

**ANÁLISE DO ELEMENTO FÉ NA COMBINAÇÃO  
DOS SIGNOS VERBAL E NÃO VERBAL DA GRAPHIC NOVEL  
INGLESA EM CAMELOT 3000**

Antônia Aparecida da Silva Lemes (UEMS)

[antonia.le@hotmail.com](mailto:antonia.le@hotmail.com)

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

**RESUMO**

O trabalho visa contribuir no aspecto linguístico enquanto fenômeno religioso a natureza do elemento fé que se apresenta no universo da narrativa sequencial. Pois a extração deste estudo refere-se à Graphic Novel dos autores Mike W. Barr, americano, escritor e roteirista; e Brain Bolland, britânico e desenhista – *Camelot 3000*. A aclamada obra oferece várias possibilidades de análises na perspectiva religiosa e nesse sentido tentaremos pontuar certas transfigurações que o enredo permite na combinação do verbal e não verbal. A aparência (POSTEMA, 2018) das palavras e letras nos quadrinhos que é manipulada com frequência vem somar ao sentido puramente linguístico das palavras para construir uma fonte de significação da dimensão visual do texto. A referida obra, *Camelot 3000*, é o *corpus* de pesquisa em construção da dissertação do mestrado e que está sendo um oásis de referências das várias manifestações da linguagem simbólica. Assim, os termos que na representatividade de conceitos (JUNG, 2016) foge da compreensão humana e que frequentemente são utilizados com a impregnação de símbolos e se exprimem através de imagens do contexto das religiões.

**Palavras-chave:**

*Camelot 3000*. Contexto religioso. Análise de tirinhas.

**ABSTRACT**

The work aims to contribute to the linguistic aspect as a religious phenomenon, the nature of the element faith that is presented in the universe of sequential narrative. For the extraction of this study refers to the Graphic Novel by authors Mike W. Barr, American, writer and screenwriter; and Brain Bolland, British and designer – *Camelot 3000*. The acclaimed work offers several possibilities for analysis from a religious perspective and in this sense we will try to point out certain transfigurations that the plot allows in the combination of verbal and non-verbal. The appearance (POSTEMA, 2018) of the words and letters in the comics, which is often manipulated, adds to the purely linguistic sense of the words to build a source of meaning for the visual dimension of the text. The aforementioned work, *Camelot 3000*, is the research corpus under construction of the master's dissertation and has been an oasis of references for the various manifestations of symbolic language. Thus, the terms that in the representation of concepts (JUNG, 2016) escape human understanding and are often used with the impregnation of symbols and are expressed through images of the context of religions.

**Keywords:**

*Camelot 3000*. Religious context. Strip analysis.

## 1. Introdução

O presente artigo tem a intenção de mostrar, em forma de recorte, uma abordagem referente quadrinhos e religião que são premissas da pesquisa que se encontra em andamento sobre a obra inglesa, no suporte em quadrinhos, *Camelot 3000*, dos autores Mike W. Barr e Brian Bolland que foi publicada em 2005 na versão brasileira da editora Mythos. Obra essa que foi inspirada, enquanto criação, nas lendas arturianas. Há um leque de possibilidades linguísticas significativas que se sustentam no viés semiótico da narrativa híbrida. No caso, tentaremos proporcionar no aspecto religioso o elemento fé, fenômeno que (JUNG, 2016, p. 19) “(...) o homem é incapaz de descrever um ser “divino”; como evidência concreta, porém podemos nomear no embasamento de uma crença e que se apresenta de forma simbólica no contexto da linguagem pictórica (Cf. JUNG, 2016). Observamos no verbal e não verbal o sentido das transfigurações do enredo ficcional que decorre pelo texto bíblico. Reblin confirma que:

A religião é uma das formas mais expressivas do nosso universo simbólico cultural e, enquanto busca por sentido intimamente vinculado à vida humana, ela integra a dinâmica das relações cotidianas, sendo ela expressada, lida, reinterpretada, transformada pelas pessoas em seu dia a dia, gerando um conhecimento teológico cotidiano. Esse conhecimento teológico cotidiano torna-se parte da tessitura das narrativas e está relacionado, portanto, muito aos usos que pessoas fazem das diferentes informações que surgem diante de si, as quais dão forma ao seu discurso religioso, o qual acaba percorrendo os meandros dos traços e as entrelinhas do discurso dos bens culturais. (REBLIN, 2014, p. 174-5)

A metodologia consiste em pontuar *Camelot 3000* de forma sucinta: a história dos autores e nuances do enredo, o contexto religioso que é marcante e a seguir, selecionar duas imagens para analisar a representatividade simbólica que a fé humana se apresenta no requadro e que se combinam na perspectiva da linguagem híbrida. Assim, tenta-se olhar a religião por meio das evidências que há nas aproximações metodológica e ideológica entre o texto religioso e os quadrinhos. O enfoque das análises se estabelece na construção da estrutura narrativa a partir das lendas que possibilita as referências do texto bíblico. Ou seja, analisar a aproximação da metodologia estruturada da história pelo mito do herói cristão. O personagem do Rei Arthur surge num enredo futurístico, conflituoso e cheio de interesses, pois a humanidade está perdida, insegura e necessita de se apegar ao representante simbólico da esperança para que seja recuperada a paz. Já o aspecto da ideologia se aproxima do inconsciente coletivo, isto é, a ideia de trabalhar a narrativa a partir de parâmetros de com-

portamento, expressão, etc. Portanto o sentido de projeção social que se retrata pelo aclamado protagonista atemporal se define e toma forma para ingleses que sempre o esperam (Cf. REBLIN, 2014)

## 2. *Camelot 3000*

*Camelot 3000*, originalmente, surgiu entre 1982 e 1985, pois a primeira publicação foi pela *DC Comics*, no qual se tratava de um projeto chamado de maxisséries com doze edições com mais ou menos vinte páginas. A série era longa e diferente do padrão americano, porém apresentava em sua estrutura – início, meio e fim. O *corpus* do estudo para a nossa dissertação refere-se à publicação de 2005, que é a união do arco ou da minissérie num único encadernado nomeado de *Graphic Novel*, ou seja, uma nova aceção mais contemporânea que algumas editoras optaram em relação à obra. A princípio o projeto inicial *Camelot 3000* tinha outro título – *Pendragon*. O próprio Mike W. Barr esclarece:

Ao início dos anos 1980 eu estava trabalhando como editor para a DC e a companhia estava em busca de novos projetos. Eu apresentei uma reformulação de *Pendragon* como *CAMELOT 3000* que, depois de ser rejeitada e reapresentada, finalmente foi aceita, me levando a largar meu cargo na equipe e me tornar um escritor em tempo integral. O departamento de marketing da DC escolheu então o formato e o ponto de vendas; eu não tive nada a ver com isso. (BARR, 2010, [s.p.])

O que levou os autores, principalmente Mike W. Barr, se envolver pelas lendas da literatura mundial para construir sua argumentação do enredo da minissérie. Rei Arthur, personagem lendário da Idade Média e que ressurgue na obra no formato em quadrinhos, no qual, é o protagonista do enredo. Ele representou de certa maneira um avanço para arte sequencial na década de 80. Já é sabido que as lendas arturianas vem há séculos sendo o norte inspirador para a criação de outras artes como, por exemplo, a literatura, o cinema, o teatro e outras. No caso dos quadrinhos passa a ser novidade, porque as adaptações das produções clássicas brasileiras, por exemplo, ocorria comumente para o público leitor dessas produções mais conhecidas como HQ (histórias em quadrinhos), porém *Camelot 3000* não foi declarada como uma adaptação, apesar de haver discussões sobre, o mais importante é observar o personagem que veio com todas as características das referências medievais das lendas mitológicas, todavia ele foi transferido para outro contexto do universo narrativo da ficção, logo uma combinação de outro tempo e de outro espaço além da contemporaneidade, o futuro muito diferente do ambiente que o Rei Ar-

thur estava habitado.

Para um escritor, retornar a uma história escrita anos antes é um pouco como rereer uma carta ou um diário antigos – ambos são cheios de alusões e referências a tempos há muito passados que ainda informam o presente. (BARR, 2010, [s p.]

O jovem Barr (2010) quando acadêmico passou pelo campo universitário e foi onde teve acesso ao primeiro contato com as raízes das lendas arturianas, principalmente, a partir do quinto capítulo d. C. com o evento das invasões na província da Bretanha. A apropriação e/ou pesquisa dos escritos na perspectiva da criação de *Camelot 3000* exigiu ler e rereer a fonte inesgotável da versão original do romance “Le Morte D’Arthur” do inglês Sir Thomas Malory, 1485. Obra essa fantasiosa na exposição dos feitos do lendário e mito da Grã-Bretanha. Isso fomentou a transcendência do mais popular herói, Rei Arthur, e que passou a ressignificar o contexto da Nona Arte. Após a aceitabilidade da produção do projeto da HQ, o autor Mike Barr, como era mais conhecido no meio dos roteiristas, precisava encontrar o artista “perfeito”, cuja experiência profissional agregaria desenhos de qualidade exigidos na composição híbrida. De repente, foi justamente um inglês de origem, Brian Bolland, mesmo jovem, já era considerado notável por causa de outros trabalhos conhecidos pelo público como a versão final do *Juiz Dredd*, histórias curtas e capas para a DC.

Trecho de Mike W. Barr (2010):

Adição de Brian à equipe foi uma escolha inspirada. Como contrerâneo do próprio Rei Arthur, Brian ia neutralizar qualquer resmungo sobre uma empresa estadunidense publicar uma história sobre o maior herói da Grã-Bretanha, enquanto seu traço preciso e competente e sua habilidade sem igual na caracterização era exatamente o que a revista precisava para dar a ela aquela presença necessária, um toque solene que faria os leitores perceberem que estavam diante de algo único. (BARR, 2010, [s p.]

Foi impossível para Brian Bolland recusar o convite pela parceira, porque o projeto de produção de *Camelot 3000* representava um desafio ambicioso pelas partes envolvidas: Barr, editores da DC e outros; logo a parceria se efetivou. A seguir, brevíssimo relato do início da nova *Camelot*, para situar o ambiente da superaventura, impregnada das representações dos signos linguísticos, como artefatos simbólicos da mitologia e da cultura religiosa. São elementos que no viés da ficção científica proporcionam a relação de compromisso do lendário Rei Arthur para com seu povo. Isso fica em evidência na trajetória do herói e mito que envolve e seduz o leitor. E, que também, nos levou a observar as referências pela lei-

tura das cenas expostas nos quadrinhos. Reblin reforça que:

[...]. A superaventura implica em um compromisso do super-herói com a humanidade. De forma semelhante, as histórias de salvação, as sagas e as lendas religiosas sempre expressam uma relação, um compromisso de Deus com a humanidade. Há, portanto, uma proximidade temática entre a superaventura e as histórias de salvação [...]. (REBLIN, 2015, p. 234)

Século XXX, a Terra se encontra num caos, pois, são vários problemas apresentados. Como a questão moral, social, política, econômica dos habitantes e mais a superlotação, a escassez de água, a eliminação de lixo e as prisões que transforma seus detentos em neo-humanos. Esse universo em quadrinhos é invadido por alienígenas (seres enormes, verdes, semelhantes a insetos gigantes). A invasão não ocorre de forma aleatória, isto é, forças externas de grandes poderes místicos representados pela bruxa, meia-irmã de Arthur. A personagem (que não está sozinha na trama) aproveitou do descuido dos líderes das nações que após exploração espacial, deixaram uma abertura como se fosse uma fenda no campo de proteção do planeta. Diante disso, a guerra foi inevitável, os confrontos de seres extraterrestres e humanos instauram uma matança sem precedentes. Nesse enredo é que ressurge o monarca medieval esperado pelo povo britânico. A representação prefigurada do salvador da Inglaterra, Rei Arthur. Considerado um messias, um mito, um herói para o futuro alternativo. A lenda tem estas influências de trazer promessas para solucionar problemas que a humanidade sozinha não daria conta. Modolo e Corrêa corroboram que

O mito pertence ao passado, refere-se a um procedimento mental comum na cultura arcaica e selvagem. Ora tendo um sentido sagrado, religioso, ora de ficção, fantasioso, independente de qual vertente, são inegáveis o seu valor e a sua contribuição na formação da sociedade, [...]. (MODOLO; CORRÊA, 2020, s. p.)

O foco da narrativa se inicia em Londres, dado que, o personagem Tom Prentice na tentativa de fugir dos alienígenas, se esconde em Glastonbury Tor, lugar que tem significado místico e, logo se depara com uma tumba. Refere-se ao sarcófago do Rei Arthur, assim o mesmo é despertado de um longo sono. Justamente quando não só a Inglaterra, mas a Terra se encontra em grande turbulência e subjugada pela tecnologia superior dos invasores que ameaçam exterminar a humanidade. A história vai se desdobrando pelos capítulos com muita ação, revelações, sacrifícios, etc. Nesse aspecto, surgem os demais personagens como, por exemplo, o mago Merlin, os cavaleiros da Távola Redonda e a simbólica espada Excalibur. A perspectiva fica nos desafios do bem versus o mal e

a liderança do mítico Rei Arthur pela amada terra que lhe é muito diferente daquela do passado, Camelot.

### 3. Contexto religioso

As manifestações religiosas sempre foram fontes prodigiosas de influências e inspirações humanas, principalmente com a contribuição das passagens do texto bíblico, para a produção artística. Nessa perspectiva, as histórias em quadrinhos, ao longo das décadas trazem narrativas com a presença do elemento fé tanto no verbal quanto no não verbal. Estamos falando do contexto ficcional de *Camelot 3000* que revela entre um quadro e outro as nuances bem marcadas do aspecto messiânico. Isso é percebido na leitura da Graphic Novel, sob um olhar atento, conforme a desenvoltura do personagem Rei Arthur, demonstrada de forma simbólica nas várias referências e que pode ser versado pela imagem do Messias, Jesus. Logo, não é de hoje que as tradições, lendas na questão mítico-religiosas, vêm sustentando, também, a nona arte.

Knowles acrescenta:

No mundo antigo, a cultura era inseparável da religião. Assim, é adequado dizer que deuses como Mercúrio, Hércules e Hórus foram retirados das páginas da história e postos para trabalhar nas páginas das revistas em quadrinhos. (KNOWLES, 2008, p. 39)

Então, podemos adicionar nesse rol de deuses mitológicos, a figura do cavaleiro de armadura reluzente, termo esse já bem massificado, Rei Arthur, da cultura cristã. Pois a sua aparição nos quadrinhos significava motivo, objetivo ou razão do seu propósito de ressurgir e cumprir seu papel heroico nas aventuras e superaventuras que o esperam, cuja missão é salvar a sua nação em combates aos movimentos de guerrilhas que são guiados pelo o envolvimento da magia na conquista de controle do poder, da ganância, da manipulação, do extermínio, da vingança, do ódio e outros apresentados no enredo na representatividade de seus próprios familiares: a personagem Morgana Le Fay, meia-irmã e o personagem Mordred, o filho bastardo. Knowles arrola que

Esses deuses sacudiram a poeira dos séculos e emergiram onde e quando eram mais necessários – na linha de frente de nossa cultura, numa era de alienação pessoal, incerteza econômica e guerras sem fim. (KNOWLES, 2008, p. 39)

As pessoas têm necessidade de ser socorridas, amparadas, protegidas e/ou salvas no cotidiano de suas vidas reais. Devido às consequên-

cias dessas crises que ocorrem no mundo que são mescladas por vários tipos de mazelas humanas. Seja em qualquer época, e isso produz sentimentos de esperança. A fé, como elemento religioso, passa a ressignificar as expectativas de ações para resolver ou solucionar problemas nos diversos âmbitos da sociedade. Portanto essas questões são bem identificadas no contexto da obra *Camelot 3000*. Reblin diz:

[...]. A ênfase é adentrar na história da superaventura, perceber como funciona sua dinâmica interna, o que a faz ser o que é, e como ela pode ser um *locus* do imaginário religioso, ou ainda de uma teologia do cotidiano, considerando aqui a teologia como uma ciência hermenêutica que visa compreender como o ser humano estrutura seu universo simbólico por meio das histórias que conta. (REBLIN, 2015, p. 19)

Assim, a dinâmica da saga em quadrinhos conta às histórias do lendário Rei Arthur na nova Camelot, onde as ações do guerreiro são impulsionadas pela sua crença e que se manifesta pela prática da fé. De modo que o arquétipo do imaginário religioso popular procura resolução para todos os problemas que a humanidade enfrenta no seu cotidiano. Logo o inimigo está além do que se narra no universo da linguagem híbrida.

#### **4. Análise**

*Camelot 3000* evidencia o messianismo em várias cenas belíssimas no verbal e não verbal que destaca o fenômeno da fé nessa combinação da arte sequencial e que possibilita analisarmos a natureza do personagem Rei Arthur e os demais cavaleiros da Távola Redonda. Salvar a humanidade não deixa de ser um movimento da crença judaica que enaltece a figura de Jesus Cristo. Nesse aspecto a questão religiosa se apresenta em meio aos conflitos e que são permeados por elementos linguísticos, simbólicos como imagens, artefatos, demonstração do ato da oração e outros. Jung, em sua discussão sobre o homem e seus símbolos, transcreve que

A única certeza aparente é que essa imagem parece ter sido conhecida tradicionalmente em cada geração, que por sua vez a recebeu de gerações precedentes. Assim, podemos supor, sem risco de erro, que a sua “origem” vem de um período em que o homem não sabia que possuía o mito do herói; numa época em que nem mesmo refletia, de maneira consciente, sobre aquilo que dizia. A figura do herói é um arquétipo, que existe desde tempos imemoriais. (JUNG, 2016, p. 90)

A seguir, apresentamos as figuras 1 e 2 que evidencia o sagrado

agregado aos sentimentos que vão além da compreensão humana, na qual, Rei Arthur busca a fé para receber um sinal ou encontrar ajuda no momento de maior aflição diante das mazelas enfrentadas.

Figura 1: Referência a célebre obra sacra, A Última Ceia de Leonardo da Vinci.



Fonte: Barr e Bolland (2005, p. 205).

O verbal (figura 1) mostra o próprio Arthur exclamar: “Dizem que Ele realiza milagres, pois foi duas vezes associado ao nosso Senhor”, essa fala do balão nos remete a angústia que o personagem está passando. É como se ele em algum momento sentisse medo de fracassar e pensa com um olhar analítico a condição de o Cristo vir a realizar o terceiro milagre no contexto da narrativa. Não há referências diretas do arquétipo, chamado de Santo Graal no texto bíblico. Entretanto, o cálice usado na Santa Ceia é o mais próximo e que acomete aos versículos que se descreve no momento anterior da crucificação do Messias, onde Ele reuniu-se com seus apóstolos para a última Páscoa (p. 1031): “E, disse-lhes: Desejei muito comer convosco esta Páscoa, antes que padeça,” / “E, tomando o **cálice** e havendo dado graças, (...),” (Lucas 22.15-17). Os poderes do monarca e ausência do mago Merlin deixam o mais novo amigo, Tom, refém da morte. Rei Arthur tinha o recém-nomeado cavaleiro. O Santo Graal simboliza a única esperança para salvar o nobre amigo. O não verbal mostra “A última ceia”, de Leonardo Vinci, que leva o personagem pensar e lembrar enquanto visualiza a imagem de Jesus com seus discípulos num ato simbólico, a Santa Ceia. A possibilidade de interpretação do sagrado no viés da obra pode ser a comparação, pois, assim como Jesus reunido com seus apóstolos num ato de celebração; também, Rei Arthur expressa seu desejo de fé e de proteção para voltar a se reunir com todos os seus cavaleiros e confraternizar a honra, a justiça e as vitórias contra o mal.

Figura 2: O ritual do Cristo.





Fonte: Barr e Bolland (2005, p. 205).

O não verbal (figura 2) é marcado pelo narrador que conta o primeiro milagre de Jesus e o verbal apresentado pelo balão de fala do próprio Messias e como forma de continuação do texto, explicitamos os versículos bíblicos que se expressa linguisticamente pelo recurso intertextual (p. 1031): “(...) disse: Tomai-o e reparti-o entre vós,” / “E, tomando o pão e havendo dado graças, partiu-o e deu-lho, dizendo: Isto é o meu corpo, que por vós é dado; fazei isso em memória de mim.” / “Semelhantemente, **tomou** o cálice, depois da ceia, dizendo: Este cálice é o Novo Testamento no meu sangue, que é derramado por vós.” (Lucas 22.17-19-20). A retratação imagética chega impressionar pela evidência dos elementos messiânicos como o pão que representa a vida, a comunhão e a união dos povos. O Mestre convida seus discípulos tomar do seu corpo, isto é, o vinho sendo a representação do sangue de Jesus na intenção de ressignificar os seus ensinamentos para depois da morte Dele. A esperança que o lendário Arthur anseia é simbolizado pelo ritual sagrado e que envolve o objeto místico – o cálice – isso, só reforça a fé do monarca medieval pela busca do Graal. As possíveis interpretações que o quadro proporciona pela transfiguração de Jesus da Graphic Novel de Barr e Bolland são norteadas pelas passagens bíblicas e, que vão além das sarjetas da arte sequencial, logo os leitores ganham da Nona Arte essa apreciação religiosa no contexto da narrativa ficcional que se originou na década de 80.

## **6. Considerações finais**

A nossa tentativa foi contribuir dentre as várias possibilidades que a obra inglesa *Camelot 3000*, produzidas pelos autores Mike W. Barr e Brian Bolland, no formato em quadrinhos, oferecem. As análises apresentadas não são as únicas formas de interpretações de seus significados, fica aberto para outros olhares no viés científico das complexas lingua-

gens do verbal e não verbal. Sabemos que o estudo sobre religião não é recente. Há muitas produções que traz notoriedade e respeito ao aspecto do sagrado. A presença da literatura clássica mundial pela ressurreição do personagem Arthur por meio das lendas cultuadas pelo povo inglês consagrou o personagem com enormes responsabilidades. Ou seja, ele representa as tradições religiosas, o poder místico de ser o herói salvador dos britânicos. Isso, só confirma o quanto os textos medievais podem ser ressignificados pelos gêneros contemporâneos; no caso, os quadrinhos. A popularidade das lendas antigas que são as manifestações das crenças humanas marcadas pelo fenômeno da fé reforça que a humanidade nunca deixou que a esperança fosse inviabilizada pela descrença, mesmo diante de tantas mazelas. A ficção e o real estão separados por uma linha tênue que sentimentos como a emoção, amor, ódio, às vezes, se confundem.

A pesquisa continua, pois há muitos pontos que alonga à procura de elementos linguísticos que caracterizam outras temáticas e deixa caminhos inspiradores, influenciados pelas nossas indagações e que podem ser utilizados para fomentar as particularidades religiosas que se apresentadas no contexto das histórias em quadrinhos.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARR, Mike W.; BOLLAND, Brian. *Camelot 3000*. São Paulo: Mythos, 2005.

\_\_\_\_\_. *Camelot 3000*. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2010.

JUNG, Carl G. *O Homem e seus Símbolos*. Trad. de Maria Lúcia Pinho. 3. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2016.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis: a história dos super-heróis das histórias em quadrinhos*. Ilustração de Joseph Michael Linsner; Trad. de Marcello Borges. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 2008.

MODOLO, Gabriela da Cunha; CORRÊA, Lilian Cristina. Narrativas Arthurianas: diferentes perspectivas da lenda do Rei Arthur. In: XVI Jornada de Iniciação Científica e X Mostra de Iniciação Tecnológica 2020, Universidade Presbiteriana Mackenzie/Centro de Comunicações e Letras, 22 dez. 2020. Disponível em: <http://eventoscopq.mackenzie.br/index.php/jornada/xvijornada/paper/view/1870/1407>. Acesso em: 28 nov. 2021.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo*

sentido a partir de fragmentos. Trad. de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

REBLIN, Iuri Andréas. Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. *Paralellus* – revista eletrônica em Ciências da Religião – UNICAP, v. 5, n. 10, p. 161-78, Recife, jul./dez. 2014. Disponível em: [https://www.academia.edu/11360991/Intersec%C3%A7%C3%B5es\\_entr\\_e\\_Religi%C3%A3o\\_e\\_Hist%C3%B3rias\\_em\\_Quadrinhos\\_bal%C3%B5es\\_de\\_pensamento\\_a\\_partir\\_de\\_um\\_olhar\\_%C3%A0\\_superaventura](https://www.academia.edu/11360991/Intersec%C3%A7%C3%B5es_entr_e_Religi%C3%A3o_e_Hist%C3%B3rias_em_Quadrinhos_bal%C3%B5es_de_pensamento_a_partir_de_um_olhar_%C3%A0_superaventura). Acesso em: 15 nov. 2021.

REBLIN, Iuri Andréas. *O Alienígena e o Menino*. Jundiaí-SP: Paco, 2015.

Outra fonte:

BÍBLIA Sagrada – Harpa Cristã. Trad. de João Ferreira de Almeida. Rio de Janeiro: Casa Publicadora das Assembleias de Deus, 2019. 1536p.