



**Uma proposta metodológica para os estudos de histórias em quadrinhos:
cotidiano e melancolia em Solanin, de Inio Asano¹**

*A methodological proposal for comic book studies:
everyday life and melancholy in Solanin by Inio Asano*

Caio Rennery de Oliveira SILVA²

Resumo

As histórias em quadrinhos têm sido objeto de pesquisa de diferentes áreas do conhecimento, o que garante a esse objeto um caráter interdisciplinar, que é uma característica compartilhada com a própria área da Comunicação. Por conta disso, é difícil encontrar uma metodologia adequada para o estudo desse objeto, principalmente quando se deseja analisar os quadrinhos de maneira artística, a partir dos elementos formais que o compõem. Assim, esse trabalho, que faz parte de uma dissertação em andamento, tem como objetivo discutir uma metodologia que dê conta dos estudos sobre cotidiano e melancolia no mangá *Solanin*, de Inio Asano a partir do que Barbieri (2017) defende sobre as convergências que existem entre a linguagem dos quadrinhos e outras linguagens. Dessa forma, além dessa discussão metodológica, propomos uma análise ancorada nela. Espera-se, dessa forma, construir a metodologia e análise da dissertação em andamento e propor uma forma de analisar histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Metodologia. Comunicação. Histórias em quadrinhos.

Abstract

Comics have been the subject of research across various fields of knowledge, which grants this object an interdisciplinary nature, a characteristic it shares with the field of Communication itself. As a result, identifying an appropriate methodology for studying comics can be challenging, especially when the goal is to analyze them artistically, based on their formal elements. This paper, part of an ongoing master's thesis, aims to discuss a methodological approach suited to the study of everyday life and melancholy in *Solanin*, a manga by Inio Asano, drawing on Barbieri's (2017) perspective regarding the convergences between comics language and other forms of expression, such as cinema and photography. In this sense, beyond the methodological discussion, we also propose an analysis grounded in that framework. The intent is to contribute both to the construction of the thesis's methodology and analysis, and to propose a broader approach for analyzing comic books.

Keywords: Methodology. Communication. Comic Books.

¹ Artigo produzido a partir de um trabalho apresentado no Intercom Nordeste 2025/2024, no Grupo de Trabalho: A linguagem dos quadrinhos: epistemologia da comunicação entre quadros.

² Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM da UFC). E-mail: caiorenneryufc@gmail.com



Introdução

Nas últimas décadas, os quadrinhos têm sido objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento e é possível analisá-los sobre o crivo de diferentes perspectivas e abordagens. As técnicas que podem ser utilizadas vão mudar a depender do objetivo do pesquisador. Dessa forma, os quadrinhos se colocam como objeto interdisciplinar.

É possível, por exemplo, estudar as histórias em quadrinhos como material didático para o ensino de língua portuguesa no ensino básico. Inclusive, tanto os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), publicados em 1997, quanto à BNCC (Base Nacional Comum Curricular), publicada em 2018, recomendam esse uso nas salas de aula. Também não é raro o uso na prática, em que os alunos produzem seus próprios quadrinhos a partir de um tema trabalhado em sala. Além das aulas de português, é possível verificar seu uso em outras áreas, como na matemática e nas ciências.

Há uma grande quantidade de trabalhos acadêmicos sobre uso de histórias em quadrinhos na área da educação. Morais e Araújo (2022) realizaram um levantamento dos trabalhos acadêmicos indexados na Scielo de 1997 a 2020 e constataram que de 9 artigos encontrados, 4 utilizavam os quadrinhos como recurso pedagógico ou metodologia de ensino, 2 discutiam aspectos relacionados à realidade e 3 discutiam sobre o mercado editorial.

Além dessa clara tendência à questões relacionadas à educação presente nos trabalhos indexados na Scielo, o trabalho de Albuquerque, Marinho e Nery (2021) é muito interessante, pois os autores mapearam as iniciativas relacionadas às pesquisas de quadrinhos no Brasil “seja na forma de grupos de pesquisa, espaços, associações, revistas acadêmicas, cursos acadêmicos, eventos, sites especializados, prêmios e editoras que investem na pesquisa em quadrinhos” (Albuquerque; Marinho; Nery, 2021, 2021, p. 16). Se ficarmos apenas nos grupos de pesquisa presentes no diretório do CNPq, verificamos que diversas áreas aparecem, como História, Arte, Comunicação, Matemática, Linguística, Teologia, Direito, Letras e Ciências da Informação (Albuquerque; Marinho; Nery, 2021, p. 17 e 18).

Se existe essa quantidade de áreas que possuem quadrinhos como objeto, o que justifica sua abordagem na área da Comunicação? Os quadrinhos como conhecemos hoje nasceram com o surgimento da imprensa, dessa forma, são considerados uma arte das massas (Luyten, 1987) e, por conta de seu surgimento, podem e devem ser estudado pela



área da Comunicação, pois para Lopes (2003, p. 14) “o estudos dos fenômenos da comunicação dentro da cultura industrializada é o que concebemos como o objeto da Comunicação”.

Apesar de grande discussão acerca da origem das histórias em quadrinhos, já que é possível perceber “proto-quadrinhos” desde as pinturas rupestres nas cavernas feitas pelo homem primitivo, é *Yellow Kid*, publicado em 1894, de Outcalt, que inaugura dois pontos muito importantes para a linguagem quadrinística: a massificação, pois *Yellow Kid* era veiculado em jornal, e o surgimento do balão. Mesmo que existam quadrinhos sem balões, o surgimento definitivo desse elemento formal da linguagem traz espontaneidade aos personagens e a ação, fazendo com que não se necessite mais de um recordatório para que o narrador explique ao leitor o que está acontecendo, distante, também, da literatura ilustrada de Töpffer (Luyten, 1987).

Luyten, na obra de referência que trabalharemos neste estudo, *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2014), coloca as histórias em quadrinhos japonesas, os mangás, também como esse objeto massificado, dentro de um contexto de um país arrasado no pós-guerra:

Não se pode esquecer do período da era de pobreza generalizada e da necessidade de diversão barata. E os quadrinhos representavam exatamente isso: muitas páginas de diversão (e esquecimento) a baixo custo. Nos primeiros anos do pós-guerra, encontrava-se dificuldade até para conseguir papel, mas isso foi resolvido com a utilização de papel jornal para as revistas, costume seguido até hoje, apesar da mudança da economia, dando uma característica singular na forma de editoração (Luyten, 2014, p. 19).

Charles Hatfield (2010) defende que as histórias em quadrinhos são heterogêneas, o que coloca seus estudos na intersecção de diferentes áreas. Entendemos que essa ideia vai ao encontro do que é defendido por Barbieri (2017), que expressa que a linguagem dos quadrinhos possui diversas convergências com outras linguagens (falaremos mais sobre isso adiante).

Além disso, ainda segundo Hatfield, os quadrinhos se colocam como um campo multidisciplinar. Para se estudar os quadrinhos de maneira aprofundada, é importante fazer uso dos conhecimentos de diferentes áreas do conhecimento, o que será justamente o que pretendemos fazer em nossa dissertação e mostraremos possíveis caminhos a se seguir nesse artigo.



Finalmente, esse trabalho faz parte da dissertação em andamento na qual buscamos, como objetivo, entender como cotidiano e melancolia são representados quadrinisticamente na obra *Solanin* (2022), de Inio Asano. Para tal, nossa metodologia precisa dar conta, inicialmente, de entender as especificidades da linguagem quadrinística, para assim definirmos nossos métodos e técnicas de análise. Além disso, a metodologia proposta neste trabalho também pode ser utilizada para outros estudos que tenham as histórias em quadrinhos como objeto.

***Solanin*: contextualização e delimitação**

Na indústria de quadrinhos japonesa, há divisões de acordo com a faixa etária do público. Assim, cada quadrinho é classificado de acordo com parâmetros de idade e gênero do público. Os *shounen*, por exemplo, são os mangás, em seu cerne, destinados ao público masculino juvenil. Podemos citar como exemplo, mangás clássicos do *mainstream* que aparecem muito arraigados na cultura brasileira, como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco. Para o público feminino, há os *shoujo*, como Sakura Card Captors e Sailor Moon. Cada demografia carrega especificidades próprias. Os *shounen*, por exemplo, carregam significativo código de honra e ética advindo dos samurais, chamado de *Bushidô*, ideais esses que movem os protagonistas das histórias (Braga; Lucas, 2012).

Além do *shounen* e *shoujo* mangá, há o *seinen*, mangá destinado ao público masculino adulto, cuja obra *Solanin*, escrita e desenhada por Inio Asano, faz parte demograficamente. Asano é famoso por construir histórias densas e ligadas ao cotidiano, a vida do ser humano ordinário (Certeau, 2021), o que favorece a identificação por parte do público. Também traz personagens dúbios, repletos de questões existenciais, que contestam o que a sociedade os impõe e veem o cotidiano de forma tediosa (Schneider, 2017) e com melancolia (Freud, 2011). Em *Solanin* não é diferente.

O *seinen* como se conhece hoje é influenciada pelo *gekigá*. Essa estética foi muito famosa no Japão nas décadas de 50 e 60, como uma contracultura da época, em que o meio dos mangás era dominado pelos *kodomo mangá*, obras destinadas ao público infantil. Os artistas da época queriam um espaço para publicar obras mais maduras. Nesse contexto, surge a revista *Garo* que ajudou a sociedade japonesa a enxergar os quadrinhos como importante objeto cultural para além de conteúdo para crianças (Suzuki, 2023).

Além disso,



Como muitos artistas de *gekigá* foram contratados por grandes editoras na década de 1960 para escrever para as até então novas revistas de mangá *seinen* (voltadas para jovens adultos do sexo masculino), a rápida comercialização e massificação do *gekigá* nos anos 1970 foram desenvolvimentos previsíveis. Na década de 1980, o *gekigá* já estava completamente integrado à cultura dos quadrinhos japoneses; seu caráter alternativo foi diminuindo à medida que a indústria de mangás como um todo se tornava mais comercial³ (Suzuki, 2023, p. 309, tradução nossa).

Dessa forma, as especificidades do mangá também são relevantes, e, para isso, faremos uso de *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses* (2014), de Sonia Bibe Luyten, *Mil anos de mangá* (2022), de Brigitte Koyama-Richard e *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos* (2006), de Paul Gravett em nossa pesquisa em andamento.

Dessa maneira, observamos, a partir de Luyten (2014), que é muito difícil desvincular os estudos dos quadrinhos japoneses de questões muito específicas dessa cultura. Um exemplo disso é como tempo e espaço podem ser observados na cultura e narrativas japonesas (Kato, 2012).

Um percurso metodológico

Vergueiro, em *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos* (2017), levanta alguns possíveis percursos ao pesquisador que pretende estudar as HQs. Primeiramente, ele postula que se deve escolher o que pesquisar, tema esse que já temos em vista. A seguir, deve-se definir qual perspectiva será adotada para, então, definir as técnicas a serem utilizadas.

Nesse sentido, a perspectiva seria “lente pela qual alguém pode olhar um aspecto particular de uma complexa expressão cultural” (Vergueiro *apud* Lombard, 1999, p. 18). Então, o pesquisador deve escolher entre uma gama de perspectivas. Das levantadas por Vergueiro (2017), a que nos chama atenção é a perspectiva artística, pois:

ela possibilita que o pesquisador estude o uso do espaço, das sombras, da cor, formatos, os estilos gráficos ou escolas de desenho, e outras técnicas utilizadas pelos diversos artistas dos quadrinhos. Ao pesquisar

³ No original: “Because many gekiga artists were hired by major publishers in the 1960s to write for the then new medium of seinen (young men’s) manga magazines, the rapid mass-marketing and commercialization of gekiga in the 1970s were predictable developments. By the 1980s, gekiga was fully integrated into Japanese comics culture; its alternativeness diminished as the manga industry as a whole became more commercialized”.



os super-heróis sob a perspectiva artística, pode-se analisar como estes são graficamente retratados, que formas de enquadramento predominam nas histórias, que relações os quadrinhos guardam com obras artísticas específicas (Vergueiro, 2017, p. 91).

Assim, partiremos das especificidades dos quadrinhos enquanto linguagem, a partir de Barbieri (2017), Postema (2018) e Groensteen (2015). Dessa maneira, essa etapa metodológica se configura como uma parte formal, pois a partir dela procura-se entender como se cria sentido a partir das lacunas (Postema, 2018) constitutivas dos quadrinhos e como essa linguagem se configura a partir da sua semelhanças e diferenças com outras linguagens (Barbieri, 2017). Assim, desejamos entender como, para além do aspecto temático, a forma como o quadrinho é construído cria o efeito de cotidiano e melancolia em *Solanin*.

Nossa abordagem, dessa maneira, combina a leitura do quadrinho, ancorando-se nas linguagens dos quadrinhos (Barbieri, 2017; Postema, 2018; Groensteen, 2015) e com a leitura temática ancorada nos teóricos que trabalham sobre cotidiano, como Michel de Certeau (2021), Agnes Heller (2021) e estudos sobre a melancolia, de Freud (2011) e Lambotte (2000).

Acreditamos que a análise retórica (Vergueiro, 2017, p. 99) é a que se mostra mais condizente para alcançar nosso objetivo central neste trabalho, pois ela dá conta das linguagens das histórias em quadrinhos (Barbieri, 2017). Dessa forma, nossa análise será de caráter descritivo e exploratório, pois não buscamos apenas descrever o que pode ser facilmente lido nas páginas dos quadrinhos, mas sim, analisar utilizando as teorias que embasam essa pesquisa. Para isso, também, é necessário fazer um recorte do quadrinho em si.

As Linguagens dos quadrinhos

Barbieri (2017) divide seu livro em três partes, as quais ele chama de: Linguagens de imagem, Linguagens de temporalidade e Linguagens de Imagem e Temporalidade. Em cada parte o autor se dedica a falar das convergências entre a linguagem dos quadrinhos e outras linguagens, como Pintura, Ilustração e Cinema.

É evidente que nem toda linguagem que converge com os quadrinhos será de relevância para a análise que faremos nessa pesquisa, assim, é necessário que escolhamos sabiamente o que nos interessa. Dessa forma, selecionamos àquelas que têm maior



relevância para nós. Para este trabalho, faremos nossa análise a partir da composição de página presente em *Solanin*.

Autores como McCloud (2005; 2006) e Eisner (1999, 2008), contribuíram para a compreensão dos quadrinhos como linguagem, partindo de definições muito preliminares do que seria a nona arte. Barbieri (2017) defende o quadrinho como uma linguagem filha de outras: “historicamente, (a linguagem do quadrinho) nasce como uma derivação de linguagens como a da ilustração, da caricatura, da literatura ilustrada. Compartilha, em consequência disso, muitas das características dessas linguagens, mas é por natureza muito distinta de cada uma delas (Barbieri, 2017, p. 38, grifos nossos).”

Enquanto Barbieri, em sua obra, pretende analisar o quadrinho ao falar sobre suas semelhanças e diferenças com outras linguagens, Postema (2018, p. 27) traz uma definição do que a autora considera relevante na linguagem quadrinística: “A linguagem dos quadrinhos se apoia na força de suas ausências, nos seus *gaps* ou lacunas”.

Dessa forma, apesar de que os quadrinhos se relacionem com diferentes linguagens (Barbieri, 2017), ele possui autonomia como linguagem. Entender a linguagem quadrinística é, então, tornar o pesquisador capaz de analisar os gêneros dos quadrinhos e temas de forma exitosa.

Composição de página

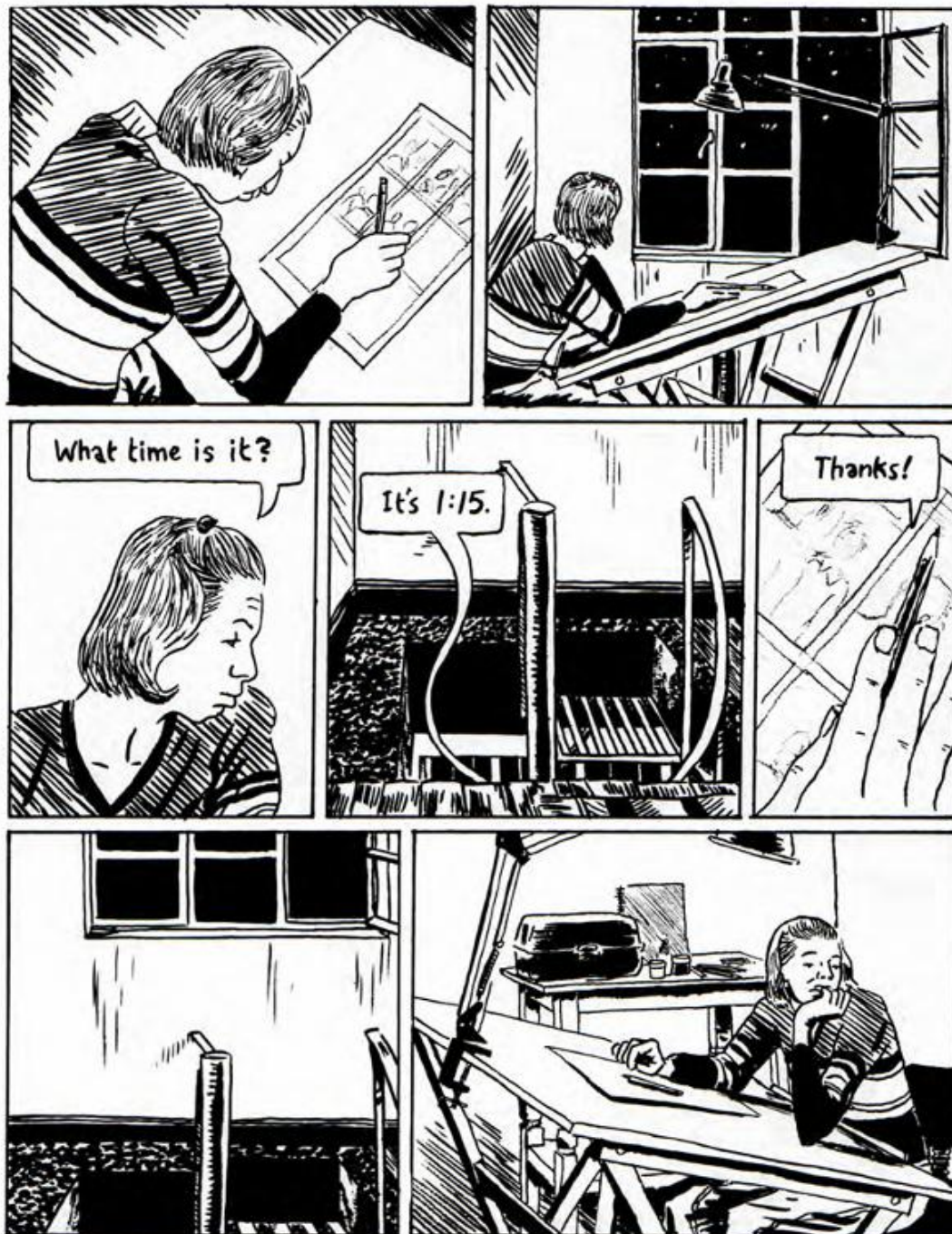
Barbieri (2017) compara o quadrinista como um designer gráfico, em relação ao planejamento da página dos quadrinhos. Como serão organizadas as vinhetas, quantas serão apresentadas, toda essa organização é essencial, pois “a planificação da página é, do ponto de vista visual, o momento mais importante na realização de um quadrinho” (Barbieri, 2017, p. 130).

A ideia de Barbieri conversa com o que Therry Groesteen chama, em *Sistema das Histórias em Quadrinhos* (2015), de espaçotopia:

acredito que assim que um autor confia aos quadrinhos a história que ele pretende contar, ele pensa essa história e sua obra em formação dentro de uma determinada forma mental com a qual terá de negociar. O dispositivo espaçotópico é exatamente essa forma e uma das chaves do sistema dos quadrinhos, um complexo de unidades, de parâmetros e de funções que cabe a nós descrever (Groensteen, 2015, p. 32).

Esse “dispositivo espaçotópico”, além de ser espaço em que a HQ se desenvolve, o autor de quadrinhos “já fez grandes opções de estratégias” quando o define (Groensteen, 2015, p. 32). Vejamos o exemplo abaixo, retirado da obra *99 Ways to Tell a Story: exercises in style* (2005), de Matt Madden:

Figura 1 – Upstairs



Fonte: Madden (2005, p. 9).



Percebemos que a personagem da Figura 1 está produzindo uma história em quadrinhos. No primeiro quadro da página, a autora está esboçando a página do quadrinho, chamada de prancha, por Groensteen (2015), ou multirrequadro. É possível observar, conforme o autor defende, que há um sexto quadro sem conteúdo algum, mas ele já aparece, planejado, na página em questão. Assim, o autor de quadrinhos pensa no layout da página antes mesmo de desenhar as imagens dentro do requadro, pois “o requadro é quem manda na imagem” (Groensteen, 2015, p. 36).

A composição de página e o enquadramento em *Solanin*

Solanin é uma obra lançada no Japão entre 2005 e 2006, pela revista Young Sunday, da editora Shogakukan. Seus capítulos foram lançados semanalmente e depois foram compilados em dois volumes. Apenas em 2011 eles foram publicados no Brasil, através da editora L&PM Editores.

Em comemoração aos dez anos de aniversário da publicação dos primeiros encadernados da obra, Inio Asano organizou uma republicação, dessa vez em volume único e com material extra, dois capítulos novos e um posfácio escrito pelo autor. Assim como no Japão, a versão especial também foi lançada no Brasil, apesar de que contou com certo atraso, chegando em terras brasileiras apenas em 2023. O exemplar que será utilizado em nossa dissertação em andamento e neste artigo será o volume único.

Em *Solanin*, Meiko e Taneda são um casal que divide um apartamento em Tóquio; ela trabalha numa empresa privada como secretária após ter se formado na faculdade; ele trabalha como freelancer em um jornal. Apesar de viverem suas vidas como a sociedade contemporânea os impõe, Taneda ainda sonha com a carreira de músico numa banda formada por mais dois dos personagens que aparecem na obra, Kaito e Bill. Meiko é infeliz em seu emprego e constantemente reclama que aquela vida não é para ela.

Benoît Peeters é um pesquisador que se debruçou sobre a análise da composição de páginas e como elas podem ser classificadas de acordo com aquilo que a narrativa pretende. Interessa-nos as que ele vai chamar de “função retórica” e “função produtiva” (Peeters, 1998, p. 51, traduções nossas⁴).

⁴ “Utilisation rhétorique” e “utilisation productrice (Peeters, 1998, p. 51).

Normalmente, as páginas de *Solanin* são organizadas, segundo a classificação do autor, de função retórica. Isso quer dizer que nosso artrólogo (Groensteen, 2015) nos mostra o que tem intenção de mostrar, os quadros têm tamanhos irregulares e aqueles que devem estar em evidência, narrativamente falando, são maiores. É muito comum que haja a repetição dos quadros que enquadram a cidade, o céu claustrofóbico que Meiko cita no começo do quadrinho (Figura 2). Esse céu está constantemente representado na obra, como pode-se observar nas figuras abaixo:

Figura 2



Fonte: Asano (2023, p. 18)

Figura 3



Fonte: Asano (2023, p. 24)

Figura 4



Fonte: Asano (2023, p. 29)

Figura 5



Fonte: Asano (2023, p. 46)

Figura 6



Fonte: Asano (2023, p. 47)

Mesmo que alguns planos gerais sejam utilizados para demonstrar onde as cenas se passam, na Figura 6 temos que o céu toma grande parte da página, diferente do céu representado nas outras cenas. Afirmamos que esse elemento aparece diversas vezes na obra e seria exaustivo demonstrar.

A vida cotidiana, segundo Heller, é a vida do homem inteiro (Heller, 2021, p. 27). Além disso, para a autora, tornar-se adulto é se tornar um ser completo para a vida cotidiana. É se portar em sociedade, é saber os preceitos básicos do comportamento, é ter um trabalho. É tudo aquilo que, pelo menos em relação ao trabalho, os personagens de *Solanin* abominam.

O céu é “baixo e claustrofóbico” e esse céu aparece diversas vezes, repetidamente, como a lembrar que ele está sempre presente. Em diversos momentos ele abre as páginas (Figuras 4 e 5), em outros, fecha-as (Figuras 2 e 3). O céu de Tóquio sempre aparece, nos exemplos acima, com os elementos da cidade, o poste e os fios de energia. O concreto



das casas. É uma repetição que utiliza tanto os enquadramentos, quanto à composição de página ao seu favor.

Considerações finais

Dessa maneira, esperamos alcançar nosso objetivo na dissertação em andamento a partir da discussão metodológica acima apresentada, que pauta-se numa análise formal da linguagem quadrinística a partir da perspectiva artística, embasando-se em Barbieri (2017), Postema (2018), Groensteem (2015) e Peeters (1998). Como já anteriormente explicitado, para a leitura temática nos embasamos nos teóricos dos fenômenos específicos do que se pretende analisar, no nosso caso, cotidiano e melancolia.

Além disso, espera-se que tal metodologia possa servir para eventuais estudos que utilizem as histórias em quadrinhos como objeto, pois entendemos que tantas perspectivas diferentes de análise podem fazer se perder o objeto. Barbieri (2017), ao apresentar as convergências entre a linguagem dos quadrinhos e outras linguagens possibilita diversos estudos que exploram a linguagem quadrinística em suas especificidades.

Referências

ALBUQUERQUE, Paulo; MARINHO, Maria; NERY, João. Análise da pesquisa em HQs no Brasil: a contribuição da ECA-USP. **Intexto**, n. 52, p. 103980, 2021.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BRAGA, Juliana; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra. **XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2012. Disponível em: <https://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0825-1.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes do fazer. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. 2.ed. São Paulo: Devir, 2008.



FREUD, Sigmund. **Luto e Melancolia**. Trad. Marilene Carone. São Paulo, Cosac & Naify, 2011.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. **Indiscipline, or, The condition of comics studies**. *Transatlantica*, n. 1, 2010. Disponível em: <https://journals.openedition.org/transatlantica/4933>. Acesso em: 20 ago. 2025.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

INIO, Asano. **Solanin**. Porto Alegre: L&PM, 2022.

JAMESON, Frederic. **Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991. Disponível em: <https://web.education.wisc.edu/halverson/wp-content/uploads/sites/33/2012/12/jameson.pdf>. Acesso em 18 de jun. de 2023.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de Mangá**. Tradução de Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. 272 p.

LAMBOTTE, Marie-Claude. **Estética da Melancolia**. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2000.

LOPES, Maria Immacolata. **Pesquisa em comunicação**. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2014.

LUYTEN, Sonia Bibe. **O que é histórias em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

MADDEN, Matt. **99 Ways to tell a story: exercises in style**. New York, Chamberlain Bros, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hélcio Nascimento, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MCCLLOUD. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.



MORAES, Renato; ARAÚJO, Gustavo. Produção científica sobre história em quadrinhos na Scielo (1997-2020): o que dizem as pesquisas. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo**, v. 4, p. e46763, 2022. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/6763>. Acesso em: 31 jul. 2025.

PEETERS, Benoît. **Lire la bande dessinée**. Paris: Flammarion, 1998.

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

SCHNEIDER, Greice. **What happens when nothing happens**: boredom and everyday life in contemporary comics. Leuven: Leuven University Press, 2017.

SUZUKI, Shige. Gekiga, or Japanese Alternative Comics. *In*: FREEDMAN, Alisa (org.) **Introducing Japanese Popular Culture**. London: Routledge, 2023, p. 300-310.

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