

# Histórias de medo para crianças como primeiras leituras de terror e a viagem assustadora de Huguinho, Zezinho e Luisinho<sup>1</sup>

## Scary stories for children as first horror readings and the frightful trip of Huey, Dewey, and Louie

Felipe Ribeiro Campos<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense



10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218619

### Resumo

Na publicação *Spookyzone: histórias de terror* (2021) Huguinho, Zezinho e Luisinho, os conhecidos sobrinhos do Pato Donald, viajam por vários países da Europa e lá enfrentam diversos perigos sobrenaturais. Esta obra em quadrinhos possui quatro aventuras, cada uma dividida em duas partes. O objeto da pesquisa é a história “Nas sombras da Floresta negra”, que mantém diálogo com elementos de contos de fadas aliados, como esperado, a certas convenções e personagens encontrados comumente em narrativas de medo, e pretende observar como são as estratégias utilizadas pelos textos verbal e não verbal no objetivo de causar medo no leitor. A publicação é um exemplo de como o terror também pode agradar leitores mais jovens quando produzido diretamente para eles, além de estabelecer um primeiro contato com o gênero que pode se transformar em interesse no futuro, com potencial aumento no número de leitores adultos do gênero. A pesquisa encontra apoio teórico em Carlos Reis, Paulo Ramos, Stephen King e Thierry Groensteen.

**Palavras-chave:** Terror. Medo. Disney. Literatura infantojuvenil. Contos de fadas.

### Abstract

In the *Duckscares* series, Donald Duck’s famous nephews Huey, Dewey, and Louie travel to several European countries, where they face numerous supernatural dangers. The comics were published in 2021 In Brazil, as a

---

<sup>1</sup> Apresentado na Sessão Temática 15 - “Quadrinhos e Linguagem - IV”, modalidade presencial, em 24 ago. 2023. Apresentação disponível em: [7as. Jornadas de HQ \(presencial\) - Sessão Temática 15 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=7as_Jornadas_de_HQ_(presencial)_-Sessao_Tematica_15). Acesso em: 19 fev. 2024.

<sup>2</sup> Escritor, ilustrador e pesquisador. Graduado em Gravura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), especialista em Literatura infantil e juvenil (UFRJ), mestre em Teoria da literatura e Literatura comparada pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) e doutorando em Estudos de linguagem na Universidade Federal Fluminense (UFF). É membro do Grupo de Pesquisa (GP) Encontros com a Literatura Infantil/Juvenil: ficção, teorias e práticas (UERJ) e GP em Semiologia: Leitura, fruição e ensino (GPS-LEIFEN/UFF). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2101-7309>. E-mail: [felipe.frcampos@gmail.com](mailto:felipe.frcampos@gmail.com).

compilation containing four stories, each being split in two parts. The object of research is 'The Nightmare Formula' story. It dialogs with elements from fairy tales connected to characters and conventions commonly found in fear narratives, as expected, and aims at observing the strategies used by both verbal and non-verbal texts with the intention of causing fear to the reader. This publication is an example of how terror can also please younger readers when it is created with this public in mind; it is also a first point of contact with the genre that can potentially increase the number of adult readers interested in it. This research is based on the theoretical works of Carlos Reis, Paulo Ramos, Stephen King and Thierry Groensteen.

**Keywords:** Horror. Fear. Disney. Children's and youth literature. Fairy tales.

## Introdução

A história "Nas sombras da floresta negra", com argumento e roteiro de Francesco Artibani e desenhos e arte final de Paolo De Lorenzi, é uma das partes que integra a publicação *Spookyzone: histórias de terror* (2021) e tem como protagonistas os bagunceiros e divertidos patinhos Huguinho (de boné e roupa vermelhos), Zezinho (de boné e roupa azuis) e Luisinho (boné e roupa verdes), sobrinhos do Pato Donald, entrando sem querer no meio de uma disputa entre bruxas, lobisomens e druidas em uma de suas viagens pela Europa, mais especificamente na divisa entre França e Alemanha.

Comentando brevemente a história para que o leitor acompanhe melhor o presente artigo, "Nas sombras da floresta negra" tem início quando os três patinhos passeiam por uma feira na França, no último dia no país antes de viajarem para a Alemanha. À noite, o quarto deles é invadido e revirado, e marcas de garras são encontradas em todos os lugares do aposento. Depois do susto, uma confusão é formada com outros alunos, o que culmina no cancelamento de uma festa de despedida. Irritados, mas ao mesmo tempo curiosos, em um momento investigativo Huguinho, Zezinho e Luisinho decidem entrar na floresta escura (com onomatopeia de vento frio por entre as árvores) seguindo pegadas, as únicas pistas que eles têm para - quem sabe? -, solucionar o mistério. Uma estranha cabana muito suspeita é encontrada na floresta pelos patinhos, mas, como boa história de terror, há também a quebra de expectativa e os três voltam para o quarto sem saber o que aconteceu, até a entrada de personagens

sobrenaturais que procuram um item mágico, sem querer comprado por um dos protagonistas na feira, nas primeiras páginas do capítulo.

O que nos chama atenção é o diálogo com personagens dos contos de fadas – tradição muito forte na Alemanha por conta dos irmãos Grimm –, e a cenografia, responsável, no objeto observado, por despertar no leitor sentimentos como insegurança, inquietação e medo.

Entende-se cenografia como um dos principais elementos da narrativa para fazer o leitor “mergulhar” na história, sentindo e respondendo os estímulos entregues pela obra. “Cenografia” é um termo usado no teatro para designar o espaço do palco e escolhas de diversos profissionais quanto a iluminação e elementos que estão dispostos em cena, então se pensarmos em uma cenografia dentro do universo da literatura, tudo o que o escritor e o ilustrador fizerem para inserir os personagens em determinado lugar com características próprias pode ser também considerado um trabalho de cenografia (Campos, 2021). No quadrinho analisado temos a cenografia a favor do medo, lançando mão de cores, traços e diferentes tipos de planos desde closes no rosto dos personagens, até mais amplos, para mostrar em qual lugar a ação está acontecendo.

Somamos os conceitos de cenografia e *locus horribilis* (lugar ameaçador que esconde segredos) ao conceito de dimensão argumentativa de uma narrativa de ficção, “uma concepção mais larga de argumentação, entendida como tentativa de modificar, de reorientar ou mais simplesmente, de reforçar, pelos recursos da linguagem, a visão dos contos da parte do alocutário” (Amossy, 2011, p. 130). Os autores conduzem o leitor desde a apresentação dos personagens, incluem o tema que se desenrolará ao longo do conto, criam personagens que interagem entre si em relações de amizade ou desconfiança, até chegar no ponto mais importante em que a situação fica crítica e os protagonistas são obrigados a encontrar uma solução. Toda essa história amarrada com elementos de aventura, comédia, investigação e terror.

Huguinho, Zezinho e Luisinho enfrentam mistérios mesmo estando em situação de perigo (em pequenas doses, visto o público para o qual a obra se destina), e é interessante perceber que o gênero que causa medo surge em edições especiais de personagens que não possuem, a princípio, histórias de terror. Este dado nos mostra que é perfeitamente possível pensar em uma

história de medo voltada para crianças utilizando características do “terror de adulto”, sem que seja apenas uma adaptação delas, mas a criação de um terror próprio voltado para o mercado infantil e juvenil. Que seja terror com comédia e aventura como dito anteriormente, mas um gênero que respeite a inteligência e a visão de mundo dos pequenos leitores. Obras como esta história em quadrinhos também nos mostram que é importante lidar com o medo de forma lúdica, pois é algo universal:

Medo é algo que todos sentimos, aprendemos a conviver e muitas vezes a esconder para não demonstrarmos fraqueza, algo que até hoje é assimilado pelas crianças e mantido, por vezes, inconsciente nos adultos. Por sua vez, é recomendável que os leitores mais jovens sejam apresentados a obras que possuam diversas situações problemáticas, ligadas à existência humana, de certa forma, ajudando-os a vivenciar ficcionalmente questões que já enfrentam ou enfrentarão de maneira diferente se formos comparar com os adultos. Para além dos contos de príncipes, princesas e castelos, há uma produção interessante, pensada e produzida para crianças e jovens que se dedica a compreender o medo sem passar pelo didatismo — algo que mais atrapalha do que contribui com a literatura —, mas utilizando a maioria das características do gênero que causa medo, com ludicidade e qualidade estética. (Campos; Paula, 2021, p. 3)

O medo também é encontrado em diversos contos de fadas, também chamados de contos maravilhosos. Muitas destas narrativas são conhecidos pela presença do sobrenatural, que não é visto como algo incomum nas histórias, ou seja, os acontecimentos extraordinários são aceitos pelos personagens e pelo leitor sem hesitação. Podemos perceber esses elementos como um diálogo com os contos de fadas e personagens que são presentes nas lendas na história protagonizada por Huguinho, Zezinho e Luisinho.

### **1- A linguagem da história em quadrinhos**

Para analisarmos o objeto, faz-se necessário o apoio de alguns teóricos, a fim de conceituar os pontos que guiarão nossa pesquisa, desde o que é história em quadrinhos e como esta modalidade de literatura é tão atrativa para leitores de diversas idades, passando por mais algumas informações sobre o gênero do terror e o direcionamento para o público infantojuvenil. Levantaremos algumas

informações de maneira breve sobre os temas que são importantes para o nosso debate.

Conhecida também como “banda desenhada”, a história em quadrinhos é conceituada como “a narrativa propriamente dita, estruturada, em regime multimodal, pela articulação da imagem gráfica com a linguagem verbal, ou apenas pela primeira, de forma autônoma” (Reis, 2022, p. 43). Falamos em multimodalidade para analisar obras que se apropriam de duas ou mais linguagens, o que os quadrinhos fazem quando entrelaçam desenhos, palavras e recursos com intenção de sinalizar sons ou movimentos. Os desenhos nos quadros, lidos em sequência, apresentam a narrativa normalmente com auxílio de elementos específicos como balões e onomatopeias, utilizando enquadramentos e dimensões diferentes para causar emoção e ditar ritmo. Visto como elemento, o quadro “é apresentado como uma porção de espaço isolada por vazios e delimitado por um requadro que assegura sua integridade” (Groensteen, 2015, p. 36), unidade que pode ser manipulada, juntamente com outros quadros, a fim de obter o melhor resultado ao longo das páginas. Um quadro tem o seu antes e depois.

Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois. Esses elementos incluem as imagens dos quadrinhos ou *cartoons*; as molduras ou quadros que compõem as imagens, das quais o *layout* da página (inclusive o *design* do livro) é uma parte importante; assim como os recordatórios, os balões de fala e as próprias palavras, sejam as inseridas nos balões e recordatórios ou as integradas à imagem (Postema, 2018, p. 14-15).

Se olharmos com atenção a parcela visual, principalmente a expressão não apenas dos três patinhos, mas de todos os personagens no geral, veremos que o ilustrador priorizou em seu trabalho as expressões faciais, pois é sabido que nas histórias em quadrinhos “parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelo movimento dos seres desenhados” (Ramos, 2022, p. 107). Elas favorecem a imersão nas emoções propostas pela história, que também devem ser sentidas pelo leitor por meio de estratégias de patemização (Charaudeau,

2007). Essa captação do público (no nosso caso, o leitor), é conseguida por meio da emoção.

A semiotização (puramente verbal, ou verbo-visual) só se realiza na convergência entre os elementos que constituem, de modo planejado, a materialidade do texto e outros, evocados na enunciação em virtude do acionamento de saberes de variada ordem – inclusive aqueles que dizem respeito a ações e comportamentos convencionalizados, que são repetidos de geração a geração como parte de uma “cultura” (em sentido bem amplo) e de um “imaginário sociodiscursivo” apreendidos na socialização do indivíduo. Esse acionamento é iniciado nos indícios inscritos em elementos da superfície textual, tanto pelos constituintes da verbalidade, quanto da visualidade, que, como se tentará comprovar, exercem a mesma função de inserir dados e evocar saberes, cada qual à sua maneira, a partir do repertório extratextual partilhado entre os interagentes envolvidos na comunicação. (Feres, 2013, p. 93)

Tendo como referência o processo de semiotização proposto por Charaudeau (2019), existe o mundo *a significar* (mundo bruto) que passa por uma *transformação* por meio de um sujeito comunicante até se tornar mundo *significado* (o mundo, o universo da obra, produzido por um recorte feito por meio de determinadas escolhas). O sujeito enunciador (que não é a pessoa autora) inicia um processo de *transação*, que é finalizado pelo sujeito interpretante (leitor), e este transforma o mundo *significado* em mundo *interpretado*. Temos sujeitos do “fazer”, eu comunicante e tu destinatário e sujeitos de “dizer”, eu enunciador e tu interpretante, em circuitos externo e interno, respectivamente. A história em quadrinhos tem estilo e forma de construção de narrativa próprios, o que delimita o contrato de leitura. Quer dizer que o leitor sabe como ler, “se comportar” quando escolhe uma obra deste formato para passar o tempo ou estudá-la.

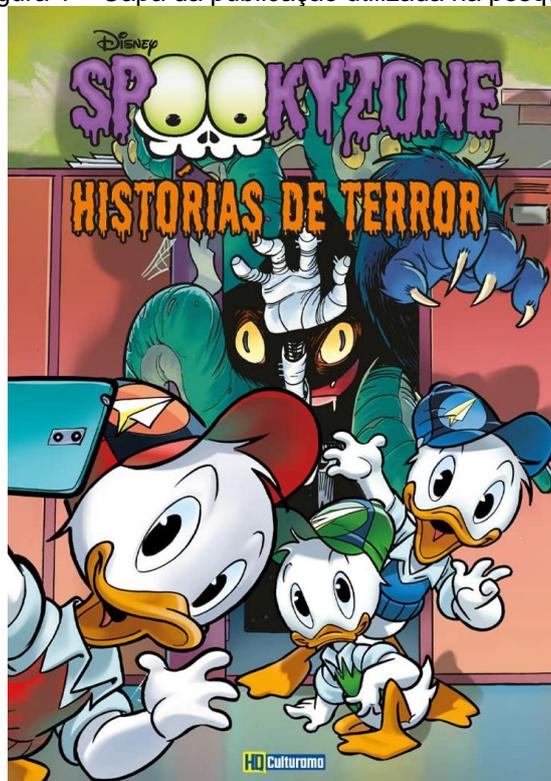
Ainda segundo Charaudeau (2019), a interpretação de qualquer obra depende de inferências, ou seja, conhecimentos exteriores trazidos na bagagem de cada leitor, para que haja compreensão. A interpretação é um processo que acontece ao longo da leitura, enquanto a compreensão é o resultado. O sentido do texto é construído por meio de interação, via de mão dupla, entre texto (no caso específico da história em quadrinhos, conjunto

ilustração / palavras) e interpretador. O sujeito comunicante tem a intenção e algo a dizer, escolhendo estratégias e idealizando interlocutores (Geraldi, 1997).

Os personagens sentem raiva, curiosidade, medo e apreensão. Não apenas as faces, mas as mãos também são extremamente expressivas, em movimentos propositalmente exagerados, causando dinâmica tanto nos momentos de ação quanto nos intervalos em que a história precisa de maiores explicações e, conseqüentemente, evoluir.

A capa (figura 1) tem o tom da comédia aliado ao terror ao mostrar, em primeiro plano, um dos patinhos com o celular como se fosse tirar uma *selfie*. Os outros dois fazem pose, alegres. Ao fundo, vemos partes de diferentes monstros — uma garra peluda, tentáculos e olhos brilhantes na escuridão — que saem de dentro de um armário típico de corredor de escola. O título possui uma fonte desenhada, como se as letras estivessem derretendo ou sido mergulhada em algo pegajoso, nojento. A cor roxa em *Spookyzone* (palavra com dois olhos no lugar das letras O) e o alaranjado no subtítulo “histórias de terror” são cores típicas das comemorações de Halloween.

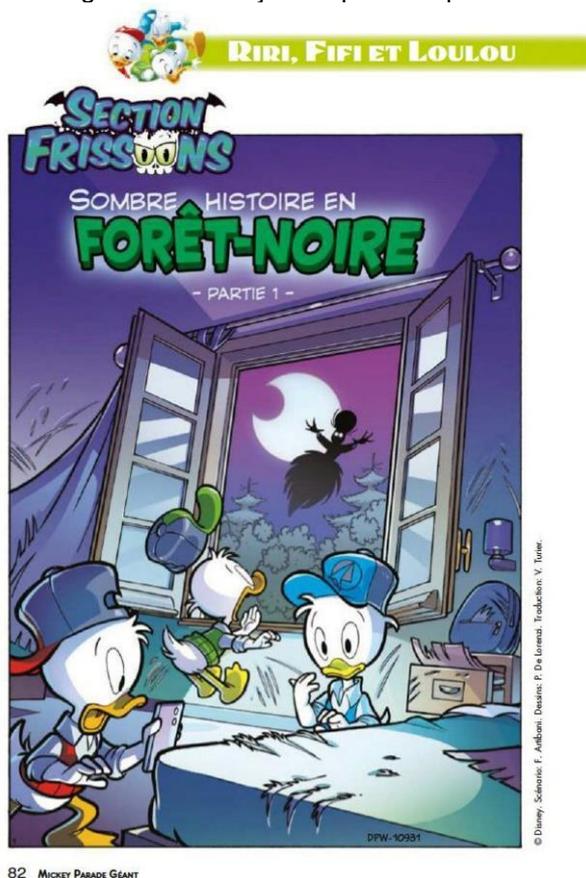
Figura 1 – Capa da publicação utilizada na pesquisa



Fonte: Disponível em: <https://inducks.org/story.php?c=XPW+MDT++3-5#scans>. Acesso em: 09 jul. 2023.

Na primeira abertura de capítulo, em uma ilustração de página inteira, a figura central é um vulto voando no céu iluminado pela lua. Não é muito mostrado o exterior, mas é possível ver árvores e uma floresta densa logo abaixo. Diversos tons de cores frias entre o lilás e o verde estão por toda a parte da ilustração. Em planos mais próximos temos Huguinho, Zezinho e Luisinho em expressões corporais que demonstram medo e pavor, mas que não deixam a investigação de lado. Nos detalhes em volta, no quarto que aparentemente foi invadido, marcas de garras estão em todo lugar: colchão, paredes, mobília. A noite completa a atmosfera de mistério e a presença de algo assustador, violento e agressivo é pressentida. As ilustrações que apresentam as partes 1 (figura 2) e 2 escolhem algum momento importante e instigam o leitor, criando clima de mistério e deixando pistas que farão sentido na leitura, mas sem entregar informações demais.

Figura 2 - Ilustração da primeira parte



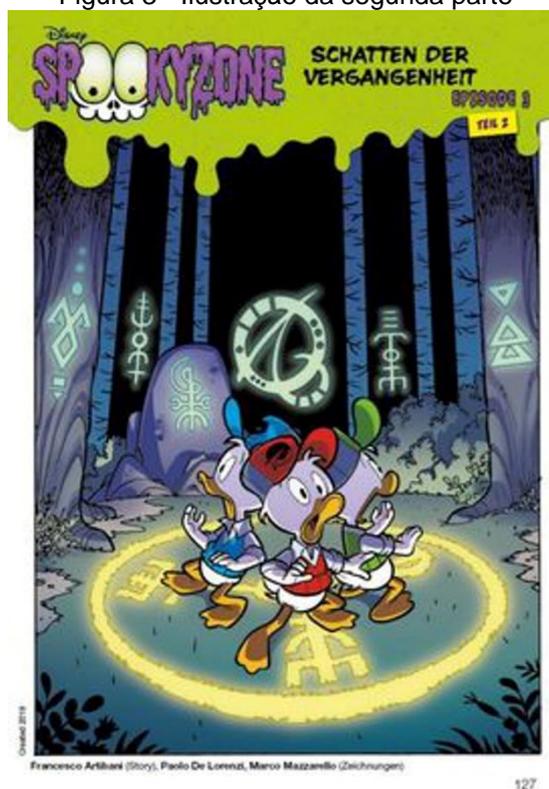
Fonte: Disponível em: <https://inducks.org/story.php?c=XPW+MDT++3-5#scans>. Acesso em: 09 jul. 2023

O leitor é apresentado a Alsácia, o lugar em que os patinhos estão, com cenografia da parte externa muito característica com fachadas de casarões e suas grandes janelas de vidro e ruas de pedra, além do colégio em que eles estudam, que lembra a arquitetura de um castelo.

Depois de jantar e atravessar enormes corredores, os três entram no quarto e descobrem que o espaço foi revirado, o armário quebrado e papéis rasgados pelo chão, como se alguém tivesse estado lá procurando por algo. A partir daí a investigação tem início.

Na imagem da segunda parte, os patinhos estão no centro de um círculo iluminado na floresta (figura 3). A luz de baixo para cima traz dramaticidade à cena e símbolos brilham como se alguém ou um grupo tivesse começado um ritual. A ilustração antecipa um perigo que está próximo, resumindo sem fornecer muitas informações o que acontecerá no clímax da história, instigando o leitor. A floresta continua sendo elemento da cenografia assustadora, à noite, com larga utilização de cores como preto e lilás em contraste com os brilhantes verde e amarelo.

Figura 3 - Ilustração da segunda parte



Fonte: Disponível em: <https://inducks.org/story.php?c=XPW+MDT++3-5#scans>. Acesso em: 09 jul. 2023.

A história em quadrinhos é composta por elementos visuais (ilustrações e palavras na grande parte das vezes, até porque já encontramos outros elementos como música e animações em uma parceria multimodal) distribuída em requadros que mostram ações inseridas em determinada ordem temporal dentro de uma estrutura narrativa. Começo, meio, fim. O desenvolvimento sequencial em que o conjunto imagem / palavra é dependente de seu sucessor e de seu antecessor conta também com relações de causa e efeito. “Uma novela gráfica é gráfica porque é constituída a partir de sequências de imagens desenhadas, fotografadas, e também pintadas [...]” (Ranz, 2023, p. 12).

Manifestação artística que permite diversas maneiras de expressão de desenho e pintura, inúmeras fontes, balões e de formatos de requadros, a história em quadrinhos fica embaixo de um “guarda-chuva” que é a novela gráfica, incluindo também livros ilustrados. Proporciona, por meio de diversas linguagens, experiências estéticas através de textos verbal e não verbal e o diálogo entre eles dois. Acompanhando esta linha de pensamento, podemos entender que “[...] a história em quadrinhos, ainda que se expresse apenas por imagens, em seu conjunto, é lida porque (em seu conjunto) ela é um código que um leitor, como você mesmo, decodifica, compreende e interpreta nesse processo que chamamos de leitura” (Ranz, 2023, p. 15)

Decodificar, compreender e interpretar são ações que nos remetem a modo de organização narrativo e contrato de comunicação, conceitos que encontramos em estudos de linguagem de Patrick Charaudeau (2019). Decodificar, pelo menos no ocidente, pode ser considerado o entendimento de que a leitura é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo. Sabemos e aceitamos as regras (pois as aprendemos em algum momento da nossa vida) desse contrato de comunicação e assim vemos a história em quadrinhos. Cada quadro é um momento na narrativa e entre esses quadros existem as sarjetas, espaços normalmente em branco, de entre-ação, em que fica subtendido o que aconteceu entre um quadrinho e outro (Ranz, 2023). Este espaço precisa da imaginação do leitor para completar a ideia / cena. “O processo em que o leitor, a partir das partes, consegue perceber o todo se chama ‘conclusão’” (Ranz, 2023, p.16).

[...] assistimos de forma constante à aparição de metáforas, metonímias visuais e demais recursos estilísticos; palavras que variam de aspecto, mudando de tipografia e tamanho para enfatizar ações ou caráter; vazios, evocações, linhas de movimento, onomatopeias, formatos de capa que traçam paralelos entre forma e conteúdo e que conferem ao livro uma conotação específica de delicadeza, força, jogo que o texto também transmite. (Ranz, 2023, p. 17)

Com todas as peças colocadas em jogo, o leitor consegue aproveitar a leitura e se divertir acompanhando as aventuras dos protagonistas.

## 2 - Medo para o público infantil e juvenil

A literatura de medo, cuja maior função é assustar, possui alguns níveis de apavoramento e, segundo King (2003), o terror é a emoção mais genuína, pois usa o que a mente imagina. O horror, que desperta reações físicas, e a repulsa, resultado de contemplação de cenas extremamente violentas, seriam níveis não tão elevados do medo. Interessante ver o crescimento de obras infantojuvenis de terror no mercado, mas é bom entender que a literatura para este público não é a mesma voltada para o público adulto. O terror infantojuvenil se apropria de características do gênero e reinventa o modo de sentir medo, de maneira mais leve e muitas vezes com humor.

Dessa forma, podemos pensar em literatura de medo para pequenos e jovens leitores que utiliza a maioria das características do gênero com ludicidade e qualidade estética. Medo é algo que todos sentimos, aprendemos a conviver e muitas vezes a esconder para não demonstrarmos fraqueza, algo que até hoje é assimilado pelas crianças e mantido, por vezes inconsciente, nos adultos (Campos, 2021, p. 25).

E para finalizar, acerca do direcionamento para o público infantojuvenil, temos os personagens Huguinho, Zezinho e Luisinho – criados por Ted Osborne e Al Taliaferro –, patinhos que tiveram a primeira aparição em tiras de jornal em 17 de outubro de 1937 (Ramone, 2007), protagonizando histórias de terror, ou seja, personagens já estabelecidos e com carisma em um gênero que eles não costumam estar. Não deixa de ser uma maneira de atrair um público que talvez não fosse ler algo do gênero.

Como recursos para ativar o medo, além da ameaça que alguns personagens secundários representam demonstrada pelos textos verbal e não verbal (garras, dentes e capacidade de soltar raios pelas mãos), as cores foram usadas como estratégia na missão de criar uma floresta sombria (cenografia comum dos contos da tradição, morada de monstros, perigos e armadilhas) com tons escuros de verde e azul, árvores com galhos pontudos e espaço para um ritual de magia, quando acontece o clímax, todos os personagens surgem em uma grande batalha pelo poder, mas que felizmente termina de maneira positiva e sem feridos (pelo menos gravemente), afinal de contas, é uma história de terror infantojuvenil com personagens da Disney, então nada muito agressivo seria tolerado.

### 3- Considerações finais

A publicação *Spookyzone*: histórias de terror mostra que é possível unir universos a princípio tão diferentes como a literatura infantojuvenil e o terror com qualidade estética, intertextualidade e utilização de convenções de gênero no contexto de um público com suas especificidades. Além de proporcionar diversão e sustos em doses muito menores, este tipo de publicação prepara o público mais jovem para outras obras e experiências, abrindo possibilidades para um leitor que, conforme cresça e ganhe conhecimento de mundo, possa desfrutar de outras histórias de terror que sejam adequadas para diferentes idades.

### Referências

AMOSSY, Ruth. Argumentação e análise do discurso: perspectivas teóricas e recortes disciplinares. *EID&A - Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, Ilhéus, n.1, p. 129-144, nov. 2011. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4864523/mod\\_resource/content/1/Amony%20R.%20Argumenta%C3%A7%C3%A3o%20e%20An%C3%A1lise%20do%20Discurso%20perspectivas%20e%20teorias%20e%20recortes%20disciplinares.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4864523/mod_resource/content/1/Amony%20R.%20Argumenta%C3%A7%C3%A3o%20e%20An%C3%A1lise%20do%20Discurso%20perspectivas%20e%20teorias%20e%20recortes%20disciplinares.pdf). Acesso em: 16 jan. 2024.

ARTIBANI, Francesco; LORENZI, Paulo de. Nas sombras da floresta negra parte 1 e parte 2. In: ARTIBANI, Francesco; LORENZI, Paulo de. *Spookyzone*: histórias de terror. Caxias do Sul: Culturama, 2021. p. 97-144.

CAMPOS, Felipe Ribeiro. *Das florestas densas aos muros do cemitério*: a cenografia do medo em histórias potencialmente destinadas a crianças e jovens. Disponível em: <http://www.bdttd.uerj.br/handle/1/16911>. Acesso em: 27 abr. 2023.

CAMPOS, Felipe Ribeiro; PAULA, Anabel Medeiros Azeredo de. *Um dia na companhia de monstros, um passeio por Monstrópolis*. Disponível em: <https://server2.midas.unioeste.br/sgev/eventos/23jell/anais>. Acesso em: 31 ago. 2023.

CHARAUDEAU, Patrick. A patemização na televisão como estratégia de autenticidade. In: MENDES, E.; MACHADO, I. L. (Org.). *As emoções no discurso*. Campinas: Mercado Letras, 2007. Disponível em: <https://www.patrick-charaudeau.com/A-patemizacao-na-televisao-como.html>. Acesso em: 09 nov. 2023.

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso: modos de organização*. São Paulo: Editora Contexto, 2019.

FERES, Beatriz dos Santos. *A verbo-visualidade a serviço da patemização em livros ilustrados*. Disponível em: <https://www.scielo.br/i/bak/a/pb9Nb4GPzR57jkNvVcfsMtC/?format=pdf>. Acesso em: 04 nov. 2023.

GERALDI, J. W. No espaço do trabalho discursivo, alternativas. In: GERALDI, J.W. *Portos de passagem*. 4º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

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

KING, Stephen. *Dança macabra: o fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

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

RAMONE, Marcus. 70 anos de Huguinho, Zezinho e Luisinho. *UniversoHQ* [site]. Publicado em: 17 out. 2007. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/70-anos-de-huguinho-zezinho-e-luisinho/>. Acesso em: 14 fev. 2024.

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

RANZ, Olalla Hernández. *Isto não é uma novela gráfica, é um cachimbo*. São Paulo: Livros da Matriz, 2023.

REIS, Carlos. *Dicionário de estudos narrativos*. Coimbra: Almedina, 2022.

Recebido em: 09.11.2023.

Aprovado em: 09.02.2024



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional