

DEVANEIOS E A IDEIA DE “MAIS UMA VEZ”: ARTICULAÇÕES ENTRE UMA HQ INDEPENDENTE E A REPETIÇÃO DELEUZIANA

Pedro Paulo Nascimento Farias Magalhães
Universidade Federal do Piauí

Francilene Brito da Silva
Universidade Federal do Piauí

Resumo: O presente artigo tem como objetivo analisar o compilado experimental de histórias em quadrinhos (HQs) “Devaneios” de José Henrique Feitosa de Oliveira, conhecido também como Carreta, no intuito de contribuir com a sensibilização perante as HQs e a valorização de um artista independente. A análise hermenêutica-interpretativa é feita com base nos conceitos de “artrologia” e “entrelaçamento”, de Thierry Groesteen (2015), havendo um diálogo constante com a ideia de repetição deleuziana e as formas que ela se manifesta na HQ abordada. Cada uma das quatro narrativas presente no compilado é exposta e pensada individualmente num primeiro momento, buscando entender suas articulações internas, bem como os diálogos que realizam com outros conceitos tangentes, como a repetição histórica (Oliveira, 2025), os ciclos da vida e da morte na mitologia egípcia (Coutinho, 2012) e o terror primitivo do duplo (Rodrigues, 1988). Num segundo momento, elas são pensadas pelas articulações que realizam entre si, com a própria noção de repetição deleuziana sendo um dos elementos que geram unidade ao conjunto de histórias que formam a HQ Devaneios. Essa unidade, ao final, é pensada pela noção de encore, ou “mais uma vez”, que uma das próprias narrativas traz.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; artrologia; repetição.

Abstract: This article seeks to analyse the experimental compiled of comics “Devaneios” of José Henrique Feitosa de Oliveira, also known as Carreta, with the intention of contributing in a sensibilization before comics and the appreciation of a independent artist. The hermeneutic-interpretative analysis is made with the concepts of “arthrology” and “intertwining”, from Thierry Groesteen (2015) in mind,

having a constant dialogue with the idea of deleuzian repetition and the ways it is manifested in the addressed comic. Each one of the four narratives presents in the compiled is exposed and thought individually at first, looking for understanding their internal articulations, as well as the dialogues they make with other tangent concepts, such as the historical repetition (Oliveira, 2025), the cycles of life and death in egyptian mythology (Coutinho, 2012) and the primitive horror of the double (Rodrigues, 1988). In a second moment, they are thought by the articulations they make between each other, with the own notion of repetition being one of the elements that creates the unity of these stories. This unity, at the end, is thought by the notion of encore, or “once again”, that one of the narratives brings.

Key-words: Comics; arthrology; repetition.

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs), enquanto objeto de pesquisa, têm suas potencialidades cada vez mais reconhecidas dentro do meio acadêmico, desde os anos 60, nos Estados Unidos e Europa, e a partir das décadas de 80 e 90 no Brasil (Santos; Silva, 2023). Entretanto, mesmo com os avanços de pesquisas sobre o meio,

(...) as HQs foram historicamente entendidas como uma leitura fácil pela pequenez do texto, uma observação simplória pela figuração, uma compreensão superficial pela narrativa autoexplicativa e uma intelectualidade medíocre pela infantilidade temática” (Vargas, 2015, p. 170).

Gazy Andraus (2019) corrobora essa perspectiva, especificamente quanto à relação entre HQs e arte, na medida em que aponta que, no Brasil, “ainda há muita noção errônea de que a Nona Arte é apenas dirigida ao público infantil e/ou juvenil, e de que ela não chegaria a ser ‘arte’” (Andraus, 2019, p. 9). É necessário, então, fazer um esforço para pensar os quadrinhos como um material digno de uma sensibilização mais profunda, especialmente daqueles que são negligenciados, vistos como irrelevantes ou supérfluos (Vargas, 2024).

Busca-se, portanto, realizar uma análise das obras do quadrinista independente José Henrique Feitosa de Oliveira, com o apelido de Carreta. É importante destacar que o quadrinista independente é aquele que produz histórias em quadrinhos sem apoio de grandes estruturas editoriais, realizando todo o

processo de publicação por conta própria, desde a produção até a distribuição e o marketing (Rivero, 2020).

Carreta é professor de física e quadrinista independente que publica suas obras na plataforma de HQs digitais *Fliptru*. Carreta possui um total de 86 seguidores na *Fliptru* e 10 obras publicadas na plataforma. A HQ “The Coop” é sua série principal, ainda em andamento, além de outra série, “Bottled Ships”, que atualmente está parada. As outras oito obras são histórias fechadas e o presente artigo pretende analisar quatro delas, que foram compiladas em uma única revista por Carreta, chamada Devaneios.

Devaneios é uma revista física de caráter experimental feita através da *UICLAP*, um portal gratuito de produção e distribuição de impressos sob demanda (UICLAP, 2021) e, como apontado pelo próprio autor, é uma “edição teste”, servindo como uma experimentação para projetos futuros, sejam seus ou de sua companheira, Flávia Andrade Pêgo, que também é quadrinista. Devaneios contém um total de quatro obras: “Doppleganger”; “Encore”; “Pyramid Song” e “Kashimir - Terra Arrasada”. Todas elas são de autoria de Carreta e estão disponíveis gratuitamente na plataforma *Fliptru*.

O presente artigo busca, portanto, uma sensibilização e valorização das obras de um quadrinista independente.

Abordagem

Para que tais objetivos sejam alcançados, é importante ressaltar que as pesquisas em quadrinhos costumam seguir uma metodologia hermenêutica-interpretativa, realizando um jogo entre objeto empírico, seja um personagem ou tema, e objetos teóricos, que são conceitos de áreas diversas, como sociologia ou filosofia (Gomes, 2015).

Através de Groesteen (2015), podemos definir os quadrinhos pelo conceito de “Solidariedade Icônica”, que indica uma conexão entre os diferentes quadros,

com os espaços compartilhados e posições sendo constantemente articulados pelo leitor.

A articulação possível entre os quadros, ou “artrologia”, demonstra através do “entrelaçamento” que

(...) o quadro também pode ser objeto de determinações semânticas distantes, que superam o quadro seguinte e criam uma operação em rede. (...) sua significação só é construída por completo ao final da leitura — sendo que depois disso a interpretação é livre para aprofundar a busca do sentido, que não conhece limite definitivo. (Groesteen, 2015, p. 118)

Entendendo a totalidade de Devaneios como um “multirrequadro”, é natural que sejam realizadas articulações durante toda a obra, principalmente pela possibilidade do “entrelaçamento” (Groesteen, 2015). É possível, então, criar aproximações entre todas as narrativas, por mais que sejam completamente diferentes e a própria capa indique: “quadrinhos sem conexão alguma entre si” (Fig. 1).

Fig. 1 – Capa da História em Quadrinhos “Devaneios”



Fonte: Arquivo disponibilizado por José Henrique Feitosa de Oliveira, autor da obra.

Considerando o que foi estabelecido, procura-se pensar as articulações das narrativas presentes em Devaneios (objeto empírico) em diálogo com os conceitos de repetição de Deleuze (objeto teórico). Em primeiro momento, através de leituras e interpretações individuais das diferentes HQs, relacionando-as com referenciais teóricos relevantes, e, em segundo momento, elaborando conexões entre as obras, criando unidade à Devaneios. O objeto teórico base que permeia todas as análises é o conceito de repetição de Deleuze, em que a repetição em si é capaz de produzir diferenças (Matos, 2021).

Kashimir – Terra Arrasada e a repetição histórica

“Kashimir – Terra Arrasada” é o quadrinho com uma das narrativas mais tradicionais, no sentido de haver uma gama de personagens bem caracterizados que interagem entre si e possuem motivações bem definidas.

Essa HQ se passa numa ambientação que lembra o faroeste e segue a história de Silvers, um homem que é perseguido por ter o conhecimento da localização de um “artefato que pode mudar a história do mundo”. Silvers, após chegar numa cidade pacata (Fig. 2) e desmaiar ainda nas primeiras páginas, é acolhido por Rose, uma taverneira, e Juan, filho e ajudante da taverneira. A cidade em que habitam foi abandonada após uma guerra civil e seu nome é o que dá título ao quadrinho.

Fig. 2 – Prancha 1 de “Kashimir – Terra Arrasada”



Fonte: HQ “Kashimir – Terra Arrasada”, de Carreta, disponível no site [Fliptr](http://www.fliptr.com.br)

O protagonista, já recuperado, bebe o rum da taverna, que é considerado altamente inflamável, enquanto conversa casualmente com a taverneira e seu filho. Entretanto, os perseguidores do protagonista aparecem. O Duque Winston, vilão da trama, é quem invade a taverna de Rose e causa o conflito principal. Após uma troca de tiros, tudo termina com o sacrifício da taverneira, que, por medo de ter seu filho como uma próxima vítima, incendeia-se agarrada ao vilão. A taverna continua em chamas enquanto apenas Silvers e Juan escapam com vida.

As páginas seguintes do quadrinho são dedicadas à revelação da carta que o pai de Silvers havia deixado. A carta conta a história da descoberta de um “tesouro” próximo do vilarejo Kashimir, que foi o responsável por uma série de disputas na região. O conhecimento sobre a localização do “tesouro” foi passado de pai para filho, bem como a herança de violência e perseguição por tal saber.

Silvers não resiste às feridas e Juan precisa seguir o restante do caminho sozinho, herdando a carta e o conhecimento. A última página traz a revelação do que é esse “tesouro”. Este “artefato que pode mudar a história do mundo” é, nada mais nada menos, que uma espécie de bomba atômica de aspecto ancestral (Fig. 3).

Fig. 3 – Prancha 21 de “Kashimir – Terra Arrasada”



Fonte: HQ “Kashimir – Terra Arrasada”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

A HQ articula repetições em diferentes níveis: o primeiro, seguindo conceitos de “espaçotopia” e “entrelaçamento” (Groesteen, 2015), refere-se ao diálogo entre os primeiros e últimos quadros, no início, com a afirmação do protagonista de estar no lugar certo por conta do formato de uma montanha (Fig. 2) e, posteriormente, a afirmação de Juan de que o tesouro estaria em uma “montanha de formato engraçado” (Fig. 3).

O segundo nível se dá pela repetição do ponto de vista narrativo. A menção ao fato da bebida alcóolica ter causado um incêndio por dois dias seguidos e o eventual sacrifício de Rose, que acaba com a imagem da taverna em chamas. Fora isso, o próprio evento de queda para a consciência de Silvers, que, no começo, ainda sobrevive, e no final, sem ninguém para salvá-lo, perece.

Enfim, o terceiro nível, envolve a reviravolta final da história. A contemplação de uma bomba atômica revela que a história não se passa em um velho-oeste americano clássico, mas num futuro pós-apocalíptico. Entender este artefato como um símbolo de uma história que já passou, e do desejo dos seres humanos por esse poder como algo presente em todos os tempos, significa perceber uma repetição da história da humanidade. Essa repetição histórica não significa igualar os acontecimentos do passado com o do presente, mas entender os desejos humanos, que movem a história, como constantes. (Oliveira, 2025).

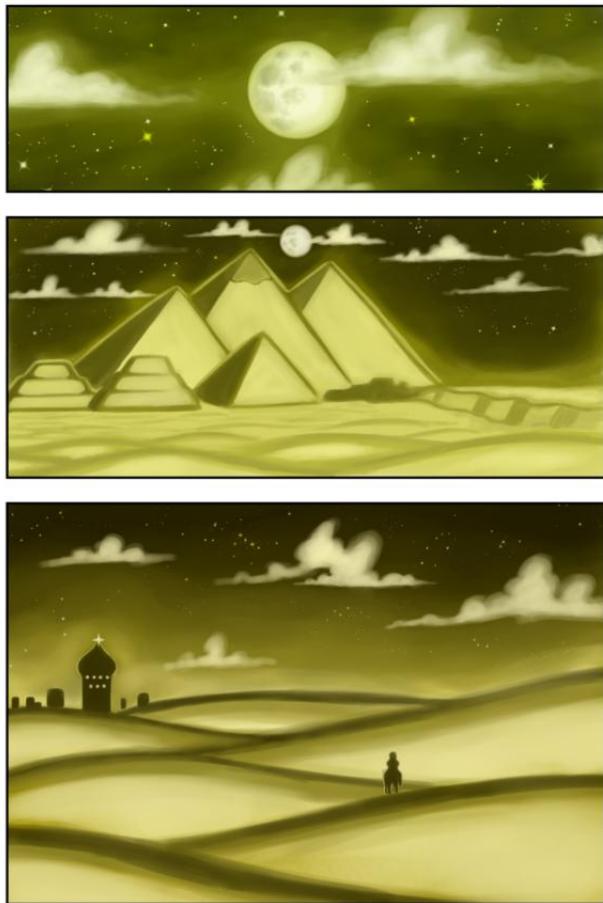
Entretanto, apesar de todas as repetições, ainda existem espaços para as diferenças. Os contextos mudam, a queda ao chão leva a destinos diferentes, a morte do pai de Silvers e a morte da mãe de Juan carregam pesos diferentes e o que determinará se a descoberta desse artefato será positiva ou negativa dependerá do que Juan fará com o que descobriu.

Pyramid Song e os ciclos

Pyramid Song é um quadrinho que, antes de tudo, traz uma ambientação que se refere claramente ao Egito, com múltiplos quadros mostrando as pirâmides, o deserto e arquitetura antes de focar em uma personagem (Fig. 4). Uma mulher,

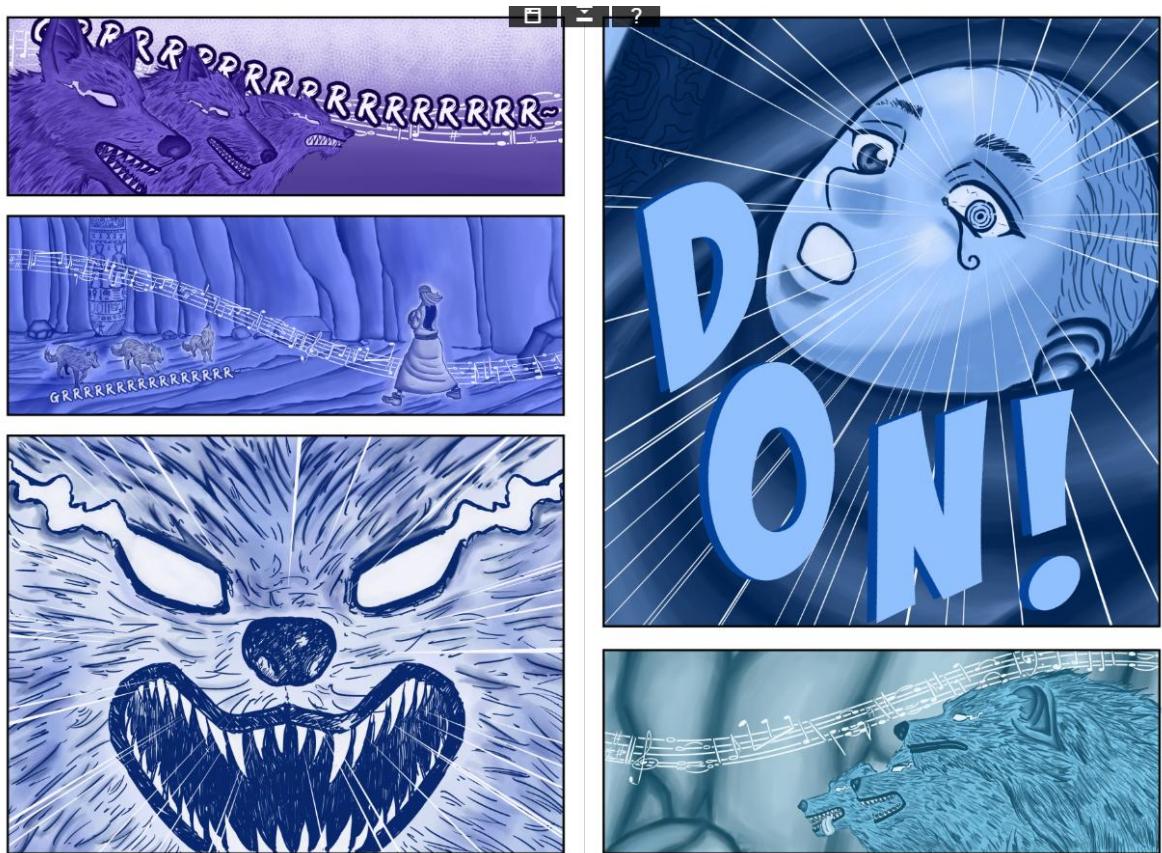
carregando um bebê de colo, corre desesperadamente. Ela parece ser hipnotizada por uma música, que a leva para um tipo de tumba dentro de uma caverna. Lá dentro, a mulher e a criança são ameaçadas por 3 lobos, mas o bebê espanta-os com um olhar semelhante ao símbolo do olho de Hórus (Fig. 5). Adentrando ainda mais na tumba, a mulher vislumbra uma figura angelical. Essa figura, que tem o rosto obscurecido, flutua sobre uma pirâmide com suas asas, possuindo vestes com o símbolo da cruz ansata, ou Ankh. Na última página, após a revelação da figura misteriosa, a mulher se encontra morta, com um sorriso, enquanto o bebê engatinha no chão (fig. 6).

Fig. 4 – Prancha 1 de “Pyramid Song”



Fonte: HQ “Pyramid Song”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

Fig. 5 – Pranchas 8 e 9 de “Pyramid Song”



Fonte: HQ “Pyramid Song”, de Carreta, disponível no site [Fliptru](#).

Pyramid Song, por ser uma narrativa sem falas, necessita de um olhar mais atento para a realização de articulações. Além da ambientação que remete ao Egito, principalmente com a simbologia recorrente do olho de Hórus, ou “Udjat”, existe um jogo com as cores que contempla toda a narrativa, algo que não é possível observar na versão impressa de Devaneios, mas fica claro na versão digital de Pyramid Song disponível no site *Fliptru*.

Primeiro, quanto à estética egípcia e os símbolos, vale destacar a importância dos ritos funerários no antigo Egito, feitos com o intuito de alcançar a vida eterna, a ressurreição ou renascimento, havendo, algumas vezes, sarcófagos adornados com imagens do nascimento do sol (Araújo, 1993). Essa ideia do ciclo do dia e da noite aludindo a um ciclo de vida e morte também se faz presente pelo mito da Deusa celestial Nut e seu filho, Osíris, que teria conseguido ultrapassar a noite e se renovar diante do amanhecer constantemente (Coutinho, 2012).

As presenças dos símbolos de Ankh (vida) e do recorrente olho de Hórus (Hórus é, inclusive, filho de Osíris), ou Udjat, presente na narrativa, evocam as ideias de restauração e proteção, bem como o afastamento de influências malignas (Araújo, 1993). No quadrinho *Pyramid Song*, porém, a figura angelical que carrega em suas vestes o símbolo de Ankh e parece possuir Udjat é o que precede a morte da mulher. Entretanto, o sorriso no rosto da mulher que antes corria em desespero indica contentamento, teria ela garantido que o ciclo acontecesse mais uma vez? Curiosamente, esta é a única narrativa de Devaneios que destaca o seu título e palavra “fim” no último quadro, quando o comum é que o título inicie as obras, enquanto este “fim” é sucedido por reticências (Fig. 6).

As cores, em *Pyramid Song*, por sua vez, modificam-se a cada quadro numa transição que remete ao círculo cromático. A primeira página (Fig. 4), ambientando a narrativa, está em tons de amarelo-esverdeado, que se deslocam progressivamente para um amarelo mais forte, depois para o laranja, e então vermelho, depois os tons de roxos e azuis (Fig. 5), até chegar em tons verdes que se aproximam do amarelo na última página (Fig. 6). Dessa maneira, a paleta de cores do quadrinho dá uma volta completa no círculo cromático, algo sutil, mas que dá unidade à narrativa na medida em que representa o fechamento de um ciclo.

Fig. 6 – Prancha 14 de “Pyramid Song”



Fonte: HQ “Pyramid Song”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

Uma história que possui a estética de uma cultura conhecida pela prática funerária que visava ao renascimento, bem como o início e fim articulando-se pelo jogo com as cores e os símbolos que evocam regeneração, traz à tona, mais uma vez, a questão da repetição.

Dopplerganger e a perturbadora diferença na repetição

Dopplerganger é uma história em quadrinhos “muda” sobre um homem desesperado, fugindo em uma perseguição de carro. A ambientação parece ser de uma estrada de terra. O protagonista escapa de um acidente contra um caminhão, mas acaba sendo alcançado pelo carro do qual fugia, que é idêntico ao seu. O perseguidor, na verdade, é ele mesmo, tendo não apenas o carro, mas também a aparência física idêntica ao do protagonista. É logo após a revelação, que o duplo desaparece e o homem, distraído e horrorizado com o que viu, acaba colidindo diretamente com uma parede.

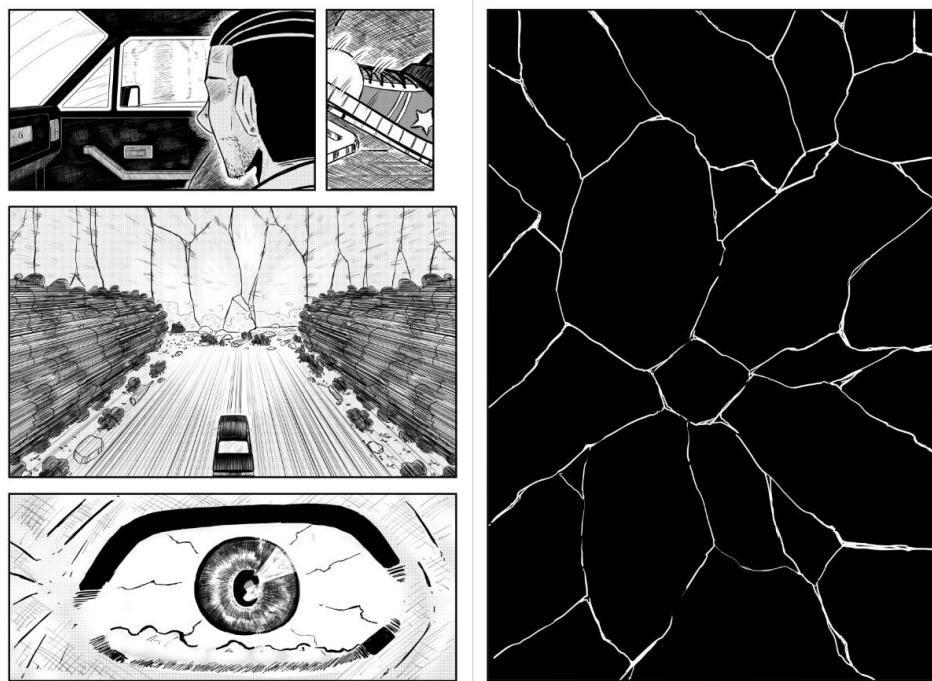
Uma série de quadros são articulados nessa história. Uma articulação recorrente é a do olho, sempre perturbado e sempre no último quadro das páginas. Mais especificamente nas pranchas 2, 4, 6 e 9, sempre precedendo uma revelação na página seguinte. O olhar assustado presente na página 2 ocorre quando o carro perseguidor é apresentado pela primeira vez. O da página 4, quando o carro do perseguidor alcança o protagonista. O da página 6, quando o duplo é efetivamente visto, seguido por uma página dupla (Fig. 7), onde os dois personagens se olham entre os carros, havendo uma divisão de maneira que as cabeças dos dois fiquem justamente na extremidade direita de cada página (A linha divisória é sutil, mas existe e seria muito mais evidente numa versão física). É na página nove (presente na Fig. 8) onde existe a ocorrência do último quadro de olhar desesperado, também sendo o maior e mais intenso, que se articula com todos os anteriores e precede a morte certa do protagonista.

Fig. 7 - Pranchas 7 e 8 de “Dopplerganger”



Fonte: HQ “Dopplerganger”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

Fig. 8 – Pranchas 9 e 10 de “Dopplerganger”



Fonte: HQ “Dopplerganger”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

Tendo em vista que o último quadro de uma prancha possui uma posição privilegiada pela possibilidade de sincronizar momentos chave da narrativa com a virada de página (Groesteen, 2015), Dopplerganger produz uma série de rimas visuais que contribuem com a intensidade e revelações do quadrinho. Esses entrelaçamentos, convenientemente dispostos em páginas de número par, havendo uma quebra justamente com o desaparecimento do duplo, apenas reforçam o tema da narrativa.

A partir disso, é importante ressaltar que existe uma comum associação do “duplo”, ou “doppelganger”, ao terror. Essa ocorrência se dá, seja pelo caráter de espelho, onde o outro é capaz de revelar faces as quais não gostaríamos de perceber, seja simplesmente pela ligação à um estado mental muito primitivo que causa estranheza e medo (Rodrigues, 1988). Um “outro” que se confunde com o “eu”, uma repetição, que, simplesmente por estar apartada fisicamente, gera desconforto.

Portanto, é nesse jogo do “outro” com o “eu”, da revelação de novos sentidos pelo entrelaçamento dos semelhantes, das diferenças nas repetições (tanto visuais quanto temáticas), que esse quadrinho se constitui.

ENCORE

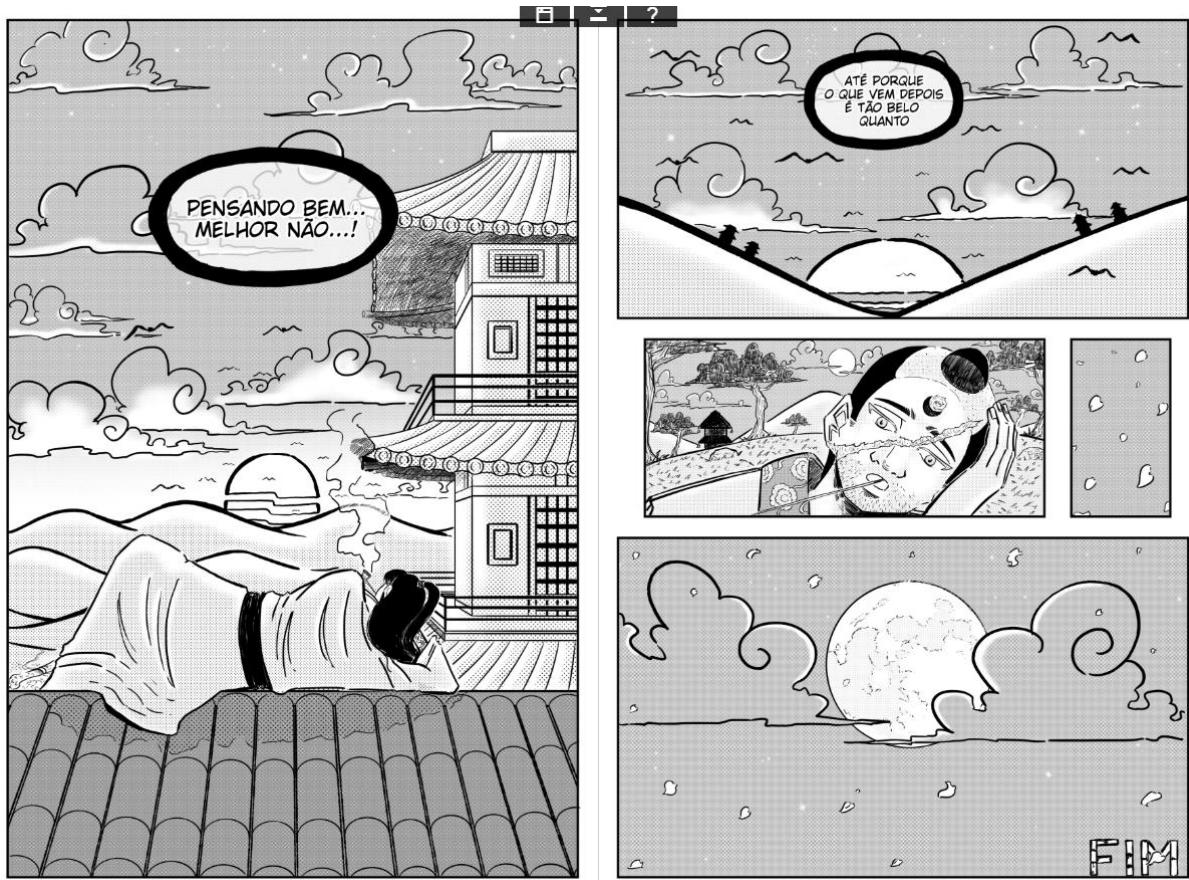
Encore é o quadrinho mais curto, possuindo apenas 3 páginas, e que destoa do restante pelo tom calmo e o caráter de contemplação, possuindo múltiplos quadros que não parecem contribuir com um avanço, mas cumprem uma função rítmica e poética, algo comum em mangás (Groesteen, 2015). Mostra-se um homem apreciando a paisagem diante de um pôr do sol, querendo que o momento “dure para sempre” (Fig. 9), apenas para ele mudar de ideia, pois “o que vem depois é tão belo quanto”, enquanto a paisagem modifica-se e ele passa a apreciar a lua (Fig. 10).

Fig. 9 – Prancha 1 do quadrinho “Encore”



Fonte: HQ “Encore”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

Fig. 10 – Pranchas 2 e 3 de “Encore”



Fonte: HQ “Encore”, de Carreta, disponível no site *Fliptru*.

A articulação é mais concisa, com uma única quebra, exatamente no meio da narrativa, havendo a mudança de perspectiva perante a paisagem, que também funciona como intervalo e permite uma série de questionamentos. O que poderia ser a história simples sobre um homem observando o pôr do sol torna-se estranha pela presença dessa página inteira. O título “Encore”, por sua vez, revela outra questão.

“Encore”, ou “bis”, é o comum pedido de plateias para que se repita uma música ao final de espetáculos. Ao clamar pelo “mais uma vez”, o homem deseja uma repetição, mas, ao mesmo tempo, reconhece igual beleza no que é diferente. Alternadamente, este mesmo homem permanece no mesmo lugar, apreciando a mesma paisagem, mas o ciclo do dia e da noite altera o ambiente, a repetição do ciclo ainda possibilita uma diferença.

Enquanto todas as outras histórias podem ser conectadas por temas como o da perseguição ou do final trágico, Encore se destaca pela narrativa tranquila, sem ritmo frenético ou pretensão de reviravoltas. A HQ mais diferente de todas, que propõe uma desaceleração e apreciação, é justamente a que, através dos conceitos de repetição e diferença de Deleuze, tece conexões e traz uma unidade aos Devaneios de Carreta.

Em linhas gerais, a filosofia deleuziana concebe a repetição como uma potência da diferença, em vez de uma reprodução do mesmo, do semelhante e do idêntico. Por meio da repetição enquanto processo, são reunidas singularidades, desafiando assim a concepção de repetição como ordenamento de regularidades (Matos, 2021, p. 3)

A repetição em Devaneios, porém, se diferencia na medida em que ela não se multiplica ao nível do simulacro. Ao invés disso, a repetição, em todas as narrativas no álbum, acontece uma única vez, e nessa única repetição ela já revela uma diferença.

Considerações finais

Devaneios, ao se propor ser uma obra com “quadrinhos sem conexão alguma entre si”, desenvolve um sistema rizomático e diferencial, com múltiplas entradas e ramificações (Matos, 2021), capaz de conectar todo seu conteúdo, por mais diferente que as histórias sejam entre si. É dessa filosofia de desprendimento temático que “Devaneios” ainda indica uma “desterritorialização”, com o artista se assumindo enquanto nômade e o devir agenciando toda a obra (Damasceno, 2017).

Nesse sentido, é possível enxergar um nomadismo nos próprios personagens presentes nas histórias de Carreta, uma vez que vagam ou estão ao léu, possibilitando mais uma maneira pelo qual os elementos desse sistema, chamado “Devaneios”, conectam-se. Por sua vez, as noções de “sistemas”, evidenciadas por Deleuze (Matos, 2021), se aproximam de um “sistema dos quadrinhos”, proposto por Groesteen (2015), na medida em que ambos possibilitam uma espécie de leitura, ou entrada, por pontos diferentes.

Pelo sistema rizomático, é possível um pensamento horizontalizado, que permite múltiplas entradas e pontos de conexão, sem hierarquizações (Damasceno, 2017; Matos, 2021). Já pela noção dos quadrinhos enquanto sistema, é possível entender que o entrelaçamento entre os quadros supera uma relação de sequência, e ao invés disso, constitui uma rede que permite associações, por mais distantes, ou diferentes, estejam os quadros (Groesteen, 2015).

É através desses sentidos que a leitura de Devaneios, pelas diferentes entradas e associações, permite múltiplas interpretações. Uma poética do “Encore” ou do “Mais uma vez”, em consonância com as noções de repetição e diferença de Deleuze seria apenas uma delas.

O homem observa a paisagem mais uma vez, porém ela é completamente diferente. O protagonista olha a si mesmo mais uma vez, porém esse “eu” é um “outro”, é diferente. O ciclo da vida e da morte ocorre tal qual o ciclo das cores, possibilitando que aconteçam mais uma vez, porém os ciclos nunca são meras repetições, pois são capazes de constituir diferenças. A história da humanidade parece se repetir, ela acontece mais uma vez, mas as pessoas que tomam as decisões podem abrir um caminho diferente.

Referências

ANDRAUS, G. **O estatuto das Belas Artes nos quadrinhos.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

ARAÚJO, L. M. **Antiguidades Egípcias, I.** Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa: Instituto Português de Museus, 1993.

CANAL DE OLIVEIRA, H. História: a arte de ensinar virtù em Maquiavel. **Revista Seara Filosófica**, n. 24, p. 47-67, 14 fev. 2025.

COUTINHO, C. L. S. PIRÂMIDE: O ESPAÇO TUMULAR EGÍPCIO COMO REORGANIZAÇÃO CÓSMICA. **Revista Estética e Semiótica**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 1-12, 2012. DOI: 10.18830/issn2238-362X.v2.n2.2012.01. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/esteticaesemiotica/article/view/11855>. Acesso em: 24 ago. 2025.

DAMASCENO, V. "Pensar com a arte: a estética em Deleuze ". **Viso: Cadernos de estética aplicada**, v. 11, n° 20, p. 135-150, 2017.

GROESTEEN, T. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

LELIS MATOS, L. Considerações sobre Repetição, Arte e Pensamento em Diferença e Repetição. **Kalágatos**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 121–143, 2021. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/kalagatos/article/view/7184>. Acesso em: 1 jul. 2025.

RODRIGUES, S. C. **O Fantástico**. Série Princípios. São Paulo: Ática, 1988.

SANTOS, A. L. F.; SILVA, F. M. Análise dos estudos brasileiros sobre quadrinhos publicados de 2018 a 2020. **9ª Arte (São Paulo)**, [S. l.], v. 11, p. e212650, 2023. [DOI: 10.11606/2316-9877.2023.v11e212650](https://doi.org/10.11606/2316-9877.2023.v11e212650). Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/212650>. Acesso em: 24 ago. 2025.

UICLAP: Publique seu livro grátis. Disponível em: <<https://uiclap.com/>>. Acesso em: 21 set. 2025.

VARGAS, A. L. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. 2015. Tese (Doutorado em Literatura) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

VARGAS, A. L. **O que é ESTÉTICA para a filosofia**. YouTube, 18 de agosto de 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8tI1OvPefI>. Acesso em: 23 de junho de 2025.