

HUMOR, METALINGUAGEM E INTERTEXTUALIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE MAURICIO DE SOUSA

Roberto Elísio dos Santos

Professor da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), Brasil

RESUMO

Este trabalho, realizado no âmbito do Grupo de Pesquisa Gêneros Ficcionalis Midiáticos, tem como objeto de estudo as histórias em quadrinhos feitas por Mauricio de Sousa e tem como objetivo identificar os recursos utilizados pelo artista brasileiro para produzir efeitos cômicos. Para isso, foram feitas uma pesquisa documental e uma análise de conteúdo de suas narrativas gráficas sequenciais humorísticas, para perceber a relevância da metalinguagem e da intertextualidade, que se tornaram, de forma inovadora, componentes importantes no processo que gera o riso nos leitores. Tiras de quadrinhos (normalmente publicados em jornais) de diversas épocas tornaram-se o objeto de análise dessa pesquisa para demonstrar que essa prática é constante na obra desse artista. Um expediente bastante utilizado é a repetição de temas, como a gulodice de Magali e a aversão à água por parte de Cascão. A metalinguagem, nos quadrinhos desse autor, é uma estratégia comunicacional que desnuda a própria linguagem das histórias em quadrinhos e seus códigos, expondo o que outras narrativas de outros quadrinistas escamoteiam e, com isso, gera situações humorísticas. No que se refere ao aspecto intertextual, são feitas referências e paródias a histórias em quadrinhos de diferentes gêneros, especialmente as de super-heróis, ao cinema e à TV.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Humor; Mauricio de Sousa.

INTRODUÇÃO

Resultado parcial de uma pesquisa mais ampla sobre o Humor na Cultura Midiática – desenvolvida no Grupo de Pesquisa Gêneros Ficcionalis da Cultura Midiática pertencente ao Programa de Mestrado da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) –, este texto analisa as histórias em quadrinhos produzidas por Mauricio de Sousa. O trabalho pretende identificar a maneira como o artista brasileiro, um dos mais conhecidos e produtivos da área, consegue gerar o efeito cômico a partir dos recursos da narrativa, da linguagem própria dos quadrinhos e de elementos exteriores às HQs.

O procedimento metodológico adotado parte da análise estrutural da narrativa a partir semiótica francesa desenvolvida por Roland Barthes, que permite a leitura e

compreensão de textos midiáticos. O teórico francês propõe que esse tipo de análise identifique um sistema de unidades narrativas e de regras de combinação. (BARTHES, 2001, p. 105). Segundo o autor (2001, p. 111), “para conduzir uma análise estrutural [da narrativa] é preciso antes distinguir várias instâncias de descrição e colocar essas instâncias numa perspectiva hierárquica (integrativa)”. A meta desse procedimento é descrever e classificar as narrativas, contribuindo para a compreensão dos sentidos que delas possam emanar.

As narrativas humorísticas (as piadas, por exemplo) estruturam-se em unidades constitutivas, cada uma com sua função específica, que geram um efeito cômico, produzindo o riso no receptor. Como a história em quadrinhos é, em sua maioria, uma narrativa sequencial impressa composta por várias imagens e textos relacionados por contiguidade, ela também apresenta uma estrutura narrativa que pode ser identificada. No caso das histórias em quadrinhos de humor, em especial das tiras de quadrinhos (normalmente editadas em jornais), sua estrutura é semelhante à da piada oral ou escrita. No tocante à leitura semiológica, pode-se utilizar o procedimento indicado por Fages (1973, p. 129) para a análise de peças publicitárias impressas (uma vez que os dois produtos culturais, quadrinhos e anúncios publicitários, apresentam elementos verbais e visuais de forma complementar): em primeiro lugar, é preciso identificar e compreender a mensagem linguística; em seguida, a “mensagem literal da imagem (denotação); e, por fim, a mensagem simbólica da imagem (conotação)”.

Para realizar o presente trabalho foi necessário selecionar histórias em quadrinhos (tiras e histórias publicadas em revistas) produzidas por Mauricio de Sousa. A delimitação do corpus exigiu, em primeiro lugar, a separação de histórias cômicas das de aventura ou, ainda, daquelas em que o protagonista propunha uma reflexão sobre a existência ou questionamentos de natureza moral ou ética. Já as histórias consideradas humorísticas foram agrupadas em três tipos: as que se caracterizam pelo uso de *gags* verbais e pela ação dos personagens para deflagrar o riso; as que utilizam a metalinguagem para criar o efeito cômico; e as que buscam na intertextualidade com diferentes formas narrativas – originárias da literatura, do cinema e da televisão – material para paródias.

HUMOR E NARRATIVAS SEQUENCIAIS IMPRESSAS

Em trabalho anterior, consubstanciado pelas ideias de Bergson (1993) e Propp (1992), chegou-se à seguinte definição de humor: “uma narrativa que, determinada por condições sociais, culturais e históricas, gera um efeito em seu receptor, o riso” (SANTOS, 2012, p. 34). O efeito cômico pode ser resultado da reversão da expectativa (expediente comum às anedotas), do exagero (como nas caricaturas), da representação mecânica (pantomima), da ironia, da paródia ou da sátira. Para realizar seu intento, o humor emprega diversos meios de expressão (a fala, a palavra escrita ou impressa, as imagens etc.).

Com o advento dos meios impressos (livros, folhetos, jornais e revistas), o humor gráfico (caricatura, charge e cartum) ganhou apelo popular e, na maior parte das vezes, desempenhou função crítica e política. Já as histórias em quadrinhos, em sua origem, no século XVIII não eram humorísticas. Foi só no início do século seguinte, com as literaturas em estampas criadas pelo escritor e ilustrador suíço Rudolph Töpffer, que o humor passou a fazer parte das narrativas sequenciais impressas. As páginas e tiras de quadrinhos humorísticos desempenharam papel fundamental para a consolidação desse produto cultural, a tal ponto que na Inglaterra e nos Estados Unidos a designação de história em quadrinhos está associada ao gênero humor: *funnies* e *comics* são os termos popularmente utilizados para se referir aos quadrinhos nesses países.

Se, do ponto de vista gráfico, os quadrinhos humorísticos são marcados por um estilo diferente dos quadrinhos de aventura ou de terror – os primeiros normalmente apresentam desenhos caricaturais, enquanto os outros usam desenhos realistas –, há, no entanto, semelhanças com quadrinhos de outros gêneros. De acordo com Barbieri (1993, p. 33), “não é verdade nem que todos os quadrinhos humorísticos utilizem a linha pura [de espessura uniforme, ideal para desenhar o contorno das figuras, distinguindo-as do fundo], nem que só os quadrinhos humorísticos façam uso dela”.

O uso da caricatura por parte dos quadrinhos de humor atende a exigência de “concisão, do pouco espaço disponível, do imediatismo comunicativo que o quadrinho compartilhava com a charge humorística” (BARBIERI, 1993, p. 79). A concisão dos traços segue a necessidade de concisão narrativa do quadrinho humorístico, principalmente em se tratando da tira de quadrinhos. Outra característica marcante desse gênero da narrativa

sequencial impressa é a ausência de perspectiva. Isso se deve ao fato de o quadrinho de humor ter “dificuldade para abrigar vinhetas de leitura lenta ou perspectivas complicadas” (BARBIERE, 1993, p. 123). Dessa forma, a ausência de perspectiva é adequada à necessidade de concisão e ao ritmo do quadrinho de humor.

A tira de quadrinhos, publicada de maneira geral em jornais, diferencia-se das histórias editadas em revistas ou álbuns, que contam com várias páginas para desenvolver sua narrativa. Segundo Barbieri (1993, p. 153), “geralmente a tira é graficamente de uma relativa simplicidade, e suas dimensões reduzidas impedem grandes jogos”. Assim, a estrutura da tira de quadrinhos de humor pode ser comparada à das piadas, consideradas por Violette Morin (in BARTHES et al., 2008, p. 182-183) “redutíveis a uma sequência única, que coloca, argumenta e resolve uma certa problemática”, constituída por três funções – conceito desenvolvido por Propp (1984) para denominar as unidades narrativas que correspondem às ações dos personagens – que se articulam da seguinte maneira:

Uma função de normalização que situa os personagens; uma função locutora de deflagração, com ou sem locutor, que coloca o problema a resolver, ou questiona; e, finalmente, uma função interlocutora de distinção, com ou sem interlocutor, que responde “comicamente” à questão. Esta última função faz bifurcar-se a narrativa do “sério” para o “cômico”, e dá à sequência sua existência disjunta, de historieta “última”.

O *elemento disjuntor*, contido na função *interlocutora de distinção*, age sobre a história deflagrada (nas funções de *normalização* e *locução*), fazendo com que a narrativa tome uma direção nova e surpreendente, gerando o efeito cômico. Cabe ao *elemento disjuntor* surpreender o leitor, invertendo suas expectativas, por meio de elementos verbais (algo dito pelo personagem) ou a partir de uma ação empreendida pelo personagem, ou por uma combinação de ambos. O *elemento disjuntor* introduz uma informação, uma novidade, na narrativa, e é essa novidade, inesperada ou absurda, que gera o humor.



Figura 1 – Tira que se apoia no elemento verbal (texto) para levar à comicidade.

Fonte: Mauricio de Sousa Produções

Na primeira vinheta da tira (Figura 1, acima), aparece a *função de normalização*, a partir da qual são apresentados os actantes – nesse caso, Cascão e Cebolinha – e a situação inicial (a pergunta de Cascão sobre a fala do amigo) e a *função locutora de deflagração* gerada pela resposta de Cebolinha. Já a segunda vinheta contém a *função interlocutora de distinção*, cujo *elemento disjuntor* encontra-se na parte verbal da narrativa: Cascão indaga sobre a língua “plesas” de Cebolinha: “Coitada, o que foi ela fez?” A reversão da expectativa se dá pela reação do primeiro personagem, que dá um novo significado à dislalia, a língua presa, do segundo. Esta piada, ancorada no texto, poderia ser narrada oralmente.

A segunda tira, ao contrário da anterior, configura-se como uma *gag visual*, ou seja, o humor resulta da sequência de imagens (desenhos). As primeiras vinhetas, que correspondem às funções *de normalização* e *função locutora de deflagração*, respectivamente, mostram Cebolinha passando sobre uma grade de ventilação de onde sai uma grande quantidade de ar (capaz de revoltar seus cabelos) e, na sequência, olhando para trás, demonstra estar encantado com o fato. O *elemento disjuntor* que se manifesta na terceira vinheta advém do elemento visual (desenho): Cebolinha usa o ar encanado para empinar uma pipa.



Figura 2 – Piada de Cebolinha, cujo efeito cômico é obtido somente a partir das imagens.

Fonte: Mauricio de Sousa Produções

METALINGUAGEM, INTERTEXTUALIDADE E PARÓDIA NOS QUADRINHOS

Uma das possibilidades de se obter o efeito cômico em uma narrativa – seja ela cinematográfica, televisiva ou quadrinhográfica – é revelar ao receptor a sua condição de representação, de ficção, de “faz-de-conta”. Ao exteriorizar as linguagens e os códigos próprios do meio em que se insere, cria-se um *elemento disjuntor* que pode ser empregado para provocar o riso. Dessa forma, quando a história em quadrinhos cômica põe em evidência ou subverte algum elemento que compõe sua “semântica” – denominação feita por Eco (1979, p. 145) para identificar o conjunto de códigos característicos dos quadrinhos (balão, linha cinética, metáforas visuais, requadro etc.) – instaura-se a metalinguagem nessa narrativa.

Tendo como pressuposto teórico o trabalho realizado pelo formalista russo Roman Jakobson sobre as funções da linguagem, Chalhub (2005, p. 27) considera que a “função metalinguística pode ser percebida quando, numa mensagem, é o fator código que se faz referente, que é apontado”. Mais do que um metadiscurso, a metalinguagem torna visíveis os códigos utilizados na elaboração da mensagem ou relaciona o conteúdo de um determinado tipo de texto a outros conteúdos de textos semelhantes.

Inge (1995, p. 11) constata a existência de uma metaficção presente na literatura quando os “escritores rompem a ilusão de objetividade falando para nós diretamente de autor para leitor, aparecem em suas próprias histórias como personagens, parodiam outras obras e artistas, e nos permitem olhar nos bastidores do processo de criação”. Esse é um

expediente que leva o “leitor a pensar sobre a relação entre artifício e realidade”. No caso dos quadrinhos, especificamente no que se refere às tiras, o teórico norte-americano enfatiza que “quase desde o início cartunistas praticavam a auto-referencialidade e diziam aos leitores que o que eles estavam lendo era um artifício”.

As tiras cômicas que empregam a metalinguagem como elemento disjuntor desencadeador do riso são chamadas de metaquadrinhos (*metacomics*) por Inge, e podem ser agrupadas em diversas categorias (INGE, 1995, p. 11-12), sendo o uso do recurso do *crossover* – a aparição de um personagem de uma tira nos quadrinhos de outro personagem – o mais comum. Outra categoria surge quando o autor de uma história presta homenagem (imitando o estilo gráfico ou fazendo uma citação verbal ou visual) ou parodia outra história em quadrinhos ou determinado artista dos quadrinhos. E a terceira categoria é a que “utiliza como fonte de humor as convenções técnicas do próprio meio” – os materiais de produção como canetas, lápis, tinta, papéis, ou elementos da linguagem quadrinhográfica (o requadro, o balão, o recordatório etc.). Além das possibilidades listadas pelo autor norte-americano, existe, ainda, o expediente em que o personagem ou o próprio criador da história, caricaturado, se dirige ao leitor.

Outro recurso empregado para criar situações humorísticas resulta de procedimentos intertextuais. Como observa Maingueneau (1996, p. 64), “intertextualidade remete tanto a uma propriedade constitutiva de todo texto, como ao conjunto de relações explícitas ou implícitas que um texto mantém com outros textos”. No âmbito do Humor, Bakhtin (1987), em seu trabalho sobre o riso e o carnaval durante a Idade Média, mostra como a paródia era um expediente comum de apropriação e estilização de outros textos, inclusive dos Evangelhos, para gerar a comicidade. Nesse sentido, Sant’Anna (1991, p. 12) constata que, “modernamente, a paródia se define através de um jogo intertextual”.

Tratando da relação intertextual das histórias em quadrinhos com outros textos, Barbieri (1993, p. 13-15) identifica quatro tipos de relacionamentos:

- *inclusão* (“a linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narratividade, assim como dela faz parte o cinema e demais linguagens que são familiares”);

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

- *geração* (“a linguagem dos quadrinhos é ‘filha’ de outras linguagens”, gerada a partir “da ilustração, da caricatura e da literatura ilustrada”);
- *convergência* (quando duas linguagens se unificam de algum modo, sejam elas “linguagens das quais os quadrinhos não descenderam”, a exemplo da pintura, da fotografia e das artes gráficas, ou tenham elas “uma área expressiva comum” às narrativas gráficas sequenciais, como é o caso da poesia, da música, do teatro e do cinema);
- *adequamento* (cuja ocorrência se dá no momento em que os quadrinhos tomam e reproduzem internamente “uma outra linguagem, utilizando dela sua potencialidade expressiva”).

Assim, a paródia, como recurso humorístico usado nas histórias em quadrinhos, nasce da relação intertextual com outras linguagens da narrativa ficcional e da estilização feita da potencialidade expressiva da linguagem citada, esteja ela originalmente em um texto literário, cinematográfico ou televisivo. A adequação forçada de uma determinada linguagem ao potencial expressivo e narrativo dos quadrinhos já provoca o desvio necessário, o estranhamento caricatural, que pode gerar o riso.

No caso dos quadrinhos brasileiros, o humor – já caracterizado neste texto como um reflexo da realidade (social, cultural, histórica) em que se encontra – encontrou caminhos próprios para se desenvolver e criar laços simbólicos com seus leitores. Seja por meio de personagens infantis, que geram o riso com suas traquinagens, seja pela crítica política ou social, tiras e histórias em quadrinhos elaboradas por artistas brasileiros aperfeiçoaram, de forma diferenciada, a eficácia das narrativas humorísticas na obtenção do efeito cômico, usando, inclusive, a metalinguagem, a intertextualidade e a paródia nesse processo.

Ao quadrinho de humor político contrapõe-se a história em quadrinhos comercial. O conteúdo crítico e o estilo gráfico fora dos padrões convencionais distanciam-se do traço comportado das tiras e histórias de Mauricio de Sousa, por exemplo. A esse respeito, Seixas enfatiza:

Os personagens que compõem o universo do processo industrial dos quadrinhos correm o risco da comercialização. Mauricio de Sousa, desenhista brasileiro que conseguiu manter suas histórias em quadrinhos até os dias atuais, utilizou seus personagens para vender produtos alimentícios (...). No entanto, os personagens

de Mauricio de Sousa têm características universais e a vinculação comercial fica mais diluída, não interferindo diretamente no desenvolvimento do personagem. Zeferino, Graúna e Bode Orelana, personagens de Henfil, vivenciam as diferentes contradições da sociedade brasileira, configurando uma contra-ideologia ao sistema capitalista do Brasil pós-64: vender os personagens implica vender o leitor. (1996, p. 49)

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE MAURICIO DE SOUSA

Em 1959, quando ainda trabalhava como repórter policial, Mauricio de Sousa começou sua carreira como quadrinhista publicando no jornal “Folha de S. Paulo” e na revista “Zás-Trás” as tiras protagonizadas pelo cãozinho Bidú e seu dono, o garoto Franjinha. Um ano depois, a editora Continental lançou a revista “Bidú”, que teve apenas oito edições publicadas. Durante a década de 1960, o artista criou seus principais personagens, reunidos nas tiras e histórias da Turma da Mônica, que, a partir de 1970, passaram a ser editadas em várias revistas periódicas produzidas pela Editora Abril – no início dos anos 1980, os títulos migraram para a Editora Globo e, em 2007, foram transferidos para a Editora Panini.

Com o licenciamento de seus personagens para a venda de produtos (alimentos, brinquedos, roupas, material escolar, produtos de higiene etc.), Mauricio tornou-se um empresário bem sucedido no mercado editorial de histórias em quadrinhos, chegando a transportar suas criações para o desenho animado. Em relação aos quadrinhos, suas histórias são publicadas em diversos países, uma vez que a maioria dos personagens tem por características a universalidade e a atemporalidade. Com exceção do caipira Chico Bento e do índio Papa-Capim, que possuem traços profundos de brasilidade, os demais personagens infantis movem-se em um terreno indefinido: do ponto de vista social, pertencem à classe média; já em relação à ambientação, as histórias podem se passar em qualquer lugar, já que não há indicações claras a respeito – embora o nome genérico de Bairro do Limoeiro seja citado vez ou outra. Essas crianças vivem uma infância idealizada e congelada no tempo – elas sabem ler, mas não há qualquer menção à escola (novamente, Chico Bento foge a essa regra).

A esse respeito, Cirne (1990, p. 56), afirma:

As restrições ao mundo sígnico de Mauricio de Sousa começam por sua reduplicação ideológica dos *comics* infantis estrangeiros. Podemos detectar nessa reduplicação a “universalidade” que se espalha por seus segmentos e blocos temáticos. A rigor, trata-se de um quadrinho atípico em termos dessa ou daquela determinada nacionalidade.

Em sua maioria, as histórias em quadrinhos e tiras de Mauricio de Sousa obedecem a uma das características da indústria da cultura de massa identificada por Eco (1979, p. 271), a “iteratividade”: o riso advém das pequenas variações em torno das características dos personagens (a dislalia de Cebolinha, a aversão à água de Cascão, a compulsão por comida de Magali, a força e a agressividade da Mônica). No entanto, a originalidade do quadrinhista reside no humor e, principalmente no uso de elementos metalinguísticos e intertextuais para criar o efeito cômico. Cirne (1990, p. 56) reconhece a criatividade do artista, mesmo que ela esteja “localizada no desencadeamento e ‘explosão’ da metalinguagem, nas delirantes aventuras do Louco [personagem que contracena com Cebolinha] e no uso significativo da cor”. Assim, o quadrinhista brasileiro utiliza diversos recursos metalinguísticos e intertextuais para provocar o efeito humorístico, seja pela subversão do emprego dos elementos pertencentes à semântica dos quadrinhos (balão de fala ou de pensamento, as linhas do requadro etc.), seja pela citação ou por meio da paródia.

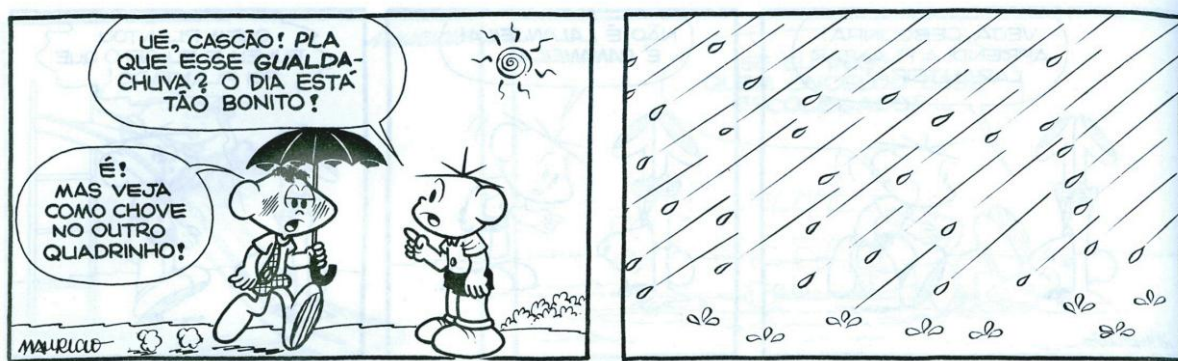


Figura 3 – Cascão sabe que chove na próxima vinheta, em um recurso metalinguístico.

Fonte: Mauricio de Sousa Produções

Em relação à metalinguagem, além do emprego dos elementos da linguagem quadrinhográfica como objetos concretos que participam das narrativas (muitas vezes usados como elementos disjuntores fundamentais da *gag*), o riso nos quadrinhos de

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo – 20 a 23.08.2013

Mauricio de Sousa pode ser gerado pela presença do próprio autor caricaturado contracenando com seus personagens, pelo uso de super-heróis dos *comics* norte-americanos (a exemplo da Figura 4 e da revista “Mauricio Apresenta” número 4, lançada em agosto de 2008, em que há um “*cross-over*” com os heróis das editoras Marvel e DC e com o Fantasma). Outras narrativas da Turma da Mônica parodiam histórias em quadrinhos elaboradas no exterior (é caso da história “Pokeção”, publicada em julho de 2008 no “Almanaque Bidu e Mingau” número 1, na qual Bugu, o rival invejoso de Bidu, é confundido com o Picachu, personagem de mangá japonês).



Figura 4 – Cebolinha pensa que Superman é apenas um homem fantasiado.

Fonte: Mauricio de Sousa Produções

Da mesma forma, a intertextualidade (com outras mídias) é utilizada por Mauricio de Sousa como efeito humorístico, principalmente por meio da paródia a seriados televisivos e telenovelas (na revista “Lostinho”, a Turma da Mônica parodia o seriado norte-americano *Lost* e, na sequência de tiras “Roque Sambeiro”, os personagens representam a trama da novela “Roque Santeiro”, exibida pela Rede Globo em 1986, como pode ser percebido na Figura 5), a contos de fada, do teatro e de histórias da literatura infantil (“Chapeuzinho Vermelho”, “Romeu e Julieta”, entre outros), e especialmente ao cinema – as paródias cinematográficas ganharam o título “Clássicos do Cinema Turma da Mônica” (sendo exemplos “Planeta dos Coelhoinhos” e “Tauó”, que se referem, respectivamente, aos filmes “Planeta dos Macacos” e “Star Wars”, ambos produzidos em Hollywood). Em menor escala são feitas alusões à publicidade (na história “Comercial bom

pra cachorro!”, editada na revista “Mônica” de agosto de 2008, o cãozinho da protagonista participa da gravação de um comercial de biscoito para cachorros).

CONCLUSÃO

A análise das tiras de quadrinhos criadas por Mauricio de Sousa permite constatar as formas como o quadrinhista brasileiro articula suas narrativas gráficas sequenciais (principalmente as tiras, normalmente publicadas em jornais diários, mas também em várias histórias feitas para as publicações periódicas ou edições especiais) a fim de obter o efeito cômico. Ao lado das histórias que repetem o mesmo *plot* (os “planos infalíveis” do Cebolinha para derrotar a Mônica que sempre redundam em fracasso) e das tiras autocontidas (que não demandam desdobramento) que têm na repetição de *gags* centradas nas características imutáveis de seus personagens – seguindo o modelo *gag-a-day* das *comic-strips* norte-americanas, motor da produção industrial e do consumo de massa de quadrinhos –, o artista inova ao utilizar a metalinguagem e a intertextualidade para gerar o riso nos leitores.

A desconstrução e ressignificação dos elementos da própria linguagem dos quadrinhos, a apresentação de situações que expõem a percepção dos personagens de sua natureza ficcional, além do uso da paródia como forma de intertextualidade com outras mídias (televisão, cinema) e diferentes produtos culturais (literatura, teatro) constituem estratégias comunicacionais criativas de que se serve o quadrinhista em suas tiras e histórias em quadrinhos de humor. Os exemplos citados neste texto multiplicam-se ao pesquisar a extensa produção de Mauricio de Sousa e de seus colaboradores ao longo de 50 anos.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec/Editora da UNB, 1987.

BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. Barcelona: Paidós, 1993.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____ et al. **Análise estrutural da narrativa**. 5^a. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BERGSON, Henri. **O riso** – ensaio sobre o significado do cômico. 2^a. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1993.

CHALHUB, Samira. **A Metalinguagem**. 4^a. ed. São Paulo: Ática, 2005.

CIRNE, **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FAGES, J-B. **Para entender o estruturalismo**. Lisboa: Moraes Editores, 1973.

INGE, M. Thomas. **Anything can happen in a comic strip**: centennial reflections on an american art form. Columbus: The Ohio State University Libraries, 1995.

MAINGUENEAU, Dominique. **Términos claves del análisis del discurso**. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1996.

NERY, João Elias. **Graúna e Rê Bordosa**: o humor gráfico brasileiro de 1970 e 1980. São Paulo: Terras do Sonhar/Edições Pulsar, 2006.

PROPP, Vladímir. **Comicidade e riso**. São Paulo: Ática, 1992.

_____. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & cia**. 4^a. ed. São Paulo: Ática, 1991.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Humor e riso na cultura midiática**: variações e permanências. São Paulo: Paulinas, 2012.

SEIXAS, Rozeny. **Morte e vida Zeferino**: Henfil e humor na revista Fradim. Rio de Janeiro: Oficina do Autor, 1996.