a similitude oferecem um ponto de apoio para a Análise de Discurso de linha materialista. Se Foucault desestabiliza a evidência representacional ao mostrar que palavras, imagens e objetos não coincidem de maneira imediata, Pêcheux (2010, p.81) desloca a própria evidência de que uma palavra significa uma coisa ao afirmar que o termo discurso "implica que não se trata necessariamente de uma transmissão de informação entre A e B mas, de modo mais geral, de um 'efeito de sentidos' entre os pontos A e B", sob determinadas condições de produção históricas. Ademais, desde Análise Automática do Discurso (2010 [1969]), o discurso já é concebido como objeto teórico que não se reduz ao verbal, abrindo espaço para a consideração de diferentes materialidades significantes.

Além disso, se na perspectiva da Análise de Discurso, as práticas de leitura são historicamente constituídas, a leitura das HQs parece demandar um regime interpretativo particular, no qual se aprende a reconhecer como legíveis certas articulações entre grafismos, espacialidades e inscrições verbais. Nesse regime, o olhar não antecede a leitura, nem a leitura submete inteiramente o olhar: ambos emergem de maneira co-implicada no gesto

[2] A eficácia de tais elementos pode também ser pensada a partir de uma dimensão perceptiva. Segundo Searls (2021), ao investigar as respostas em seu conhecido teste de manchas de tinta, Hermann Rorschach observou que a percepção de movimento em formas estáticas não se distribuía de maneira homogênea entre os participantes, estando frequentemente associada a disposições subjetivas como maior interiorização da experiência e certa tendência à introversão. Essa observação sugere que diferentes leitores possam mobilizar, em graus variados, uma imaginação cinestésica diante de determinados dispositivos gráficos. Nessa perspectiva, elementos como linhas de movimento, repetições de formas ou deformações expressivas não apenas representariam deslocamentos, mas poderiam ativar no leitor processos perceptivos que o levam a "sentir" o movimento sugerido pela imagem.

interpretativo pelo qual os sentidos se tornam possíveis. A enunciação gráfica não se reduz, assim, a uma propriedade formal da página, mas implica um modo historicamente situado de relação com essa superfície gráfica, no qual ver e ler se constituem mutuamente como práticas de interpretação.

Tal formulação aproxima-se da concepção de leitura desenvolvida por Orlandi (2012), para quem a leitura não corresponde à simples decodificação de um texto, mas a um gesto de interpretação historicamente situado. Como afirma a autora, "as leituras têm suas histórias, no plural" (Orlandi, 2012, p. 57). Segue-se, portanto, que a legibilidade dos traços decorre das condições históricas que tornam possível reconhecê-los como significantes. Ler histórias em quadrinhos implica, assim, participar de práticas interpretativas cuja história é inseparável da própria história dos modos de produção, circulação e leitura desse objeto simbólico.

ENUNCIAÇÃO GRÁFICA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Diferentemente de outras abordagens, que priorizam os códigos, a análise das obras modernas deve considerar a prevalência do estilo – assim como, no plano enunciativo, o ato de produção se manifesta no discurso em condições específicas. Carneiro e Zeni (2021) afirmam que "o quadrinho em si figura como um enunciado, e seu enunciador é o sujeito fantasmado que desenha a página" (p. 324), reforçando a tese de que o gesto de desenhar configura um ato enunciativo. Complementando essa perspectiva, de acordo com Marion (1993), esse dispositivo singular produz uma variedade de efeitos de sentido sem equivalência em outras linguagens, caracterizando a singularidade dos quadrinhos como prática narrativa.

Com isso, torna-se possível extrair as singularidades de uma semiose compreendida como singular e, portanto, não passível de ser inteiramente enquadrada em uma semiótica geral (Marion, 1993), deslocando o foco para as especificidades expressivas de cada obra e contribuindo para um entendimento mais amplo e aberto dos sistemas de significação nas artes visuais — incluindo os quadrinhos.

> En outre, l'analyse sémiologique résume trop souvent la bande dessinée à l'addition de textes dialogués et d'images-plans juxtaposées en bande. Le neuvième art apparaît alors comme un mixte hybride de deux médias « nobles » : la littérature et le cinéma. Les outils fournis et fourbis par l'étude de l'un et de l'autre se trouvent dès lors largement exportés dans le champ des < comics ». Malgré d'intéressants résultats, la BD s'y voit traitée, soit en infra-littérature utilisant l'image dessinée comme < béquille », soit en « film du pauvre », basée qu'elle serait sur une exploitation bâtarde et lacunaire du langage cinématographique (d'où toute une terminologie importée: plan,

> séquence, angle de prise de vue, cadrage, mouvement de caméra,...). C'est ignorer la spécificité du potentiel graphique et expressif du média. C'est ignorer aussi cette lecture particulière qu'il appelle : ainsi, notamment, la dynamique riche et complexe qui s'établit entre une perception globale de la page et une perception différentielle, quand le regard investit chaque vignette et l'espace vide qui les sépare. Ce jeu perceptif, qui fait se< frotter » entre elles les images, constitue véritablement, comme le note Smolderen, "la troisième dimension" de la BD, "dimension totalement différente de la ligne temporelle du cinéma" (Marion, 1993, p. 5-6)[3].

Discorrer sobre os quadrinhos a partir de um espectro generalizante é desconsiderar as especificidades do grafismo e sua capacidade expressiva latente, além de negligenciar o exame particular que essa linguagem exige — conforme propõe Marion (1993). O autor atribui aos quadrinhos uma dinâmica rica, que se dá entre uma percepção total da página e uma percepção diferencial, ativada quando o olhar percorre cada quadrinho individualmente e os espaços em branco que os separam. Com efeito, ao problematizar as análises semiológicas dos quadrinhos, Marion (1993) propõe observar as histórias em quadrinhos a partir de suas próprias dinâmicas perceptivas. É na tensão entre o todo e as partes que emerge uma dimensão específica da linguagem dos quadrinhos, marcada pela interação entre as imagens e pela organização espacial da página.

Além disso, é nessa disputa perceptiva — em que as imagens interagem, se complementam e se sobrepõem — que emerge o que Smolderen (apud Marion, 1993) descreve como a "terceira dimensão" das HQs, uma dimensão singular e não assimilável à linearidade temporal do cinema. Nessa dimensão, os sentidos são produzidos não apenas pela sucessão das imagens, mas também pela forma como elas coexistem e se articulam no espaço.

De outro lado, considerar a grafiação a partir da Análise de Discurso implica reconhecer que os efeitos de sentido produzidos pelos quadrinhos não decorrem apenas da organização formal da página, mas das condições históricas e ideológicas que tornam legíveis determinadas articulações entre grafismos, espacialidades e inscrições verbais. Essa abertura teórica permite mobilizar o dispositivo da Análise de Discurso para formas de expressão em que o funcionamento enunciativo se realiza predominantemente por meio de elementos gráficos e visuais, como ocorre nas histórias em quadrinhos. Nesse quadro, a grafiação pode ser compreendida como uma forma específica de materialização da enunciação, na qual o traço e a disposição espacial participam diretamente da produção discursiva de sentidos.

[3] Nossa tradução: "Além disso, a análise semiológica muitas vezes resume os quadrinhos como a adição de textos de diálogo e planos de imagens justapostos em tiras. A nona arte surge então como uma mistura híbrida de duas mídias "nobres": a literatura e o cinema. As ferramentas fornecidas e refinadas pelo estudo de ambos são, portanto, amplamente exportadas para o campo dos quadrinhos. Apesar dos resultados interessantes, as HQs são tratadas ora como infraliteratura usando a imagem desenhada como "muleta", ora como "filme de pobre", baseado numa exploração bastarda e incompleta da linguagem cinematográfica (daí toda uma terminologia importada: plano, sequência, ângulo de tomada, enquadramento, movimento de câmera...). (Marion, 1993, p. 5 - 6) .

A perspectiva da Análise de Discurso, a partir de Pêcheux (2010), contribui ainda para ampliar o escopo da reflexão ao considerar que os processos de significação são inseparáveis de suas condições históricas e ideológicas de produção. Assim, nenhuma linguagem pode ser compreendida como um sistema absolutamente autônomo, mas como uma materialidade simbólica com suas especificidades discursivas. A grafiação, por seu lado, não corresponderia à expressão imediata de uma subjetividade individual, mas a um funcionamento material no qual se inscrevem memórias discursivas, práticas históricas de leitura e posições-sujeito. Pensar os quadrinhos como sistema implica compreender que sua materialidade gráfica, sua organização espacial e suas formas narrativas participam da constituição de sentidos sociohistóricos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo discutiu o funcionamento discursivo das histórias em quadrinhos a partir da noção de enunciação gráfica, buscando sustentar que os quadrinhos não devem ser compreendidos como uma "hibridização" entre literatura e arte visual, mas como uma forma de expressão singular, cuja significação emerge da articulação entre grafismo, espacialidade e leitura.

Em consonância, Marion (1993) contribui ao evidenciar que a leitura das HQs mobiliza uma dinâmica perceptiva própria, na qual o leitor oscila entre a apreensão total da página e o percurso diferencial por quadros e intervalos — dimensão que não se deixa assimilar pela linearidade temporal do cinema ou pelos regimes de leitura do texto verbal.

Ao incorporar as reflexões de Foucault e Pêcheux, o texto enfatizou que tais mecanismos não podem ser pensados fora das condições de produção: a enunciação gráfica constitui-se como materialidade discursiva, atravessada por historicidade e ideologia. Desse modo, a defesa de um estudo dos quadrinhos "a partir deles mesmos" não implica isolá-los do social, mas, ao contrário, reconhecer que sua forma é também portadora de marcas de tempo, de disputas de sentido e de regimes culturais que historicamente separam (e hierarquizam) o que se lê e o que se vê. Nessa chave, as aproximações com Foucault (1988), ao problematizar os limites entre nomear e figurar, reforçam a crítica às separações ontológicas rígidas entre texto verbal e imagem figurativa.

Conclui-se que a enunciação gráfica constitui um operador analítico relevante para compreender a especificidade dos quadrinhos enquanto sistema de significação, não soma de linguagens, mas funcionamento próprio, no qual organização espacial, solidariedade entre imagens e materialidade gráfica participam da constituição discursiva dos sentidos. Trata-se,

portanto, de analisar como articulações entre grafismos, espacialidades, imagens figurativas e inscrições verbais orientam gestos de interpretação e produzem, sob determinadas condições históricas, efeitos de evidência, o ponto em que o sentido construído pela página passa a parecer dado, e não produzido.

REFERÊNCIAS

BENVENISTE, Émile. **Problemas de linguística geral II**. Tradução de Eduardo Guimarães et al. 2. ed. Campinas: Pontes Editores, 2006.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. **A metalinguagem em quadrinhos: estudo de Contre la bande dessinée de Jochen Gerner**. 2015. Tese (Doutorado em Ciência da Literatura – Teoria Literária) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos; ZENI, Lielson. Grafiação: elementos para uma análise das histórias em quadrinhos. In: PIVETTA, Rejane; CAIMI, Claudia Luiza; BRITO JÚNIOR, Antonio Barros de (org.). **Literatura, imagem e mídias.** Porto Alegre: Class, 2021. p. 323-341.

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

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo.** Tradução de Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (org.). **A comics studies reader.** Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 3–11.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

MARION, Philippe. Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. **Essai sur la bande dessinée**. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

OLIVEIRA, Giovane Fernandes. A enunciação em Michel Pêcheux: uma questão inquietante. **Bakhtiniana**: Revista de Estudos do Discurso, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 267–296, 2020.

ORLANDI, Eni P. **Discurso e leitura**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

PÊCHEUX, Michel. Análise automática do discurso (AAD-69). In: GADET, Françoise; HAK, Tony (org.). **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux.** 4. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2010.

SEARLS, Damion. **Teste de Rorschach**. Tradução de Cláudia Mello Belhassof. 2. ed. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021.

SOUZA, Luíza de. Arlindo. Twitter, 2019. Disponível em: https://x.com/ilustralu. Acesso em: 09 fev. 2025.

Sobre o autor:

Maria Alice Teixeira de Luna Freire

Doutoranda em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguagens e Representações da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Bacharela em Comunicação Social, com habilitação em Rádio e TV, pela UESC.
https://orcid.org/0009-0007-3609-1011 • mariaalicelunafreire@gmail.com

Mauricio Beck

Pesquisador pós-doc vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Graduado em Psicologia pela Unijuí, mestre e doutor em Letras (Estudos Linguísticos) pelo PPGL da UFSM com bolsa CAPES.
https://orcid.org/0000-0002-8681-1626 • mauricio.beck.dr@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

FREIRE, M. A. T. L.; BECK, M. O funcionamento discursivo das histórias em quadrinhos. **Letras**, v. 35, n. 74, e95706, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95706. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/95706. Acesso em: XX/XX/XXXX