

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

ANA LIGIA FELICIANO DOS SANTOS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:  
uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)**

Recife

2022

ANA LIGIA FELICIANO DOS SANTOS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:  
uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação. Área de concentração: Informação, Memória e Tecnologia.

**Orientador:** Prof. Dr. Fábio Mascarenhas e Silva

Recife

2022

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira – CRB-4/2223

S237h Santos, Ana Ligia Feliciano dos  
Histórias em Quadrinhos: uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020) / Ana Ligia Feliciano dos Santos. – Recife, 2022. 132f.: il., tab.

Sob orientação de Fábio Mascarenhas e Silva.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, 2022.

Inclui referências e apêndice.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Estudos em Histórias em Quadrinhos.  
3. Comunicação científica. I. Silva, Fábio Mascarenhas e (Orientação).  
II. Título.

020 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2022-81)

ANA LÍGIA FELICIANO DOS SANTOS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:  
uma análise dos estudos brasileiros publicados (2018 a 2020)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de mestra em Ciência da Informação.

Aprovada em: 13/04/2022.

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Dr. Fábio Mascarenhas e Silva (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Leilah Santiago Bufrem (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro (Examinador Externo)

Universidade de São Paulo

Dedico à minha vó Ligia Leite, *in memoriam*, e à minha mãe, Mônica Suely.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aqui a todos que me apoiaram e contribuíram ao longo desses dois anos de jornada:

Ao meu orientador, Fábio Mascarenhas, por aceitar o desafio de orientar uma pesquisa com tema ainda pouco usual na área da Ciência da Informação. Muito obrigada pelas orientações, atenção e apoio, por enxergar meu amor pelos quadrinhos e por me proporcionar a oportunidade de dar os primeiros passos na pesquisa acadêmica das HQs.

Aos professores convidados para a banca de qualificação e de defesa, Leilah Bufrem e Waldomiro Vergueiro, por todo o suporte, atenção, gentileza e críticas construtivas, que foram cruciais para a transformação de um projeto ambicioso numa pesquisa real.

A todos os amantes e pesquisadores das HQs que vieram antes e se dispuseram a enfrentar o preconceito acadêmico e abriram o caminho que hoje pude trilhar com mais segurança.

Aos colegas da turma de 2020 - que decidiram encarar juntos o desafio de ser a primeira turma de mestrado e doutorado à distância do PPGCI/UFPE - pelas conversas, risos e apoio mútuo, mesmo à distância.

Aos professores do PPGCI/UFPE, com os quais aprendi bastante nas disciplinas e que contribuíram para a construção e aperfeiçoamento do meu projeto de pesquisa.

Aos meus pais, Mônica e Severino, pelo apoio e incentivo para que eu concluísse o mestrado e essa dissertação mesmo diante de todas as dificuldades, pandemia, aulas à distância e trabalho remoto.

À minha vó, Ligia Leite (*in memoriam*), que foi professora e sempre me incentivou a estudar e ensinou que é a educação que nos leva adiante.

Aos meus gatinhos (Nina, Mimiú, Symon, Bia, Dona Edite, Meu, Tobrex e Jorge Henrique) que me fizeram companhia e ajudaram a relaxar nos momentos estressantes.

Às amigas Pryscylla, Renata, Ialy e, em especial, Tailany, minha irmã do coração, pelas conversas, puxões de orelha e por aguentarem meus momentos de desabafo.

Aos meus colegas de trabalho e amigos da Biblioteca do CAV, especialmente Giane, Jaciane e Jonatan, por todo o apoio, tanto no trabalho como fora dele, e por acreditarem em mim.

Enfim, a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a construção e conclusão deste trabalho.

“[...] o campo não corre o risco de perder de vista o carinho pelos quadrinhos, nossa história nos ensina o oposto. Os estudos dos quadrinhos continuarão a incluir e refletir sobre as experiências de criadores e fãs, como deve ser”<sup>1</sup> (HATFIELD, 2017, p. 23, tradução nossa).

---

<sup>1</sup> “[...] the field is in no danger of losing sight of the joys of comics; our history teaches us otherwise. Comics Studies will continue to include and reflect upon the experiences of creators and fans, as it must”

## RESUMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) constituem um meio de comunicação caracterizado pela utilização combinada de texto e imagens sequenciais para construir narrativas. Devido ao seu alcance e potencial para estudos em diferentes áreas, nos últimos anos, tem-se observado o crescimento das pesquisas acadêmicas sobre esse meio de comunicação sob diferentes perspectivas e áreas do conhecimento. Portanto, a pesquisa caracteriza os estudos sobre HQs a partir da comunicação científica nacional publicada no período de 2018 a 2020. Trata-se de uma pesquisa descritiva, quanto aos fins, e bibliográfica, quanto aos meios. Tem seu *corpus* constituído por artigos científicos nacionais sobre HQs publicados de 2018 a 2020, indexados nas bases de dados de acesso aberto *ScienceOpen* e *Directory of Open Access Journals* (DOAJ) e publicados no periódico 9ª Arte. Por meio da aplicação de técnicas de análise de conteúdo identifica as características intrínsecas aos estudos e traça relações entre os textos e as categorias e evidencia tendências e direções das pesquisas sobre HQs. Organiza os textos a fim de possibilitar a apresentação de resultados estatísticos complementares à análise, assim, verifica o crescimento da publicação de estudos dos quadrinhos no período analisado e a maior concentração de periódicos publicados na região sudeste. Quanto à análise de conteúdo, observa um maior número de estudos que propõem a aplicação prática das HQs como ferramenta didática em sala de aula. Também merecem destaque os estudos voltados para a investigação dos aspectos sociais e culturais, da linguagem e do conteúdo dos quadrinhos. Já os aspectos relacionados à técnica e estética, contextos históricos, mercado e recepção dos quadrinhos ainda são pouco explorados nas pesquisas. Nessa perspectiva, conclui que os estudos analisados contribuem para a legitimação das HQs enquanto produto artístico e cultural, contribuem para sua valorização como objeto de estudo acadêmico, bem como para o desenvolvimento e fortalecimento do campo científico dos quadrinhos.

**Palavras-chaves:** histórias em quadrinhos; estudos em histórias em quadrinhos; comunicação científica.

## ABSTRACT

Comics (Comics) are a means of communication characterized by the combined use of text and sequential images to build narratives. Due to its scope and potential for studies in different areas, in recent years, the growth of academic research on this means of communication has been observed from different perspectives and knowledge areas. Therefore, the research seeks to characterize the comics studies from the national scientific communication published in the period from 2018 to 2020. It is descriptive research, regarding the ends, and bibliographic, regarding the means. Its *corpus* consists of national scientific articles on comics published from 2018 to 2020, indexed in the open access databases ScienceOpen and Directory of Open Access Journals (DOAJ) and published in the 9<sup>a</sup> Arte journal. Through the application of content analysis techniques, it identifies the studies intrinsic characteristics and traces relationships between the texts and the categories and highlights trends and comics studies directions. From the organization of the collected data, it presents complementary statistical results, thus, it verifies the comics studies publication growth in the analyzed period and great concentration of Southeast region published periodicals. As for content analysis, there is a great number of studies that propose the comics practical application as a classroom didactic tool. Studies aimed at investigating comics social and cultural aspects, language and content also deserve to be highlighted. Aspects related to comics technique and aesthetics, historical contexts, market and reception are still little explored in research. In this perspective, it concludes that the analyzed studies contribute to the comics legitimation as an artistic and cultural product, contribute to its valorization as an academic study object, as well as to the comics scientific field development and strengthening.

**Keywords:** comics; comics studies; scientific communication.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|             |  |     |
|-------------|--|-----|
| Figura 1 -  | Mapa mental do referencial teórico   | 21  |
| Figura 2 -  | Elementos característicos dos quadrinhos   | 23  |
| Figura 3 -  | Tira em quadrinhos The Yellow Kid publicada originalmente no New York Journal em 09/01/1898        | 30  |
| Figura 4 -  | Capa da revista "Gibi" nº 1, de 12 de abril de 1939  | 39  |
| Figura 5 -  | Produção acadêmica nacional sobre Quadrinhos (1970-2014)   | 52  |
| Quadro 1 -  | Resultados das buscas em bases de dados  | 75  |
| Gráfico 1 - | Evolução do quantitativo de artigos nacionais publicados (2018 a 2020)                             | 81  |
| Gráfico 2 - | Distribuição dos periódicos por região do Brasil (2018-2020)                                       | 83  |
| Figura 6 -  | Principais características encontradas nos estudos analisados em cada categoria                    | 103 |
| Figura 7 -  | Relações entre as categorias a partir das concepções apresentadas sobre as Histórias em Quadrinhos | 104 |
| Figura 8 -  | Categorias que investigam os mesmos elementos  | 106 |
| Figura 9 -  | Relações entre as categorias a partir dos procedimentos metodológicos adotados                     | 107 |
| Figura 10 - | Aspectos compartilhados pelos estudos de todas as categorias analisadas                            | 109 |
| Quadro 2 -  | Artigos selecionados para o estudo (2018 a 2020) distribuídos por categoria de análise             | 129 |

## LISTA DE TABELAS

|  |    |
|--|----|
| Tabela 1 - Estudos nacionais e internacionais sobre HQs publicados entre 2001 e 2020 | 18 |
| Tabela 2 - Distribuição dos artigos por categoria (2018-2020)                        | 82 |

## LISTA DE SIGLAS

|          |   |
|----------|---|
| ASPAS    | Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial                    |
| BDB      | Programa da Biblioteca Digital Brasileira                         |
| BDTD     | Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações             |
| BN       | Biblioteca Nacional   |
| CAPES    | Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior       |
| CAV      | Centro Acadêmico da Vitória                                       |
| CCXP     | <i>Comic Con Experience</i>                                       |
| CI       | Ciência da Informação   |
| CNPq     | Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico     |
| ComFor   | <i>Gesellschaft für Comic forschung</i>                           |
| DOAB     | <i>Directory of Open Access Books</i>                             |
| DOAJ     | <i>Directory of Open Access Journals</i>                          |
| EBAL     | Editora Brasil-América Ltda                                       |
| ECA      | Escola de Comunicações e Artes                                    |
| ENEM     | Exame Nacional do Ensino Médio                                    |
| FINEP    | Financiadora de Estudos e Pesquisas                               |
| FIQ      | Festival Internacional de Quadrinhos                              |
| FNPAS    | Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial                |
| FUNDAJ   | Fundação Joaquim Nabuco   |
| FUNESC   | Fundação Espaço Cultural da Paraíba                               |
| Gphq     | Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos                      |
| HQs      | Histórias em Quadrinhos   |
| IBICT    | Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia        |
| IMES     | Centro Universitário de Ensino Superior de São Caetano            |
| Intercom | Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação |
| NCE      | Núcleo de Comunicação e Educação                                  |
| NIQ      | Núcleo de Ilustração e Quadrinhos                                 |
| PCA      | <i>Popular Culture Association</i>                                |
| PCN      | Parâmetros Curriculares Nacionais                                 |
| PPGCI    | Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação                |
| RPG      | <i>Roleplaying Game</i>   |

|      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| TCC  | Trabalho de Conclusão de Curso        |
| UEMG | Universidade Estadual de Minas Gerais |
| UFC  | Universidade Federal do Ceará         |
| UFPB | Universidade Federal da Paraíba       |
| UFPE | Universidade Federal de Pernambuco    |
| UnB  | Universidade de Brasília              |
| USP  | Universidade de São Paulo             |

## SUMÁRIO

|            |   |           |
|------------|---|-----------|
| 1          | INTRODUÇÃO  | 16        |
| 2          | REFERENCIAL TEÓRICO   | 21        |
| <b>2.1</b> | <b>Conhecendo as Histórias em Quadrinhos</b>                                | <b>21</b> |
| 2.1.1      | <i>Breve panorama da evolução dos quadrinhos no Brasil e Estados Unidos</i> | 29        |
| 2.1.2      | <i>Diferentes nomes e formatos</i>  | 38        |
| 2.1.3      | <i>Histórias em Quadrinhos como fontes de informação</i>                    | 41        |
| <b>2.2</b> | <b>Pesquisa em Histórias em Quadrinhos</b>                                  | <b>45</b> |
| 2.2.1      | <i>Contexto nacional</i>  | 47        |
| 2.2.2      | <i>Contexto internacional</i>   | 54        |
| 2.2.3      | <i>Histórias em Quadrinhos como Campo Científico</i>                        | 63        |
| 3          | METODOLOGIA   | 73        |
| <b>3.1</b> | <b>Levantamento bibliográfico</b>   | <b>73</b> |
| <b>3.2</b> | <b>Definição do universo e do corpus da análise</b>                         | <b>74</b> |
| <b>3.3</b> | <b>Definição das categorias de análise</b>                                  | <b>78</b> |
| <b>3.4</b> | <b>Análise de conteúdo e apresentação dos resultados</b>                    | <b>79</b> |
| 4          | RESULTADOS E DISCUSSÃO  | 81        |
| <b>4.1</b> | <b>Evolução e distribuição dos estudos</b>                                  | <b>81</b> |
| <b>4.2</b> | <b>Análise de conteúdo</b>  | <b>84</b> |
| 4.2.1      | <i>Aplicações práticas</i>  | 85        |
| 4.2.2      | <i>Sociedade/Cultura</i>  | 88        |
| 4.2.3      | <i>Linguagem</i>  | 92        |
| 4.2.4      | <i>Conteúdo</i>   | 94        |
| 4.2.5      | <i>Técnica-estética</i>   | 97        |
| 4.2.6      | <i>História</i>   | 99        |
| 4.2.7      | <i>Economia</i>   | 100       |
| 4.2.8      | <i>Recepção</i>   | 101       |
| 4.2.9      | <i>Síntese das análises</i>   | 102       |
| 5          | CONSIDERAÇÕES FINAIS  | 110       |
|            | REFERÊNCIAS   | 114       |

APÊNDICE A – ARTIGOS SELECIONADOS PARA ANÁLISE DE  
CONTEÚDO

## 1 INTRODUÇÃO

Numa definição ampla, as Histórias em Quadrinhos (HQs), também conhecidas como gibis, nona arte, arte gráfica sequencial ou apenas quadrinhos, são caracterizadas por uma linguagem que combina texto e imagens em sequência lógica para narrar histórias, tendo como unidade narrativa o quadrinho ou vinheta. Há ainda quadrinhos compostos apenas por imagens sequenciais, sem textos. (ALVES, 2018; GANZAROLLI; SANTOS, 2011; SILVA; AUTRAN, 2007).

Nesta perspectiva, Eisner (2010) prefere definir as HQs como “arte sequencial”, visto que sua principal característica é a ordenação lógica das imagens e que as diferencia das demais formas de comunicação que combinam textos e imagens. Além disso, o conceito de arte sequencial abarca também as HQs silenciosas, ou seja, aquelas “cujo recurso principal para comunicação não são os elementos verbais, mas os pictóricos e esquemáticos” (ARAÚJO, 2018, p. 1)

Em seu estudo, Alves (2018, p. 16) defende as HQs como instrumento de formação de leitores e incentivo à leitura e afirma que, por muito tempo, as HQs foram tratadas como um “subgênero” narrativo, mas, “vêm gradativamente, tomando mais impulso, convencendo que grandes histórias podem ser contadas sob o viés da arte sequencial, ou *storyboard*” e atualmente passaram a ser “utilizadas como ferramentas para alfabetização, instrumento didático e educativo, buscando disseminar ideias e o interesse da leitura, ajudando a escrita principalmente com as crianças” (ALVES, 2018, p. 29).

Autores como Oliveira (2014) e Alves (2018) mencionam ainda a relação emocional entre os leitores e os quadrinhos, por serem, muitas vezes, seu primeiro contato com a leitura. Acredita-se que este sentimento nostálgico levaria as pessoas a manter a curiosidade por essas obras e buscar utilizá-las em suas pesquisas acadêmicas ou atuação profissional.

De acordo com Vergueiro (2010, p.30): “Ultimamente, vem sendo dada grande atenção às histórias em quadrinhos, com a imprensa mundial registrando um incremento no número de artigos, resenhas, reportagens e entrevistas com autores especializados nesse material”. Da mesma forma, Morigi, Massoni e Loureiro (2016) defendem o potencial das HQs para pesquisas que têm suscitado novas reflexões e possibilidades de aplicação em áreas como a Educação, a Ciência Cognitiva e a Ciência da Informação (CI).

Neste sentido, pesquisas na área da CI têm investigado e interpretado as HQs como fontes da informação, como nos estudos de: Gaspar, Ferraz e Canato (2011); Gasque e Ramos (2012); Loureiro (2015); Messias e Crippa (2017); Morigi, Massoni e Loureiro (2016); Oliveira (2014); Oliveira Neto (2014); Souza (2017); Vergueiro (2010).

Destacam-se, ainda, ações e grupos que têm contribuído para a pesquisa científica tendo as HQs como objeto de estudo acadêmico, a exemplo do

Observatório de Histórias em Quadrinhos, grupo de pesquisa da Escola de Comunicação da Universidade de São Paulo (USP), promove palestras, reuniões e eventos, como as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, cuja proposta é servir de ponto focal para as pesquisas sobre HQs produzidas em diferentes regiões do país e também no exterior (MORIGI; MASSONI; LOUREIRO, 2016, p. 61-62).

Beaty e Hatfield (2020) também apontam o crescente interesse pelas HQs, que ganharam evidência por meio de premiações literárias, produções cinematográficas e de jogos, bem como nas publicações acadêmicas (livros e artigos de periódicos). Na área acadêmica, os autores ressaltam ainda a criação da primeira associação profissional para pesquisadores e professores de quadrinhos dos Estados Unidos, a *Comics Studies Association* (Sociedade de Estudos de Quadrinhos, em tradução livre), assim como o surgimento de cursos relacionados ao ensino de quadrinhos em diferentes entidades de ensino superior, desde faculdades comunitárias a universidades públicas e instituições da Ivy League<sup>2</sup>.

No âmbito acadêmico, segundo a literatura, observou-se o crescente interesse por Histórias em Quadrinhos na pesquisa em várias áreas do conhecimento (comunicação, educação, ciência da informação) nos últimos anos (HATFIELD, 2010; LUYTEN, 2013; MORIGI; MASSIONE; LOUREIRO, 2016; OLIVEIRA, 2014; STRÖMBERG, 2016; VERGUEIRO, 2017b). Este cenário é evidenciado, por exemplo, em resultados de buscas por termos “histórias em quadrinhos e “*comics*”, em bases de dados de trabalhos acadêmicos nacionais como a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (BDTD - IBICT), e o Attena, Repositório Institucional da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e de comunicações

---

<sup>2</sup> Grupo formado por oito das mais importantes universidades Norte Americanas: *Brown, Columbia, Cornell, Dartmouth, Harvard, Princeton*, Universidade da Pensilvânia e *Yale*, segundo o Guia do Estudante (2019).

científicas internacionais, como a *Web of Science* e *Directory of Open Access Journals* (DOAJ), considerando-se os últimos vinte anos.

Tabela 1 – Estudos nacionais e internacionais sobre HQs publicados entre 2001 e 2020

| <b>Bases de Dados</b> | <b>2001</b> | <b>2002</b> | <b>2003</b> | <b>2004</b> | <b>2005</b> | <b>2006</b> | <b>2007</b> | <b>2008</b> | <b>2009</b> | <b>2010</b> | <b>2011</b> | <b>2012</b> | <b>2013</b> | <b>2014</b> | <b>2015</b> | <b>2016</b> | <b>2017</b> | <b>2018</b> | <b>2019</b> | <b>2020</b> |
|-----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| BDTD/IBICT            | 3           | 1           | 4           | 2           | 7           | 14          | 16          | 16          | 15          | 19          | 23          | 35          | 28          | 42          | 55          | 42          | 60          | 54          | 56          | 16          |
| Attenu/UFPE           | -           | -           | 1           | -           | 2           | 1           | -           | -           | -           | -           | 2           | 1           | 1           | -           | 4           | 1           | 1           | 1           | 4           | 3           |
| Web of Science        | 109         | 146         | 133         | 130         | 122         | 171         | 208         | 195         | 227         | 239         | 260         | 290         | 296         | 316         | 679         | 656         | 730         | 782         | 820         | 545         |
| DOAJ                  | 1           | 1           | 2           | -           | -           | -           | 2           | 3           | 5           | 11          | 13          | 16          | 32          | 29          | 49          | 41          | 53          | 57          | 55          | 70          |

Fonte: BDTD (2021), Attenu (2021), Web of Science (2021), DOAJ (2021). Dados compilados pela autora.

Diante do exposto, alguns questionamentos contribuíram na composição de questões para este estudo: Como se caracterizam as pesquisas acadêmicas sobre HQs? Que aspectos do universo dos quadrinhos foram objetos de estudo? Quais as contribuições desses estudos para o campo das HQs? Quais as relações entre os quadrinhos e a pesquisa científica?

Considera-se, portanto, a necessidade investigar, de forma sistemática, a produção científica sobre as HQs, abarcando seu resgate no contexto da comunicação científica, bem como uma caracterização destes estudos. Assim, o problema da pesquisa volta-se para a análise e caracterização destes estudos segundo a produção científica nacional publicada de 2018 a 2020.

A fim de atender ao problema da pesquisa, o objetivo geral é caracterizar os estudos brasileiros sobre Histórias em Quadrinhos na perspectiva da comunicação científica publicada entre os anos 2018 a 2020. Deste, derivam os seguintes objetivos específicos:

- a) Identificar as diferentes formas de estudo das HQs;
- b) Traçar um panorama diacrônico das contribuições dessa comunicação científica para o campo das pesquisas em Histórias em Quadrinhos;
- c) Analisar as relações entre as HQs e a pesquisa acadêmica.

Esta pesquisa está em consonância à Linha 2 (Comunicação e Visualização da Memória) do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da UFPE, e caracteriza-se como estudo bibliográfico, visto que propõe a análise da comunicação científica no campo dos estudos sobre Histórias em Quadrinhos, contribuindo para a sua caracterização e divulgação e, conseqüentemente, para o registro da memória deste campo.

Já a escolha da temática está pautada em interesse pessoal da mestrandia pelo assunto, bem como em sua vivência profissional como bibliotecária em biblioteca universitária, por meio do contato com outros pesquisadores e estudos que têm como objeto as Histórias em Quadrinhos.

No tocante ao interesse pessoal, os quadrinhos são uma paixão relativamente recente. Apesar de ter os quadrinhos, em especial os gibis da Turma da Mônica, presentes na infância como primeiras leituras, apenas posteriormente a mestrandia passou a se envolver com o mundo dos quadrinhos. Inicialmente atraída pelos animes japoneses, começou a ler mangás e a frequentar lojas especializadas em quadrinhos e eventos de cultura pop (como a Feira Japonesa e a *SuperCon*, realizadas em Recife).

Nesse período, concluiu a graduação em Biblioteconomia pela UFPE e ingressou no serviço público como Bibliotecária no Centro Acadêmico da Vitória (CAV/UFPE), e apesar das possibilidades e incentivos para continuar os estudos acadêmicos, ainda sentia falta de algo que a motivasse a ingressar em um curso de mestrado. Faltava um vínculo afetivo com um tema que a instigasse a retomar os estudos e que atenuasse as tensões e dificuldades com esta empreitada.

É neste ponto que a experiência profissional fez a diferença, pois passou a auxiliar alunos de graduação e pós-graduação do CAV na produção e normalização de seus trabalhos acadêmicos e a ter mais contato com pesquisas voltadas as Histórias em Quadrinhos. À medida que identificava trabalhos com a temática sendo cada vez mais valorizados na academia, sentiu maior confiança para avançar nas leituras, assim a ideia da presente pesquisa foi se delineando. Descobrir os trabalhos

e publicações do professor Waldomiro Vergueiro e da professora Sônia Luyten foi revelador e a fez sentir-se acolhida. Da mesma forma, todas as leituras realizadas posteriormente mostraram a possibilidade de transformar algo que ama em estudos sérios e relevantes.

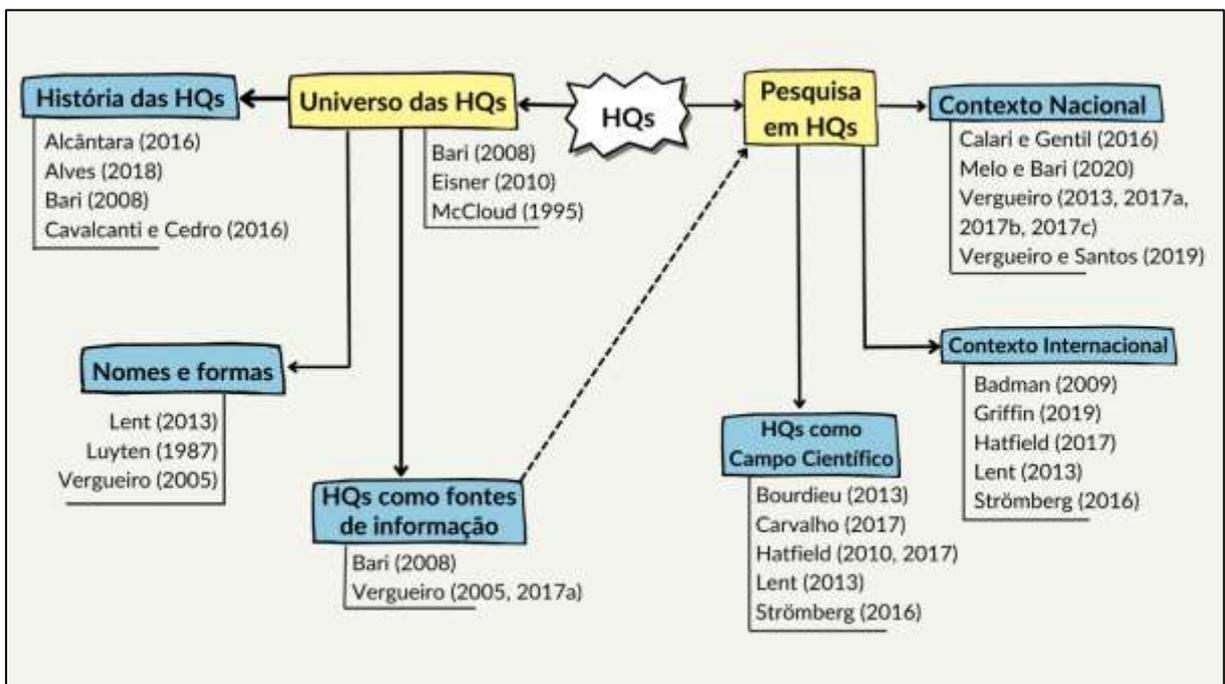
Como resultados, espera-se apresentar um panorama das pesquisas em HQs na perspectiva da comunicação científica nacional publicada entre 2018 e 2020, ponderando a variedade de estudos sobre o tema e possíveis lacunas ou aspectos pouco explorados nesse campo através da sua caracterização. Como consequências, visa proporcionar a divulgação e o acesso às publicações e seus conteúdos, bem como o registro da memória do campo estudado. Além de contribuir com demais pesquisadores das HQs, proporcionando material para discussões relacionadas ao desenvolvimento e maior integração interdisciplinar desse campo.

Buscando apresentar os principais conceitos e teorias que caracterizam e norteiam seu objeto do estudo, bem como traçar os procedimentos metodológicos escolhidos para alcançar seus objetivos, esta dissertação está estruturada em cinco seções. A introdução detalha tema, problema, objetivos e justificativa da pesquisa, e descreve, em linhas gerais, a sua organização. A segunda seção compreende o referencial teórico e apresenta conceitos, breve histórico, diferentes tipos/formatos e o uso de Histórias em Quadrinhos como fonte de informação de acordo com a bibliografia relacionada ao assunto. Além disso, aprofundam-se as questões ligadas às pesquisas sobre HQs no âmbito acadêmico, seu desenvolvimento nos contextos nacional e internacional e uma breve discussão sobre o futuro deste campo. A terceira seção é dedicada aos procedimentos metodológicos, nos quais estão descritos o delineamento da pesquisa, etapas e técnicas de análise. Na quarta seção são apresentados e discutidos os resultados da análise dos dados quantitativos e análise de conteúdo. Por fim, na quinta seção, são tecidas as considerações finais quanto à realização da pesquisa, dificuldades encontradas, resultados e contribuições da pesquisa para o campo dos estudos dos quadrinhos.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A presente pesquisa tem como objeto de estudo as pesquisas sobre Histórias em Quadrinhos representadas na produção científica nacional publicada de 2018 a 2020, mas por se tratar de um estudo bibliográfico voltado para um tipo específico de publicação, restrita a seu próprio objeto, é necessário conhecê-lo um pouco mais a fundo. Portanto, nesta seção, inicialmente, são exploradas as principais características, evolução, termos e formatos relacionados ao universo dos quadrinhos. Em seguida, são exploradas as relações entre as HQs e a academia, bem como sua evolução nos contextos nacional e internacional. O mapa mental da Figura 1 representa, de forma resumida, o conteúdo deste referencial teórico.

Figura 1 - Mapa mental do referencial teórico



Fonte: A autora (2022).

### 2.1 Conhecendo as Histórias em Quadrinhos

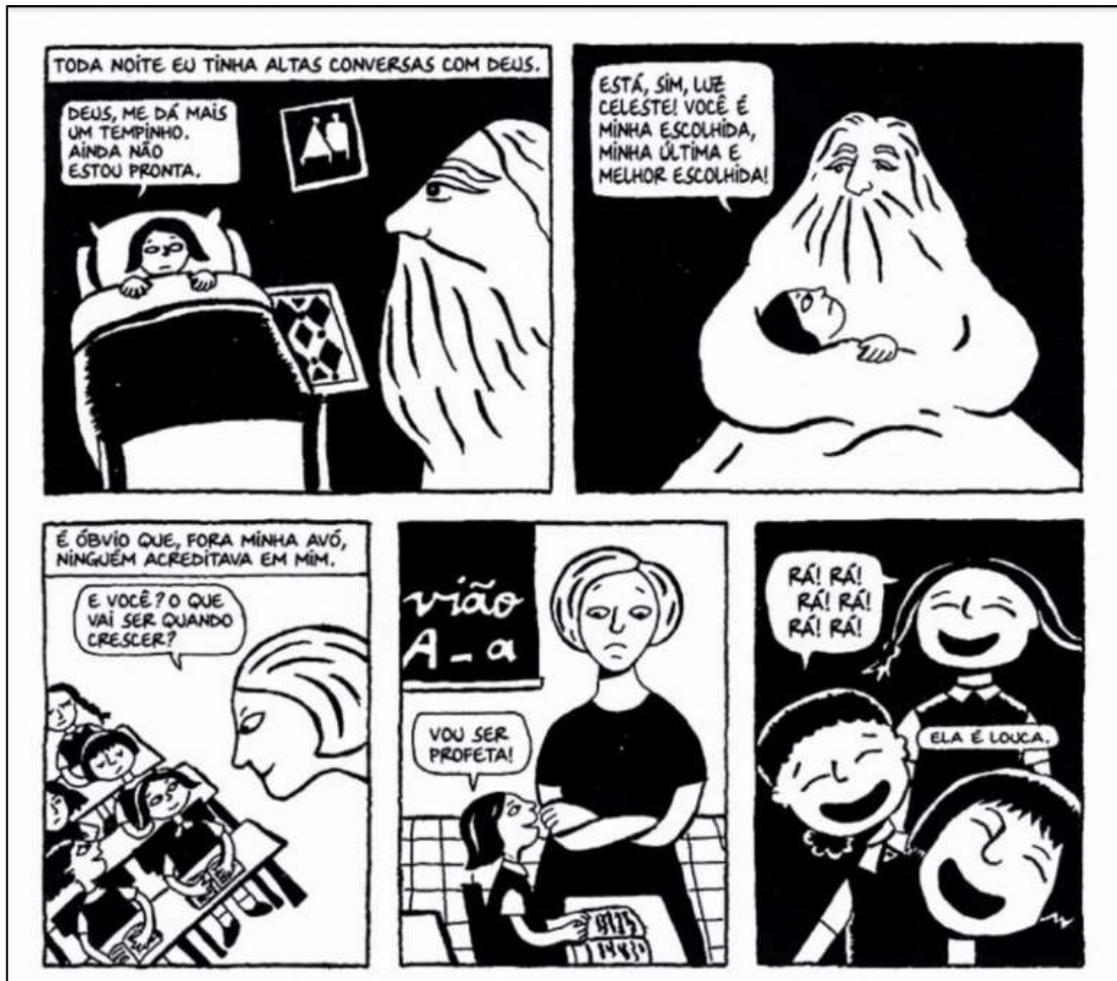
As Histórias em Quadrinhos apresentam dois importantes elementos da comunicação: as palavras e as imagens, sendo na capacidade de conciliar esses dois recursos tão habilmente que reside “o potencial expressivo do veículo”, afirma Will Eisner (2010, p. 13). Para o autor, este não é o único diferencial das HQs e aquilo que as distingue de outras formas de comunicação baseadas em imagens e texto é sua

natureza sequencial, isto é, a narrativa através de quadros sequenciais contribui para a sua compreensão, pois evidencia o movimento de um quadro para o seguinte. Desta forma, o autor cunhou o termo “arte sequencial”, atualmente também utilizado para se referir aos quadrinhos.

Corroborando com esta caracterização, Guimarães (2001) os define como uma expressão artística que representa o movimento através de imagens estáticas organizadas em sequência de modo a construir narrativas. Enquanto, Gusmão, Santos e Aligieri (2006) destacam como suas principais características o uso da linguagem simples e direta que busca reproduzir a oralidade, bem como a narrativa quadro a quadro que alia imagem e texto. Já Carvalho (2017) aponta os recursos utilizados para representar o som e o movimento – as onomatopeias, o neologismo e a ação agindo como verbo – como o diferencial que torna os quadrinhos uma linguagem única.

Além disso, Saraceni (2003) lista outros elementos responsáveis pelas narrativas dos quadrinhos, sejam elas longas ou curtas, e que são característicos de sua estética e linguagem, como a calha (espaço entre os quadros), o balão, as onomatopeias e as parábolas visuais. A seguir, destacou-se como exemplo uma sequência de quadros extraída da obra “Persépolis”, de Marjani Satrapi, que apresenta alguns dos principais elementos característicos das HQs mencionados por Saraceni (2003).

Figura 2 – Elementos característicos dos quadrinhos



Fonte: Satrapi (2007, p. 12).

Segundo Carvalho (2017) autores como Antonio Luiz Cagnin, Daniele Barbieri e Thierry Groensteen, apesar de investigarem os quadrinhos sob distintas abordagens e metodologias, convergem para um entendimento em comum: as HQs se constituem como um meio único, que pode até apresentar semelhança ou utilizar códigos de outros meios e linguagens, mas que em sua forma final, demonstra uma natureza própria, observada a partir da combinação dos seus elementos gráficos, textuais e narrativos.

Quanto ao elemento narrativo, Vergueiro, Ramos e Chinen (2013, p. 7) defendem que as HQs contam com uma forma única de narrar histórias, que as distingue completamente das demais linguagens, “composta ao mesmo tempo por imagem e palavra, que exige uma participação intensa e constante de seu leitor, tornando-o ao mesmo tempo receptor e construtor da mensagem”.

Quanto ao processo de leitura das HQs, Bari (2008, p. 5) afirma que constitui um diálogo entre o autor e o leitor no qual a diversidade de significados existentes na composição entre imagens e texto contribuem para uma experiência “intensa, contínua, de significados vinculados e vinculantes do pensamento e da realidade, da subjetividade e da objetividade. Ou seja, as histórias em quadrinhos auxiliam os processos psicológicos superiores na compreensão e emissão de conceitos e juízos complexos”.

Corroborando com esta ideia, Iyer *et al.* (2017) destacam a importância da conexão entre diálogos, narração, personagens e ambientes, além da leitura desses elementos em ordem correta, como ações necessárias para a compreensão da obra em quadrinhos e que exigem total atenção e imersão do leitor na história. Neste sentido, defendem que os fragmentos de cenas retratadas só podem ser transformados em histórias completas pela imaginação do leitor. Além disso, são justamente as cenas invisíveis, que se escondem nos espaços em branco entre os quadros (calhas ou sarjetas), que tornam essa leitura ainda mais interessante.

Na mesma linha de pensamento, Chute e Jagoda (2014) identificam a sarjeta como uma característica diferencial da linguagem dos quadrinhos, por ser um elemento delimitador de tempo e espaço entre as cenas retratadas nos quadros de cada página. Cabe ao leitor preencher (ou não) esses espaços com significado, exigindo dele, portanto, total envolvimento com a leitura.

McCloud (1995, p. 67) chama este processo de conexão e compreensão das sequências de quadros de **conclusão**. De acordo com o autor, a conclusão advém da capacidade dos sujeitos de compreender o todo a partir da observação das partes, assim, é possível conectar as cenas representadas em cada quadro e “concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada”. Dessa forma, ele identifica seis tipos de transições que conectam os quadros nas HQs:

- a) Momento-a-momento: contém pequenas mudanças e exige menor conclusão;
- b) Ação-para-ação: apresenta um único movimento em progressão;
- c) Tema-para-tema: apresenta quadros dentro da mesma cena ou ideia, mas que exigem maior envolvimento e interpretação do leitor;
- d) Cena-a-cena: atravessam distâncias significativas de tempo e espaço e exigem raciocínio dedutivo;

- e) Aspecto-a-aspecto: explora um “olhar” sobre diferentes aspectos de uma cena, ideia ou atmosfera;
- f) Non-sequitur: não oferecem uma sequência lógica entre os quadros, mas criam relações de sentido dentro da obra como um todo.

Contudo, Cohn (2010) faz uma ressalva em relação à essa compreensão de leitura linear proposta por McCloud, defendendo que esse processo seja mais bem analisado por meio dos estudos das ciências cognitivas.

[...] a representação gráfica não imita diretamente nossas percepções ingênuas da realidade temporal, nem seus processos subjacentes são transparentes e simples. Dado que a representação gráfica emerge das mentes e ações dos humanos, ela deve ser entendida no contexto da cognição - especialmente sequências de imagens, uma vez que a criação de uma união significativa de painéis justapostos deve envolver processamento mental além de simples justaposições um-para-um. Tal processamento deve ser guiado por regras e restrições explícitas que envolvem estruturas hierárquicas além de relações temáticas lineares e/ou vagas entre painéis. [...] o estudo da compreensão da imagem sequencial torna-se menos sobre a análise do que está "fora" da sequência ou nossa experiência consciente disso, e mais sobre o que está dentro de nossas próprias mentes (COHN, 2010, p. 144)<sup>3</sup>.

Ramos (2007) realizou uma análise em HQs e estudos a elas relacionados, que lhe permitiu identificar alguns dos principais aspectos dessas obras: a utilização em diferentes gêneros; predominância da sequência de imagens; presença de personagens fixos ou não; narrativa representada em um ou mais quadros de acordo com o formato; elementos externos como formato, suporte ou tipo de publicação contribuem para a orientação e percepção do leitor sobre a obra; geralmente utilizam-se desenhos, mas há casos em que são utilizadas fotografias na composição. Dessa forma, o autor enxerga as HQs como um grande rótulo, ou “um *hipergênero*, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (RAMOS, 2009, p. 19-20).

Numa perspectiva educacional, Silva (2015, p. 2) destaca a abordagem lúdica das HQs que, associando-se a conceitos complexos, têm o potencial para “diversificar as formas de ensino e aprendizagem, por meio de seus processos criativos, que

---

<sup>3</sup> “[...] graphic representation does not directly mimic our naïve perceptions of temporal reality, nor are its underlying processes transparent and simple. Given that graphic representation emerges from the minds and actions of humans, it must be understood in the context of cognition – especially sequences of images, since creating a meaningful union of juxtaposed panels must involve mental processing beyond simple one-to-one juxtapositions. Such processing must be guided by explicit rules and constraints that involve hierarchic structures beyond linear and/or vague thematic relationships between panels. [...] the study of sequential image comprehension becomes less about analysing what is ‘out there’ in the sequence or our conscious experience of it, but more what is inside of our own minds”

envolvem diferentes textos”. Da mesma forma, Gusmão, Santos e Aligieri (2006) concluem que a leitura de HQs não está restrita à compreensão do texto e imagem, mas vai além disso, relacionando-se a construção do significado através da correlação com o conhecimento de mundo do leitor. Portanto, os autores enxergam nos quadrinhos um grande potencial como instrumento não apenas para a aprendizagem da leitura, como para a formação de leitores críticos.

Inicialmente as HQs não tiveram uma boa recepção por serem consideradas uma linguagem simples, mas com o tempo e o desenvolvimento social e cultural essa situação foi se modificando. Nesse sentido, Gasque e Ramos (2012, p. 5) destacam que as HQs estão intimamente relacionadas “às descobertas e aos eventos-chave da realidade por meio do trabalho conjunto de vários profissionais [...] que se apropriam dos fatos reais e transportam essas noções para as páginas dos quadrinhos”. E, ao traçar esse paralelo com o real, elas contribuem para que seus leitores reflitam e reinterpretem a realidade e a sociedade nas quais se inserem.

Quanto aos seus leitores, engana-se quem acredita que pertençam apenas ao público infantil. Para Pierro (2018, p. 35) a presença de “personagens antropomórficos e metáforas visuais também têm o poder de conquistar o público mais amplo”. Nesse contexto, Vergueiro (2017a, p. 150) observou, em análise do mercado brasileiro de quadrinhos nas últimas duas décadas, um crescimento considerável de HQs voltadas para o público adulto, apontando o atendimento de uma demanda ainda pouco contemplada até então. Esta análise também indicou “a presença de grande número de obras estrangeiras no mercado, composto majoritariamente por *graphic novels*<sup>4</sup> e *mangás*<sup>5</sup> para adultos”, assim como álbuns de origem europeia e latino-americana.

Bari (2008) também menciona a diversidade desses leitores e apresenta as redes sociais em sua discussão – no sentido de grupos ou comunidades interligadas por interesses e hábitos de consumo semelhantes – formadas em torno das HQs, com base nas categorias de grupos de leitores de quadrinhos propostas por Vergueiro (1998 *apud* BARI, 2008):

- a) **eventuais** – leitores sem compromissos com o meio e que costumam voltar-se apenas para obras mais populares;

---

<sup>4</sup> Termo em inglês utilizado para Histórias em Quadrinhos mais longas, publicadas em formato e acabamento gráfico mais luxuoso e que equivaleriam ao romance.

<sup>5</sup> Histórias em Quadrinhos de origem japonesa e possuem ordem de leitura dos quadros da direita para a esquerda.

- b) **exaustivos** – leitores que consomem muitas HQs apenas pelo prazer da leitura, mas que não buscam selecionar ou diversificar as obras e, em geral, vão abandonando essas leituras à medida que envelhecem;
- c) **seletivos** – têm preferência por determinados temas, gêneros, personagens ou autores, “podem ser colecionadores moderados, tornando-se pernósticos em relação àqueles que têm gostos diferentes dos seus ou são leigos na sua leitura predileta” (BARI, 2008, p. 133);
- d) **fanáticos** – são muito seletivos em suas leituras e se dedicam a conhecer as características dos criadores e detalhes da produção de suas revistas preferidas, costumam participar de clubes ou associações nos quais formam redes sociais com laços fortes;
- e) **estudiosos ou pesquisadores** – não necessariamente são leitores seletivos, mas consomem e investigam as HQs como linguagem e meio de comunicação, e devido à atividade científica (pesquisa e difusão dos resultados) costumam integrar diferentes subculturas e interagir com diversos grupos e redes;
- f) **coleccionadores** – leitores obstinados que se dedicam a manter acervos particulares e mantém relações mais frequentes, porém frágeis e temporárias, com o mercado dos quadrinhos (comerciantes, editores e outros colecionadores).

Além dos leitores, também participam direta ou indiretamente dessas redes os autores, roteiristas, editores e comerciantes, que produzem “os bens culturais, com diferentes níveis de envolvimento social” (BARI, 2008, p. 133).

A autora também menciona as subculturas, que apesar de conhecidas pela maioria dos leitores, são reconhecidas apenas por estudiosos, fanáticos e especialistas na edição de HQs, com base nas relações de consumo e fruição. Além disso, as relações e trocas de conhecimento dentro dessas subculturas contribui para a ampliação dos contatos vinculados à prática leitora, produção de HQs, colecionismo e investigação. Essas subculturas seriam:

- a) **Fanzineiros** – grupos mais restritos e diversificados, voltados para o consumo e discussão dos quadrinhos a partir de uma produção própria “de caráter cultural e, frequentemente, político”. Apesar de se constituírem em pequenos núcleos, integram-se aos meios digitais, transpondo fronteiras geográficas e ampliado os debates;

- b) **Frequentadores de bancas e lojas especializadas ou gibiterias** – têm características diferenciadas, com vínculos frágeis e convivência pontual baseada nas relações de consumo. Os debates também são mais restritos “quase uma disputa de especialização” na qual os sujeitos com maior conhecimento são comerciantes e colecionadores. Além disso, esses diálogos convergem para leituras de interesse de seu próprio grupo social (geralmente garotos adolescentes de classe média urbana) e que não são acessíveis ou abertos a leigos ou outros grupos, “o que dificulta a difusão de ideias e sufoca a expansão do gosto pela leitura das histórias em quadrinhos” (BARI, 2008, p. 135);
- c) **Leitores de mangás** – apesar da preferência específica de leitura, seus grupos de leitores têm um comportamento diferente dos frequentadores de gibiterias, pois costumam difundir, emprestar e compartilhar suas HQs de forma a atrair mais leitores. Convivem bem com os fanzineiros e buscam promover e participar de eventos voltados para os mangás e outros meios relacionados à cultura pop (desenho, pintura, filmes, música, animes<sup>6</sup>, cosplay<sup>7</sup>). Seus grupos sociais também são mais diversos, com maior representatividade feminina (estimada em 40% do público), nível educacional médio ou superior, faixa etária mais ampla e alcançando mais classes sociais.
- d) **Jogadores de Roleplaying Game (RPG)** – subcultura relacionada às HQs por meio de jogos vinculados à leitura e à escrita. Algumas das características de seus grupos são: o gosto por desenho, literatura e cinema; organização em pequenos grupos, com fortes laços entre os indivíduos; seus componentes podem alcançar alto capital intelectual; também têm boa representatividade feminina. Possuem bom relacionamento com os leitores de mangás e costumam frequentar os mesmos espaços de convivência e eventos.

Bari (2008) conclui que as redes sociais (grupos e subculturas) formadas pelos diferentes agentes que interagem no universo dos quadrinhos, apesar de organizadas e intimamente relacionadas à leitura, se formam principalmente por meio das relações de consumo.

---

<sup>6</sup> Desenhos animados japoneses.

<sup>7</sup> Prática na qual os fãs se fantasiam de seus personagens favoritos.

Isto ocorre porque as instituições responsáveis pela leitura pública não as disponibilizam na quantidade, qualidade e periodicidade que corresponde ao hábito e gosto pessoal desta comunidade de leitores. Ou seja, no contexto atual o leitor de quadrinhos é eminentemente um comprador de revistas, álbuns e livros de quadrinhos, situação dificilmente driblada, que vai caracterizar todas as redes sociais, as práticas mais representativas de seus membros mais ativos e a disponibilidade pessoal dos livreiros e jornaleiros. [...] Por sua vez, a caracterização do pertencimento e interação dos indivíduos à cultura das histórias em quadrinhos se dá, sobretudo, nas relações de compra, venda e troca de publicações (BARI, 2008, p. 137).

### *2.1.1 Breve panorama da evolução dos quadrinhos no Brasil e Estados Unidos*

Para compreender um pouco melhor as Histórias em Quadrinhos, faz-se necessário conhecer sua evolução enquanto meio de comunicação e seu papel nos contextos político, econômico, social e cultural. Neste sentido, Silva (2015, p. 3) realça sua influência em diversos aspectos da cultura através dos meios de comunicação e linguagens visuais, como “a pintura, através da ‘POP ART’, o cinema, por meio de vários personagens emblemáticos, assim como, o desenho animado e os games”.

O registro de histórias por meio de narrativas gráficas não é uma novidade da comunicação humana. De acordo com a literatura da área, esse tipo de linguagem remonta à pré-história com o registro das atividades humanas através das pinturas rupestres (ALVES, 2018; OVIDIO, 2016; GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006; SILVA; AUTRAN, 2007; VERGUEIRO, 2018).

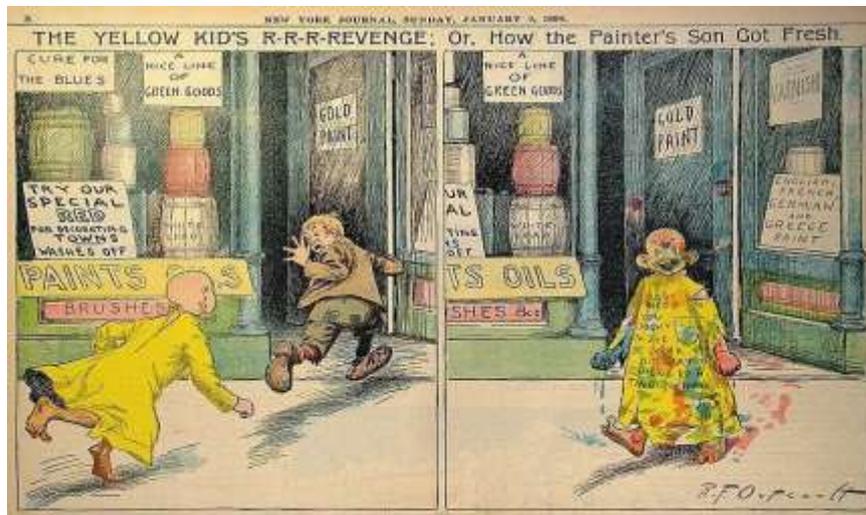
No entanto, o surgimento das HQs, tal qual são conhecidas hoje, está ligado às transformações sociais e tecnológicas impulsionadas pela revolução industrial e criação da imprensa, que culminou na produção das comunicações de massa. De acordo com Ovidio (2016, p. 87) “devido à ligação com a imprensa, as histórias em quadrinhos possuem precedência com as sátiras políticas publicadas nos jornais e revistas, que traziam comentários ou pequenos diálogos de teor humorístico entre os personagens”.

Segundo Cavalcante e Cedro (2016, p. 60) as HQs publicadas em jornais nesse período “em sua maioria eram de estilo cômico, envolvendo personagens caricaturais e desenhos de forma bastante satírica” e eram veiculadas pelos jornais com a intenção de atrair mais leitores e manter controle sobre o mercado.

Quanto à localização geográfica das primeiras publicações desse gênero, há bastante divergência na literatura da área. Algumas fontes sugerem que elas surgiram na Alemanha, no final do século XIX, outras atribuem a Georges Colomb, professor

da Universidade de Sorbonne em Paris, como criador do formato simples, porém já expressivo desse tipo de narrativa. E há autores que apontam os Estados Unidos como país de origem, por meio das publicações em jornais de grande circulação, como *The yellow kid* (Figura 2). Criada por Richard Felton Outcault e veiculada pela primeira vez no jornal *New York World* em 1895, as histórias do menino de camisola amarela receberam o status de primeira HQ publicada (BARI, 2008; SILVA, 2015; MOREAU; MACHADO, 2021).

Figura 3 - Tira em quadrinhos *The Yellow Kid* publicada originalmente no *New York Journal* em 09/01/1898



Fonte: Wikimedia Commons (2013).<sup>8</sup>

De fato, as *comic strips* (tirinhas em quadrinhos) tiveram grande contribuição para o desenvolvimento e divulgação dos quadrinhos, bem como para a criação de personagens e a utilização dos balões nos diálogos. O próprio termo *Comics*, usado para se referir às histórias em quadrinhos em inglês, está ligado ao perfil humorístico dos primeiros quadrinhos publicados nos principais jornais dos Estados Unidos no final do século XIX (ALVES, 2018; GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006; LUYTEN, 1985; SILVA, 2015).

Essa ampla difusão em âmbito mundial dos quadrinhos no padrão norte-americano também está intimamente relacionada aos *syndicates*, que eram as empresas responsáveis pela produção artística e distribuição comercial de notícias e

<sup>8</sup> Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yellow\\_Kid\\_1898-01-09.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yellow_Kid_1898-01-09.jpg). Acesso em: 10 jun. 2021.

material de entretenimento para jornais em diferentes países. Segundo Alcântara (2016, p. 36) apesar de ampliarem a difusão dos quadrinhos por meio da distribuição para os jornais, essas organizações também “impuseram-lhes a standardização e o conservadorismo industrial”.

No Brasil, o surgimento e a veiculação das narrativas sequenciais gráficas inicialmente foram dificultados devido à proibição da impressão no período colonial e à “perseguição mundial aos artistas gráficos que contrariaram os interesses de grupos sociais hegemônicos e entravam-se aqui exilados” (BARI, 2008, p.36), mas esse contexto não impediu que fossem criadas e difundidas de forma clandestina.

Já a partir de 1830, essas narrativas entram na fase nomeada por Bari (2008) como “consolidação e equiparação”, na qual são veiculados os trabalhos dos primeiros artistas gráficos na imprensa brasileira, com referências da imprensa europeia. “Os primeiros registros de desenhos ilustrativos, quase estruturados como vinhetas, são recuperados na imprensa pernambucana destacando-se dois jornais publicados em Recife: *O Corcundão*, de 1831, e *O Carapuceiro*, de 1832, duas publicações marcantes no humor brasileiro” (BARI, 2008, p. 37).

Na segunda metade do século XIX, destaca-se o trabalho de Ângelo Agostini, “comunicador inquieto, claramente posicionado a favor da abolição da escravatura e da república, que ia lançando novos periódicos, treinando aprendizes, estabelecendo-se em diferentes cidades do país” (BARI, 2008, p. 39). Publicada em 1869, sua obra “As Aventuras de Nhô Quim”, ou “Impressões de uma Viagem à Corte: História em muitos capítulos”, é considerada por especialistas como uma das mais antigas narrativas sequenciais gráficas do mundo, apesar do formato mais primitivo (BARI, 2008). Além disso, devido à importância e dimensão da obra, a data de sua primeira publicação na revista *Vida Fluminense*, 30 de janeiro, foi escolhida para comemorar o Dia do Quadrinho Nacional (ALVES, 2018; OVIDIO, 2016).

De acordo com Cavalcante e Cedro (2016) a influência dos *syndicates* e seu foco em vendas também atingiu o mercado brasileiro, citando como exemplo a revista *Tico-Tico*, que lançava desde 1905 os quadrinhos *Buster Brown* (conhecido como *Chiquinho* no Brasil), criado por *Outcault*. O sucesso do personagem foi tão grande que mesmo após o fim dos quadrinhos originais nos Estados Unidos, a revista continuou a produção de histórias do personagem com artistas brasileiros de 1914 a 1958, sem a participação do seu criador. “Percebemos aqui uma grande preocupação

com a venda e não somente com a qualidade das histórias [...] Este movimento é mais facilmente percebido nas histórias de aventura, que surgiram no ano de 1929” (CAVALCANTE; CEDRO, 2016, p. 63).

Acompanhando as mudanças econômicas e sociais da década de 1930 as HQs ganharam características naturalistas e agregaram traços mais realísticos, iniciando uma nova tendência: os quadrinhos de aventura e de super-heróis. “*Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Dick Tracy*, de Chester Gould e a adaptação de Hal Foster para o Tarzan de E. R. Burroughs são conhecidos como o início da Era de Ouro (*Golden Age*)” (JARCEM, 2007, p. 2-3). Nessa época também surgem os *comic books* (gibis no Brasil), um novo veículo de distribuição de quadrinhos com publicação periódica e que contribuiu para o crescimento e popularização dos quadrinhos de super-heróis (CAVALCANTE; CEDRO 2016).

Foi durante essa fase que o formato revista [*comic books*] se consolidou como predileto pelo público de quadrinhos de aventuras. A famosa Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos, na verdade, significou a consolidação do domínio quantitativo dos norte-americanos no mercado internacional (ALCÂNTARA, 2016, p. 36).

Outro marco desse período foi a publicação, em 1938, do primeiro quadrinho de um super-herói com identidade secreta, o Super-Homem (*Superman*), criado por Jerry Siegel e Joe Suster em 1933. Segundo JarceM (2007) a publicação do quadrinho num período próximo ao início da Segunda Guerra Mundial contribuiu para que o personagem despertasse interesses políticos. Nesse sentido, Luyten (1985) destaca o forte apelo ideológico carregado pelos personagens que seguiram o padrão do *Superman*, principalmente nos quadrinhos dos EUA e, de forma mais perceptível, na propaganda antinazista.

O período da Segunda Guerra Mundial também trouxe outras influências para as HQs, como as crises industriais e o uso dos quadrinhos e personagens militarizados como propaganda de guerra dos países envolvidos (ALCÂNTARA, 2016). Assim, “o ano de 1941 marca a criação de outro ícone e personagem que influenciou bastante o alistamento de diversos jovens. O *Capitão América*, criado por Joe Simon e Jack Kirby, representava um grande esforço dos quadrinhos em favor das Alianças da Segunda Guerra” (CAVALCANTE; CEDRO, 2016, p. 67).

No Brasil, Cavalcante e Cedro (2016) destacam dois marcos para a história dos quadrinhos no país. O primeiro é o lançamento do “Suplemento Juvenil”, em 1934, editado por Adolfo Aizen, que publicava histórias como “*Flash Gordon*”, “Jim das

Selvas”, “Tarzan”, “Mandrake” e “*Dick Tracy*”. Um dos mais importantes editores de quadrinhos do país, posteriormente, Aizen fundou a Editora Brasil-América Ltda (EBAL), editora especializada em quadrinhos. E o segundo é o lançamento da revista “Gibi”, que depois passou a se chamar “Gibi Mensal”, com um formato similar ao suplemento a revista publicava histórias tipo *comic books* do “Capitão Marvel”, “Príncipe Submarino” e “Tocha Humana”. A revista obteve tanto sucesso, que seu nome passou a ser utilizado como sinônimo de histórias em quadrinhos no Brasil.

Sobre o contexto histórico-político da época, Bari (2008) explica que nesse período, que compreende o “Estado Novo” de Getúlio Vargas (1937-1945), as perseguições sofridas pelos humoristas políticos, em especial os chargistas e quadrinistas, impulsionaram a produção de obras voltadas para o público infanto-juvenil, para as quais migraram muitos artistas gráficos. E é nesse contexto que ocorre uma das maiores disputas editoriais do Brasil na década de 1930: entre Adolfo Aizen e Roberto Marinho, e que é descrita por Bari (2008, p. 43-44) no trecho destacado a seguir:

Animado pelos resultados editoriais alcançados por Adolfo Aizen, com seu Suplemento Juvenil, Roberto Marinho lança O Globo Juvenil, uma publicação em formato tabloide, com 14 páginas e impresso em três cores, conjugando a publicação de histórias em quadrinhos brasileiras e importadas (sempre traduzidas para o Português) [...] Ainda verificando os resultados da produção editorial de Adolfo Aizen, Roberto Marinho lança a revista Gibi, para concorrer com a revista Mirim, ambas com formato meio-tabloide e 32 páginas. O sucesso da publicação foi tamanho, que o nome Gibi, que originalmente batizava o garotinho que figurava na portada da revista, tornou-se sinônimo da ‘revista em quadrinhos’ no Brasil, até os dias de hoje.

Nos anos 1950, diferentes grupos da sociedade norte-americana se voltam contra as Histórias em Quadrinhos, culpando-as pela delinquência juvenil. Nesse período também é publicado o livro *Sedução dos inocentes*, do Dr. Fredric Wertham, que atacava “os heróis e os culpava pelos males e vícios da juventude da época” (ALCÂNTARA, 2016, p. 38). Em resposta a esse movimento é criado o *Comic Code Authority*, autorregulamentado o conteúdo, cores, temas e palavras das revistas da época.

Considerando sua evolução enquanto linguagem e meio de comunicação, as HQs passaram por diversas modificações ao longo do século XX, como a integração de imagens sequenciais, ampliando a ideia de movimento, e aquisição de características próprias em sua forma e linguagem, bem como a inclusão de falas e pensamentos em balões e da narração por meio de legendas (ALVES, 2018;

GUIMARÃES, 2001). Além dessas transformações, o século XX foi também um período de grandes mudanças nas relações de produção, comercialização e consumo dos quadrinhos, algumas delas são descritas por autores como Vergueiro (2018) e Paiva (2017):

- a) a influência de uma tendência naturalista, que tornou seus desenhos representações mais fiéis de pessoas e objetos reais;
- b) a publicação periódica em *comic books* (equivalentes aos gibis no Brasil) e que se popularizaram através das histórias de super-heróis;
- c) o aumento dessa popularidade mediante a ambientação desses personagens no contexto da Segunda Guerra;
- d) o “clima” de desconfiança em relação aos quadrinhos e seu consumo por crianças e adolescentes surgido no período pós guerra, e estimulado pela publicação, em 1954, do livro “A sedução dos inocentes”, do alemão Fredric Wertham;
- e) a publicação do *Comics Code*, pela *Association of Comics Magazine*, que buscava garantir a “qualidade moral” dos *comic books* publicados nos EUA por intermédio de um selo de classificação.

Este último evento trouxe efeitos negativos para a produção, publicação e comercialização dos quadrinhos e fez com que fossem descartados dos meios intelectuais.

Já a partir dos anos 1950, o movimento da “contracultura” juvenil passa a influenciar a produção de quadrinhos, que ficou conhecida como Movimento *Underground*, “uma sequência de quadrinhos revolucionários que não almejavam o lucro nem a popularidade dos respectivos autores, mas um sinal libertário, utilizando por vezes a extravagância, a escatologia e o erotismo desaforado, expressos num grafismo agressivo e pouco tranquilizador” (ALCÂNTARA, 2016, p. 38).

No cenário brasileiro, Bari (2008) destaca a publicação da revista “Senhor”, no final da década de 1950, que congregou uma nova geração de artistas gráficos com um humor mais mordaz e politizado, assim “despontavam na narrativa gráfica brasileira Jaguar, Carlos Scliar, Glauco Rodrigues, Michel Burton. Outro dos grandes autores dos anos 1960, Henfil, inicia suas publicações na imprensa estudantil” (BARI, 2008, p. 49)

Cavalcante e Cedro (2016) também apontam para outros acontecimentos marcantes desse período, como a intensa produção de quadrinhos, a realização da Primeira exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos em 18 de junho de 1951 e o trabalho de Maurício de Sousa que, desde 1960, já produzia quadrinhos que eram publicados em suplementos de jornais do país, mas que ganhou maior aceitação do público apenas na década de 1970 com as histórias da Turma da Mônica.

Na década de 1960, os quadrinhos nos EUA entram na Era de Prata, também conhecida como o renascimento das Histórias em Quadrinhos de aventura, marcada pelo lançamento da nova versão do *Flash*, por Gardner Fox (ALCÂNTARA, 2016). Na mesma época, com o auge da Guerra Fria e a Corrida Espacial como principais temas, antigos heróis eram renovados e roteiristas como Stan Lee inovaram ao retratar o lado mais humano de seus personagens. Devido ao sucesso dos super-heróis da *DC Comics*, sua rival *Atlas Comics* encomenda a Jack Kirby e Stan Lee a criação de personagens que pudessem concorrer com a Liga da Justiça pela atenção do público, é assim que surge o Quarteto Fantástico. “O Quarteto Fantástico foi à resposta dos quadrinhos ao apelo do dirigente da nação. Eles personificavam a nova era espacial, na qual seus heróis estavam dispostos a arriscar tudo, até mesmo a própria vida, para estar a um passo adiante da ameaça vermelha” (JARCEM, 2007, p. 7).

Na Europa, a partir da década de 1960, Cavalcante e Cedro (2016, p. 73-74) apontam para mudanças nas personagens dos quadrinhos que passaram a sofrer influências “do contexto particular que seu criador estava inserido”, passando a contar com “um forte apelo social e alto poder intelectual, rompendo totalmente com um sistema de padronização de quadrinhos proposto pelos *syndicates*”.

No Brasil, ao final da década de 1960 um grupo de humoristas politizados passou a publicar um dos periódicos mais odiados e perseguidos pelo governo brasileiro à época: O Pasquim. “Além da veiculação mais representativa de histórias em quadrinhos adultas e charges políticas históricas, a editoria de O Pasquim renovou a linguagem jornalística brasileira, com suas entrevistas ousadas e transcritas na íntegra.” (BARI, 2008, p. 49). Alguns dos artistas gráficos mais ilustres já levaram seus trabalhos às páginas do famoso jornal, como Jaguar, Millôr Fernandes, os irmãos Ziraldo e Zélio, Nani, Fortuna, Paulo Francis, Claudius e Henfil, entre outros.

Sob a ditadura militar, no período de 1964 a 1985, os chargistas e quadrinistas voltaram a uma situação de risco social muito forte, devido às sérias restrições à liberdade de imprensa e expressão. àqueles que não se submeteram às novas regras do jogo social ou não migraram para a produção

de obras infanto-juvenis, restou o exílio ou a garantia de longas estadias no presídio, espancamentos e toda a sorte de perseguições, como as sofridas pela equipe da redação de O Pasquim. Rotineiramente, seus integrantes eram presos e sua redação empastelada, durante todo esse período (BARI, 2008, p. 50).

Com a repressão da ditadura militar, muitos autores se refugiaram na produção underground dos fanzines ou se dedicaram exclusivamente ao público infantil, pois, apesar da existência de campanhas difamatórias contra a leitura dos quadrinhos pelas crianças, as HQs infantis “seguiram com excelentes resultados no mercado editorial brasileiro, numa época jamais igualada pela Abril Cultural ou outras editoras” (BARI, 2008, p. 51). Esse movimento permitiu que autores estrangeiros ganhassem maior espaço no mercado brasileiro de quadrinhos para o público adulto. Bari (2008) cita como exemplo a revista Grilo, que publicou diferentes gêneros de HQs europeias e norte-americanas de autores como Guido Crepax, Gilbert Shelton, Robert Crumb, Wolinski, que influenciaram a produção brasileira.

Na década de 1980, os quadrinhos de super-heróis passam a apresentar histórias mais realistas, estilo consolidado “em 1986, com a maior saga de Frank Miller: Batman, O Cavaleiro das Trevas, que levou os quadrinhos para a grande imprensa, um grande sucesso que transformou o mercado dos quadrinhos” (ALCÂNTARA, 2016, p. 39). Jarcem (2007, p. 8) aponta “violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais” como temas que passaram a ser abordados pelos quadrinhos nessa época e destaca como exemplo as obras: “Elektra Assassina” de Frank Miller, “*Watchmen*” de David Gibbons e Alan Moore, “*Sandman*” de Neil Gaiman entre outros”.

No Brasil, os anos 1980 são marcados pela abertura política e Bari (2008) destaca alguns pontos importantes para a história dos quadrinhos no país, como ações de incentivo à leitura no âmbito público, que proporcionou a inauguração da Gibiteca de Curitiba em 1982; a publicação da revista Circo em 1984, editada por Toninho Mendes e Luiz Gê, e que “publicou histórias em quadrinhos do chamado ‘circuito *underground*’ brasileiro, de autores como Laerte, Glauco, Alcy, Paulo e Chico Caruso, Nani, Luscar, Lourenço Mutarelli, conjugadas com os autores internacionais Abuli, Bernet, Margerin, Moebius, Robert Crumb, entre outros” (BARI, 2008, p. 53). A criação em 1988 do Prêmio HQ/MIX, na cidade de São Paulo, pelo quadrinista Jal e o editor Gualberto Costa, também é um marco para a história das HQs.

Com o aprimoramento dos critérios de avaliação, também passaram a receber premiações as reportagens noticiosas e os trabalhos acadêmicos de

grau, como trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses sobre o tema. Nos dezenove anos seguintes, a importância do prêmio HQ/MIX só tem acrescentado prestígio à produção de histórias em quadrinhos no Brasil (BARI, 2008, p 53).

Nesse mesmo período, as HQs ganham mais atenção por meio dos estudos sobre cultura de massa e nas ciências da comunicação, que contribuem para uma nova percepção da sociedade em relação a esse meio de comunicação, no tocante a sua valorização como manifestação artística e literária. Além disso, o mercado brasileiro de quadrinhos passa por mudanças, como o crescimento na publicação e consumo dos mangás e as publicações das editoras L&PM e EBAL, que abriram espaço para os quadrinhos nas livrarias ao lado dos clássicos da literatura, expandindo as possibilidades de comercialização, publicações em novos formatos e o alcance de novos públicos (CAVALCANTE; CEDRO, 2016).

Nas décadas seguintes, o advento da internet e a maior democratização do acesso à rede mundial de computadores trouxe novas possibilidades de criação e veiculação das HQs. Sem a interferência de interesses comerciais das editoras, uma nova geração de quadrinistas, que antes tinha sua produção restrita aos fanzines, num contexto de distribuição local, passaram a experimentar um espaço de liberdade na criação e veiculação de suas obras. “Aos poucos, o Brasil foi acessando softwares próprios para a edição imagética, assim como ampliaram-se as possibilidades da hospedagem nacional de conteúdo digital, o que apontou para a formação de sites exclusivos de veiculação de histórias em quadrinhos.” (BARI, 2008, p. 55).

Já nas primeiras décadas do século XXI, com a criação e rápida popularização dos *smartphones*, aliadas ao crescimento das redes sociais, das mídias digitais e o desenvolvimento de aplicativos próprios para a publicação de HQs, expandiram-se ainda mais as possibilidades para a veiculação dos quadrinhos independentes. A nova forma de leitura e consumo de HQs em *smartphones* impulsionou ainda o surgimento e popularização de um novo formato: o Webtoon<sup>9</sup>, que pode ser lido na vertical, com o movimento de rolagem da tela.

Assim, apesar de sua popularidade, as HQs passaram por um período de duras críticas, submissão a códigos de “regulação” e censura, além de pouca aceitação por

---

<sup>9</sup> “O Webtoon, que se originou na Coreia do Sul, é um estilo de quadrinho voltado a publicação na web e em aplicativos. Sendo a maioria deles coloridos, sua maior característica é a diagramação dos quadros, voltada a uma leitura com ‘rolagem vertical’ para atender aos smartphones” (MANGÁS BRASIL, 2021).

pais e educadores nos espaços formais de ensino (ALVES, 2018; PIAVA, 2017). Até que recentemente, essas concepções vêm sendo contestadas por pesquisadores e profissionais de áreas como educação, informação, comunicação, artes visuais, entre outras. Neste sentido, Alves (2018, p. 18-19) considera que “começamos a perceber que as HQs podiam ser utilizadas como uma ferramenta de cognição educativa eficiente e atualmente os quadrinhos vem conseguindo cada vez mais espaço no processo de aprendizagem, vêm sendo utilizados como ferramentas educacionais, entre todos os níveis de ensino”.

### 2.1.2 Diferentes nomes e formatos

Como meio de comunicação e estilo narrativo que tem acompanhado as diversas transformações sociais, culturais e tecnológicas da humanidade, as Histórias em Quadrinhos receberam distintas nomenclaturas em diferentes partes do mundo, cada uma relacionada a alguma de suas características (ALVES, 2018).

Nos Estados Unidos, onde se popularizaram os quadrinhos com tom humorístico publicados em jornais, e outros países de língua inglesa, utiliza-se o termo *comic*, com algumas variações de acordo com o formato de publicação: *comic strips* (tiras cômicas) ou *comic books* (usado para as revistas seriadas), em alguns casos também se usam os termos: *cartoon* e *caricature*. A literatura da área menciona ainda os termos *comix* ou *funnies* (engraçados). Na França, o termo *bandes dessinées* também tem origem no seu formato publicado em jornais, as tiras ou bandas. Em Portugal e algumas de suas ex-colônias (exceto o Brasil) já se utilizou a expressão “história aos quadrinhos”, mas, atualmente usa-se uma versão traduzida da francesa: “banda desenhada”. Já o termo italiano *fumetti* (fumacinha) está relacionado aos balões de fala ou pensamento dos personagens, outra característica marcante das HQs (LUYTEN, 1987; SANTOS, 2019; VERGUEIRO, 2005).

Na Alemanha usam-se *bilderstreifen* ou *bildergeschichte*<sup>10</sup>, enquanto na Hungria as HQs se chamam *képregény*<sup>11</sup>, nos dois países os termos utilizados fazem referência à combinação entre narrativa e imagens (LENT, 2013).

<sup>10</sup> No original John Lent traduz os termos do alemão para o inglês como: “*picture strip*” e “*picture story*”.

<sup>11</sup> No original John Lent traduz o termo do húngaro para o inglês como: “*picture novel*”.

Na Espanha e no Brasil, apesar de usarem palavras com significados bem diferentes, suas origens têm algo em comum. Na Espanha o termo *tebeo* é derivado de uma popular revista infantil chamada T.B.O., atualmente também se usa *cómicos*, uma tradução literal de *comics*. No Brasil, além de “histórias em quadrinhos”, “quadrinhos” ou apenas a sigla “HQs”, outro termo ainda popular entre leitores mais antigos é “gibi”, que faz referência a uma revista em quadrinhos de mesmo nome e que se tornou popular no país nas décadas de 1930 e 1940 (Figura 3). Segundo Mika (2006) e Luyten (1987) o termo tem sua origem no folclore gaúcho e é um equivalente a “moleque”.

Figura 4 – Capa da revista "Gibi" nº 1, de 12 de abril de 1939



Fonte: O Globo (2019)<sup>12</sup>.

Já nos países latino-americanos, usa-se o termo *historietas*, ainda que carregado de forte carga pejorativa de acordo com Vergueiro (2005). Enquanto os japoneses utilizam “mangá” como um termo genérico para as obras em quadrinhos publicadas no país, onde elas já existem há muito tempo enquanto popular produto de entretenimento, com um mercado de produção e comercialização estabelecido e segmentos de consumidores bem definidos (LUYTEN, 1987; SANTOS, 2019; VERGUEIRO, 2005).

Em outros países da Ásia os termos usados para designar as HQs variam ainda mais: *manhua*, na China; *manhwa*, na Coreia; *komiks*, nas Filipinas; *cergam*, na Indonésia; *comics papers*, no Sri Lanka; “como um camaleão, o termo ‘quadrinhos’

<sup>12</sup> Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/sinonimo-de-quadrinhos-revista-gibi-surgiu-ha-80-anos-23592959>. Acesso em: 15 jun. 2021.

muda, tanto no plano espacial quanto no temporal [...] eles assumiram ainda outra terminologia no passado”<sup>13</sup> (LENT, 2013, p. 13).

Vergueiro (2005, p. 2) aponta ainda uma expressão divulgada por Will Eisner, a *graphic novel* ou romance gráfico, que “embora bastante simpática, apresenta o inconveniente de se referir somente à linguagem quando utilizada em uma narrativa longa, não abrangendo as tiras publicadas em jornais”.

Por meio das diferentes nomenclaturas utilizadas em diversas partes do mundo para denominar as HQs, é possível observar que elas também podem se apresentar em múltiplos formatos e suportes. Nesse sentido, Ovidio (2016, p. 86) argumenta que elas podem “e devem se manifestar nas mais distintas mídias, expandindo e tecendo relações com outras práticas, enriquecendo e somando cada vez mais a contemporaneidade com linguagens híbridas e multidisciplinares”.

Segundo Vergueiro (2005) “de uma maneira geral, atualmente diversos veículos e formatos de publicação de histórias em quadrinhos podem ser encontrados no mercado, cada um deles com características singulares que afetam tanto sua forma como seu conteúdo”. Além disso, o formato dessas publicações também influencia a maneira como serão lidas. As tiras, por exemplo, possuem histórias curtas, normalmente de efeito cômico e compreensão mais imediata. Já as revistas, álbuns ou livros em quadrinhos, por outro lado, podem apresentar uma narrativa mais complexa e estrutura lógica dos quadros variável, a depender das escolhas estéticas e narrativas do quadrinista, exigindo do leitor um acompanhamento mais atento e leitura apurada (SANTOS; VERGUEIRO, 2012).

Vergueiro (2005) destaca e descreve alguns dos principais formatos de HQs, informações que são complementadas por elementos atualizados pelos textos da obra “Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, *webcomic* e cultura participativa”, organizado por Lúcio Luiz. Esses principais formatos são apresentados a seguir:

- a) **gibis ou revistas em quadrinhos**: são publicações periódicas, comumente encontradas em bancas de jornal, com formatos e periodicidades variáveis a depender da origem, editora ou autor.
- b) **álbuns e edições encadernadas**: obras de edição única e melhor acabamento, impressa em material de melhor qualidade e mais parecidas

---

<sup>13</sup> “Like a chameleon, the term ‘comics’ changes, both across spatial and temporal planes [...] they have taken on still other terminology in the past.”

com livros do que com os gibis. Podem ser publicações originais ou reunir histórias publicadas anteriormente em outros veículos ou suportes.

- c) "**Graphic novels**", **maxi e minisséries**: bastante semelhantes aos álbuns e edições encadernadas, porém estão mais ligados ao mercado norte-americano e às publicações regulares. Sua fórmula fundamenta-se no

tratamento diferenciado para um ou mais personagens familiares aos leitores, explorando-os em edições fechadas que se diferenciam daquele tratamento dado a eles nos meios tradicionais. Isto envolve tanto um maior aprimoramento gráfico, com publicações em formato diverso e papel de melhor qualidade, como temático, envolvendo produções mais elaboradas em termos de roteiro e arte, muitas vezes com a presença de artistas especialmente convidados (VERGUEIRO, 2005, p.)

- d) **tiras em quadrinhos**: histórias curtas narradas em tiras ou vinhetas de poucos quadros, normalmente com teor cômico, tradicionalmente publicadas diária ou semanalmente em jornais. Atualmente também é possível ler tiras criadas e veiculadas diretamente na web através de blogs, sites especializados ou redes sociais dos próprios autores (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013).
- e) **fanzines**: termo oriundo da junção das palavras "fã" e "magazine", são revistas feitas por fãs, colecionadores ou artistas iniciantes. Podem ter um caráter analítico ou incluir histórias originais.
- f) **revistas alternativas (ou independentes)**: assim como os fanzines são produzidas fora do mercado tradicional, proporcionando maior liberdade aos artistas. Com o surgimento e popularização dos sites de financiamento coletivo, também conhecidos pelo termo em inglês *crowdfunding*, muitos artistas têm buscado esse recurso para publicar suas obras de forma independente (LUNA, 2013).

### 2.1.3 Histórias em Quadrinhos como fontes de informação

Com seu forte apelo visual e linguagem singular, os quadrinhos conquistaram seu merecido espaço como expressão artística e cultural, agregando um público diverso e crescente, consolidando-se no mercado editorial, influenciando outras mídias e, mesmo enfrentando resistência por muito tempo, passou a receber mais atenção no ensino básico formal e na academia.

Segundo Tatalovic (2009, p. 2, tradução nossa) “O status dos quadrinhos como um meio humilde para as massas e o fato de apelarem para as crianças talvez tenham sido os principais motivos pelos quais eles foram amplamente e injustamente ignorados pela academia”<sup>14</sup>.

Com um pensamento parecido, Bari (2008, p. 11) ressalta que a linguagem dos quadrinhos vem sendo utilizada no mundo como meio de amplo alcance para a divulgação de informações de utilidade pública, mas “até recentemente, os bibliotecários e agentes culturais não conseguiam vislumbrar o valor artístico, educativo e cultural das histórias em quadrinhos, sob o fantasma da obra de Wertham, reforçado por todo o conjunto das teorias frankfurtianas”. No entanto, esse cenário passou por modificações nas últimas décadas do século XX, devido a maior influência da Escola de Birmingham e dos estudos culturais que possibilitaram a maior legitimação e reconhecimento dos quadrinhos enquanto manifestações culturais pelos estudiosos latino-americanos.

No entanto, o aumento de trabalhos acadêmicos e artigos científicos produzidos sobre o tema e sua utilização como recurso e material didático nas escolas, impulsionados pelo incentivo governamental, e em exames de admissão como os vestibulares e, atualmente, o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), demonstram que a linguagem das HQs se estabeleceu como fonte de informação e conhecimento para a compreensão da realidade.

Somado a isso, o uso de quadrinhos como recurso didático nas escolas, proporcionado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), é destacado por Vergueiro (2017a) como caminho para um aumento no número de leitores e das possibilidades de aplicação desse recurso em sala de aula, concorrendo para o crescimento do mercado de trabalho nessa área.

Nesse contexto, Alcântara (2016, p. 53) também defende que as HQs

transmitem ao leitor (aluno) conceitos, modos de vida, visões de mundo e informações científicas. Trazem temáticas que têm condições de serem compreendidas por qualquer estudante, sem a necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiaridade com o tema. As estratégias de divulgação que elas usam apresentam grande potencial por uma série de razões, entre elas: o preço (as histórias em quadrinhos são uma mídia acessível do ponto de vista econômico); a popularidade do meio (cada revista é lida em média por três indivíduos); a sua linguagem, cujos signos são facilmente decodificáveis por diversas etnias; o fato dos quadrinhos estarem

---

<sup>14</sup> “Comics’ status as a lowly medium for the masses and the fact that they appeal to children have perhaps been the main reasons why they were largely and somewhat unfairly ignored by academia”

já associados ao divertimento, que diminui a aversão que o leitor costuma ter a estratégias de divulgação.

Corroborando com essas ideias, Bari (2008) argumenta que as HQs cumprem seu papel social no incentivo à leitura, visto que se apresentam como veículo informativo e conciso, por meio do qual o leitor encontra entretenimento e, ao mesmo tempo, amadurece suas habilidades leitoras. Além disso, os leitores dos quadrinhos também participam de comunidades leitoras mediante suas relações de consumo, troca de ideias e compartilhamento de experiências de leitura. “Ou seja, ler regularmente as histórias em quadrinhos também significa a participação social em uma comunidade, que vincula seus membros por meio de uma prática leitora e, por isso, favorece indiretamente a educação formal, informal e não formal.” (BARI, 2008, p. 116)

Vergueiro (2017a) também vê com otimismo a difusão de outros dois fenômenos que têm favorecido a quebra de preconceitos em relação às HQs: os grandes eventos de massa e os estudos acadêmicos sobre quadrinhos. Os eventos de massa compreendem os quadrinhos como parte da *cultura pop*, dentre eles destacam-se o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), que ocorre a cada dois anos em Belo Horizonte, e a *Comic Con Experience* (CCXP) realizada anualmente em São Paulo. Com relação à popularização e maior adesão a esses eventos, Silva Júnior, Pereira e Soares (2013) evidenciam as relações entre a sétima e a nona artes, que se interligam na medida em que quadrinhos inspiram produções de obras cinematográficas e filmes influenciam o trabalho dos roteiristas de quadrinhos.

Assim, “O discurso dos quadrinhos se ‘qualifica’, obtém ‘competência’ para ser usado como mediador de realidades, conforme é percebido pelo pesquisador como fonte primária, assim como ocorre com a produção de outras linguagens” (VERGUEIRO; D’OLIVEIRA, 2009, p. 14). Numa compreensão similar, Oliveira (2014) fez um excelente estudo da leitura, aprendizado e uso das HQs como fonte de informação, habilidosamente tecendo associações entre quadrinhos, cultura, educação e informação. A autora defende a narrativa representada nos quadrinhos como importante fonte de informação “que reflete os modos de ser e pensar do mundo contemporâneo” e com o potencial para fornecer à Ciência da Informação “novas formas de se entender a informação e mediar os fluxos para se produzir conhecimento” (OLIVEIRA, 2014, p. 20 e 143).

Neste sentido, Vergueiro (2005) ressalta a importância da incorporação de obras em quadrinhos às coleções de bibliotecas e unidades de informação e que ainda são poucas as unidades que adquirem regularmente esse tipo de obra, seja por falta de conhecimento, investimento das instituições mantenedoras ou mesmo por preconceito, visto que a leitura dos quadrinhos ainda é enxergada como leitura de menor importância por parte da sociedade. Algumas das bibliotecas brasileiras que se destacam por terem coleções especiais ou até todo um acervo especializado em obras em quadrinhos são: a biblioteca do Centro Universitário de Ensino Superior de São Caetano (IMES); o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP); Biblioteca Blanche Knopf da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ); Gibiteca Henfil, do Departamento de Bibliotecas Infante-Juvenis da Secretaria de Cultura do município de São Paulo; Gibiteca Henfil da Fundação Espaço Cultural da Paraíba (FUNESC); Gibiteca de Curitiba; Gibiteca Municipal Marcel Rodrigues Paes, localizada em Santos-SP; Gibiteca de Fortaleza que faz parte da Biblioteca Dolor Barreira; Biblioteca Nacional (BN).

Em sua tese, Bari (2008) explora a importância dos quadrinhos na formação dos leitores e, entre outras considerações, conclui que as HQs potencializam o vínculo com a leitura; permitem o acesso a conteúdos complexos e o amadurecimento do vínculo emocional entre leitor e leitura; proporcionam a formação de leitores mais ecléticos e a formação de uma cultura leitora e de comunidades de leitores abrangentes e perenes; facilitam o aprendizado; e, principalmente, que devem ser inseridas em acervos de bibliotecas e unidades de informação como suporte para ações, projetos e políticas de incentivo à leitura.

À medida que os quadrinhos se tornam cada vez mais populares com leitores jovens e adultos, objeto de colecionismo e influenciam outros elementos culturais (como livros de ficção e não-ficção, música, filmes e outras produções audiovisuais), cresce também o interesse no meio acadêmico, sendo objeto de estudo em diferentes áreas do conhecimento. “Além disso, principalmente a partir do aparecimento da rede Internet, a quantidade de recursos informacionais existentes sobre a linguagem gráfica sequencial e seus produtos cresceu exponencialmente, variando enormemente em termos de forma, qualidade e conteúdo.” (VERGUEIRO, 2005, p. 9)

Alves (2018) também evidencia os estudos de pesquisadores que encontram nas HQs um valioso objeto de investigação, como fonte de informação e instrumento para a transmissão de conhecimento. Da mesma forma, Bari (2008, p. 13) afirma que as novas pesquisas e linhas teóricas que vêm se consolidando no Brasil voltam-se “para a aplicabilidade das histórias em quadrinhos nas práticas educativas formais, informais e não-formais, estabelecendo uma ponte real e de função extremamente importantes entre a academia e a sociedade”.

Nesse sentido, Callari e Gentil (2016) salientam a importância de pioneiros da pesquisa sobre quadrinhos no Brasil, como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne, Waldomiro Vergueiro, Sonia Bibe Luyten entre outros, que insistiram em seus estudos mesmo diante do preconceito no meio acadêmico, e atuaram como guias dos futuros pesquisadores e estudantes universitários.

## 2.2 Pesquisa em Histórias em Quadrinhos

Como descrito nos tópicos anteriores, as HQs constituem-se um meio de comunicação bastante versátil e atrativo e, por isso, vêm ganhando cada vez mais espaço em diferentes contextos, seja na adaptação para outros formatos de mídia, em exposições e premiações literárias, seja na comunicação e pesquisa científica. Mais especificamente, as pesquisas que têm nas HQs seu objeto de estudo vêm se desenvolvendo em quantidade e diversidade entre estudantes e pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento e regiões do mundo. Como afirmam Beaty e Hatfield (2020, p. 2, tradução nossa): “A vitalidade dos estudos dos quadrinhos reflete o fato de que os próprios quadrinhos, como meio comunicativo e forma de arte, ganharam novos territórios e, de fato, passaram por uma drástica mudança de *status* em nossa cultura”<sup>15</sup>.

Silva (2015) destaca as qualidades e benefícios da leitura dos quadrinhos no meio educacional, devido a seus recursos narrativos e gráficos. E ainda sofrendo certo preconceito no ambiente acadêmico, seu uso na produção de artigos, teses e dissertações vem crescendo. “Muitas destas pesquisas exploram sua característica multidisciplinar, como forma de estudar as linguagens visuais e suas relações com

---

<sup>15</sup> “The vitality of comics studies reflects the fact that comics itself, as a communicative médium and art form, has gained new ground and, indeed, undergone a drastic change in status with our culture”

outras disciplinas, como a comunicação, as artes e principalmente a educação, demonstrando potencial para o ensino.” (SILVA, 2015, p. 2).

Na mesma linha de pensamento, Bari (2008, p. 164) afirma que as teorias comunicacionais e educacionais “estão progressivamente mais permeáveis, permitindo trabalhos interdisciplinares e práticas sociais transversais” e passam a abarcar as linguagens de diferentes mídias, como os quadrinhos como objetos de estudo, visto que “verificam seu potencial cultural e educacional, vivenciado progressivamente nas práticas sociais cotidianas”.

Esse é um campo de estudo que se constituiu pela iniciativa de pesquisadores independentes e entusiastas do meio que buscavam oportunidades de estudar essa forma de arte e sua cultura. Logo, encontrar essas “nichos” ou “oportunidades” para estudar quadrinhos academicamente tem significado “encontrar aliados e protetores e aprender a descrever quadrinhos em termos que façam sentido dentro de sua própria disciplina”<sup>16</sup> (HATFIELD, 2017, p. 12, tradução nossa). Neste sentido, Beaty e Hatfield (2020) defendem que os estudos sobre quadrinhos constituem uma área de pesquisa em rápido crescimento localizada na interseção de muitas disciplinas acadêmicas e, ao mesmo tempo, não estão presos a nenhuma delas. Argumento compartilhado por Badman (2009, p. 574, tradução nossa):

Os caminhos para a publicação de textos acadêmicos sobre quadrinhos continuam a se expandir (periódicos e livros) e os recursos focados no estudo dos quadrinhos estão crescendo. Os estudos de quadrinhos são uma área amplamente interdisciplinar, frequentemente aplicando a literatura acadêmica e aparatos de estudos literários, comunicação e mídia de massa, arte, história, sociologia ou filosofia.<sup>17</sup>

Atualmente, são comuns os projetos de pesquisa sobre quadrinhos nas universidades brasileiras, com a produção de dissertações e teses sobre o tema em programas de pós-graduação de diferentes áreas do conhecimento. (VERGUEIRO, 2017c). Ainda que continuem encontrando certa resistência no espaço acadêmico, “como é dado ocorrer em momentos de transição epistêmica”, os estudos dos quadrinhos vêm superando o discurso tradicional por meio do confronto de novas

---

<sup>16</sup> “finding allies and protectors and about learning how to describe comics in terms that make sense within one’s home discipline”

<sup>17</sup> “Avenues for publication of scholarly writing on comics continue to expand (both journals and books), and resources focused on the study of comics are growing. Comics studies is a broadly interdisciplinary area, often applying the scholarly literature and apparatus of literary studies, communication and mass media, art, history, sociology, or philosophy”

ideias que circulam nos espaços de discussão “relevantes às questões do letramento no país” (BARI, 2008, p. 164).

Strömberg (2016, p. 136, tradução nossa) defende que “o estudo dos quadrinhos é sem dúvida um campo, mas também pode ser visto como vários campos, divididos por barreiras linguísticas”. Portanto, a seguir as pesquisas em HQs serão discutidas dentro os contextos nacional e internacional, a partir de seu surgimento, evolução e atual estágio de desenvolvimento.

### *2.2.1 Contexto nacional*

As pesquisas acadêmicas sobre Histórias em Quadrinhos no Brasil atingiram certa maturidade enquanto campo de estudo nas décadas de 1980 e 1990, período no qual surgiram seus primeiros grupos de pesquisa, como o Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos (ativo até a primeira década dos anos 2000) e o Núcleo de Pesquisa de Histórias em Quadrinhos, atualmente denominado Observatório de Histórias em Quadrinhos. Mas, artigos sobre o tema já eram apresentados nos congressos anuais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom) desde sua criação, em 1977 (VERGUEIRO, 2017c). Enquanto a primeira pesquisa formal sobre o tema no contexto universitário foi realizada em 1967, por um grupo de estudantes de graduação do Centro de Pesquisas da Comunicação Social da Faculdade de Jornalismo Cásper Líbero (São Paulo), coordenados pelo professor José Marques de Melo. Essa pesquisa buscou realizar um diagnóstico da produção de gibis no mercado brasileiro daquela época (VERGUEIRO, 2017b).

Pouco depois, no início da década de 1970, foram criadas disciplinas de cursos de graduação da área de comunicação voltadas para o estudo dos quadrinhos, uma na Universidade de Brasília (UnB) e outra na USP. Paralelamente, alunos criavam grupos de estudo e produção de quadrinhos em diferentes instituições de ensino superior (VERGUEIRO, 2017b).

O Observatório de Histórias em Quadrinhos foi criado em 1990, pelos professores Antonio Luiz Cagnin, Alvaro de Moya e Waldomiro Vergueiro (ECA/USP), e se tornou referência para estudos sobre quadrinhos no Brasil. O Observatório estimula as pesquisas da área em cursos de graduação e pós-graduação, além de

produzir publicações e realizar congressos científicos sobre o tema, servindo de modelo para iniciativas similares em outras universidades e faculdades do país (VERGUEIRO, 2017c). Nesse contexto, o cenário brasileiro tem acompanhado tendências internacionais, se estendendo a todas as áreas do conhecimento

e a Nona Arte atraindo cada vez mais interessados na realização de pesquisas sobre aspectos específicos de sua produção, desenvolvimento, linguagem ou processos de consumo. Dados sobre esse crescimento já podem ser encontrados de maneira mais formalizada, considerando-se o crescimento das teses e dissertações sobre quadrinhos apresentadas nas universidades brasileiras nos últimos anos, bem como o crescimento de eventos acadêmicos, com destaque para as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, realizadas na Universidade de São Paulo desde 2011 (VERGUEIRO, 2017a, p. 166).

Nesta perspectiva, Vergueiro e Ramos (2009, p. 7-8) afirmam que já não se discute a denominação das HQs enquanto arte - afinal elas são arte - e seu estudo no âmbito acadêmico constitui “o reconhecimento, ainda que tardio, de quanto elas podem revelar sobre a realidade em que são produzidas e consumidas”. Por isso, é importante destacar os principais precursores dessas pesquisas: Alvaro de Moya, Antônio Luiz Canin, José Marques de Melo, Moacyr Cirne e Sonia Bibe Luyten (VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013). Segundo Vergueiro (2013) o trabalho de seus antecessores lhe proporcionou a oportunidade de trilhar caminhos totalmente novos, dando continuidade a seus estudos, visto que, à sua época, os quadrinhos já não enfrentavam total rejeição no âmbito acadêmico e científico.

Fora do eixo sul-sudeste, cabe citar a atuação de Henrique Magalhães, professor da Universidade Federal da Paraíba, que tem se dedicado ao estudo dos quadrinhos na área de Ciências da Comunicação desde a década de 1980 e vem contribuindo com o desenvolvimento e divulgação da pesquisa em HQs através da editora independente Marca da Fantasia<sup>18</sup>.

Em estudo recente, Melo e Bari (2020) identificaram os pesquisadores da área da CI que mais publicam pesquisas sobre HQs. Por ordem de maior concentração nessa produção, tem-se: Waldomiro Vergueiro, Valéria Aparecida Bari, Rubem Borges Teixeira Ramos, Lígia Maria Moreira Dumont, Valdir José Morigi, Carlos Victor de Oliveira. Os autores também destacam as conexões e influências dos pesquisadores analisados:

---

<sup>18</sup> Editora independente dedicada às Histórias em Quadrinhos, Artes, Comunicação, Linguística e à Cultura Pop. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/>. Acesso em: 07 jun. 2021.

[...] foi possível observar Vergueiro como um grande influenciador em território nacional, por meio de suas obras, mas também por meio de suas orientações. Ele é o orientador de doutorado de Valéria Aparecida Bari, a pesquisadora que vem em seguida na produção quantitativa em CI e participa de seu núcleo de pesquisa NPHQ. Publicam pesquisas e comunicações acadêmicas em conjunto e ministram disciplinas em nível de graduação, especialização e pós-graduação juntos, em diversos momentos. Valdir José Morigi também mantém contato com Vergueiro e Bari, durante sua estadia na ECA/USP, como pesquisador do campo da Educomunicação exercendo atividades no Núcleo de Comunicação e Educação (NCE/USP) ao qual ambos os pesquisadores pertenciam e atuavam. Por sua vez, Lígia Maria Moreira Dumont atua em pesquisas e comparece em eventos no Departamento de Biblioteconomia e Documentação da ECA/USP, nos quais apresenta suas pesquisas sobre quadrinhos. [...] Orienta Rubem Borges Teixeira Ramos no mestrado e também passa a produzir pesquisas em conjunto. Quanto ao pesquisador Carlos Vitor de Oliveira, a influência pode ser sentida em relação à produção de Vergueiro (MELO; BARI, 2020, p. 82).

Os autores concluem que a produção sobre HQs na CI ainda é menor se comparada às das áreas de Comunicação e Letras. Contudo, há muitas oportunidades de pesquisas e aplicações para serem exploradas na área, visto que “as HQ são uma fonte de informação muito dinâmica e atraente para a leitura de um público muito variado, assim como ajudam as pessoas na aprendizagem e no ensino de conteúdos complexos” (MELO; BARI, 2020, p. 84).

Para Luyten (2013) a produção de estudos sobre as HQs teve um crescimento significativo em comparação a algumas décadas atrás. Ela acredita que uma das principais causas para a escassez de pesquisas com HQs anteriormente, seria a incompreensão por parte dos professores quanto ao propósito dessas pesquisas ou mesmo falta de familiaridade com o objeto de estudo. No entanto, destaca que o advento da web “desarmou os guetos que rejeitavam a cultura popular como lixo oferecendo canais tradicionais e/ou alternativos de disseminação de quantidade e qualidade”, atraindo pesquisadores de outras áreas acadêmicas, além das Ciências da Comunicação, conferindo às investigações científicas sobre quadrinhos um caráter multidisciplinar (LUYTEN, 2013, p. 53).

Neste sentido, Vergueiro (2017b, p. 74) traz sua experiência como professor, pesquisador e orientador de pesquisas sobre quadrinhos, bem como na posição de avaliador de bancas de defesa de mestrado e doutorado em diversas instituições do país:

nas últimas três décadas ocorreu um crescimento vertiginoso de pesquisas sobre quadrinhos desenvolvidas em programas de pós-graduação nas mais diversas áreas. Tendo participado de mais de duas centenas de bancas de avaliação de dissertações e teses – nas áreas de Comunicação, Letras e Literatura, Educação, História, Medicina, Fisioterapia, Teologia, Ciências Sociais, Tradução, Física, Ciência da Informação, entre outras -, posso com

tranquilidade afirmar que atualmente é possível desenvolver pesquisas sobre histórias em quadrinhos, no Brasil, em praticamente todas as áreas do conhecimento.

Na área da CI, Melo e Bari (2020) observam que há pesquisadores que têm ressaltado a importância do estudo dos quadrinhos, com produções direcionadas à Biblioteconomia que enfatizam suas aplicações como fontes de informação e conhecimento na composição de acervos bibliográficos e no apoio às atividades de formação de leitores e letramento. Esses estudos também estão relacionados ao desenvolvimento da competência leitora, no estudo de hábitos de leitura e na mediação de conteúdos complexos.

Diversos autores destacam como principal evento no campo acadêmico as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, encontro multidisciplinar que busca promover um espaço para o debate, interação e difusão de pesquisas sobre o tema. O evento já conta com seis edições e a publicação em seu site dos anais eletrônicos com centenas de artigos<sup>19</sup>. Para Silva (2015, p. 2) o sucesso desse evento, realizado pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos (ECA/USP), “confirmam o crescimento das pesquisas na área, fornecendo referências importantes, do uso da linguagem gráfica, no ensino e no meio acadêmico”.

Iniciativas voltadas para o incentivo aos estudos sobre HQs, como grupos de pesquisa, cursos e congressos realizados em universidades e espaços culturais como museus e bibliotecas, contribuem para a continuidade e aprimoramento da área. Em breve busca no Google é possível encontrar diversas iniciativas similares, em diferentes regiões do país, são alguns exemplos: Imaginário - Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos da Universidade Federal da Paraíba (Gphq/UFPB)<sup>20</sup>; GIBI – Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos<sup>21</sup>, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da UnB; Grupo de Estudos e Pesquisas Professora Sonia Maria Bibe Luyten<sup>22</sup>, criado em Santos-SP com apoio da Secretaria de Cultura da Prefeitura da cidade; Grupo de estudos em Histórias em Quadrinhos<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup> Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/6asjornadas/eixo\\_hq\\_mercado.php](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/6asjornadas/eixo_hq_mercado.php). Acesso em: 07 jun. 2021.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ImaginarioGPHQ/>. Acesso em: 11 maio 2021.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/GIBI-Grupo-de-Pesquisa-em-Hist%C3%B3rias-em-Quadrinhos-370419463358175/>. Acesso em: 11 maio 2021.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/GEPprofsonialuyten>. Acesso em: 11 maio 2021.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://oficinadequadrinhos.wixsite.com/site/single-post/grupo-de-estudos>. Acesso em: 11 maio 2021.

da Universidade Federal do Ceará (UFC); Núcleo de ilustração e Quadrinhos (NIQ)<sup>24</sup>, vinculado ao Centro de Estudos em Design da Imagem da Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG).

Convém mencionar também, a atuação da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS)<sup>25</sup>, uma associação de pesquisadores que buscam promover o desenvolvimento de pesquisas do saber científico e pedagógico relacionados à arte sequencial, com ênfase nas histórias em quadrinhos. Sediada na cidade de Leopoldina, em Minas Gerais, a ASPAS agrega pesquisadores de diferentes regiões do País e pretende-se um espaço livre e interdisciplinar. Tem entre seus objetivos: reunir e promover grupos de pesquisa e pesquisadores, a realização de eventos como o Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS) e o Entre ASPAS, produzir estudos e pesquisas sobre artes sequenciais, estimular o diálogo entre a produção acadêmica e o trabalho docente como meio de divulgação científica, contribuir para a ampliação do corpo de pesquisadores especializados na área, entre outros (ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2012).

Callari e Gentil (2016) realizaram uma pesquisa quantitativa em acervos online de universidades federais e estaduais brasileiras, a fim de apresentar um panorama dos trabalhos acadêmicos sobre Histórias em Quadrinhos. O período analisado por eles vai de 1972 até 2013, com destaque para a produção na área de História, área de formação dos autores. Eles observaram que

o grande avanço nas pesquisas está concentrado a partir da década de 2000; se, por um lado esses números podem apontar para o número crescente de universidades públicas criadas desde então, por outro demonstra como as mudanças apontadas anteriormente coincidem com o avanço das pesquisas acadêmicas em relação às Histórias em Quadrinhos (CALLARI; GENTIL, 2016, p. 17).

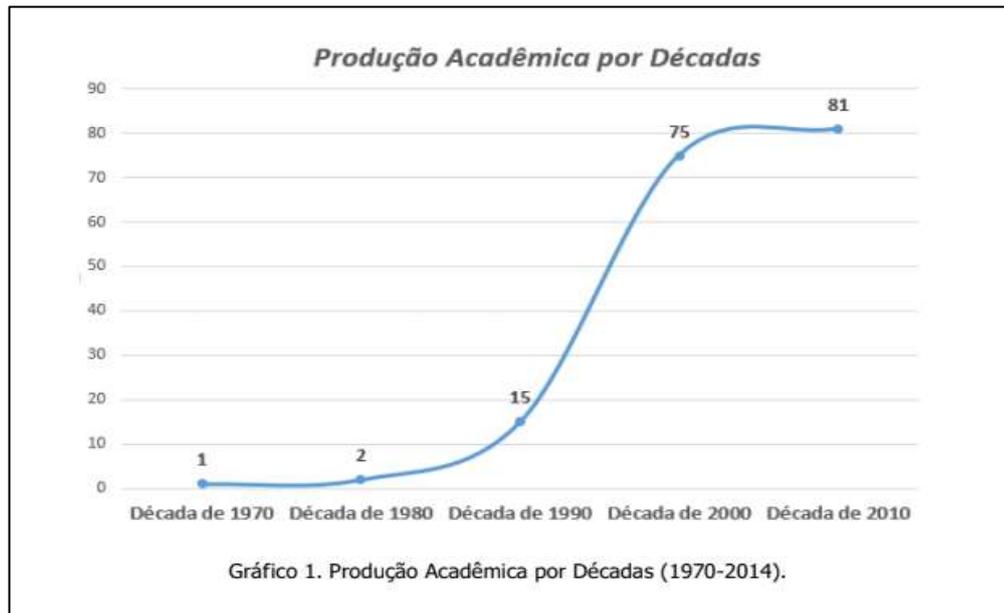
De forma similar, Melo e Bari (2020) observaram – com base no perfil acadêmico coletado – que os pesquisadores brasileiros da área da CI que mais se dedicam ao estudo das HQs atuam como docentes de universidades públicas. Por isso, acreditam que “a liberdade acadêmica em se dedicar à pesquisa das HQ também é diferenciada” e “que a Universidade Pública, gratuita e de qualidade, é um berço acadêmico no qual vão florescer as pesquisas de grande relevância social, com ênfase em aspectos estéticos, éticos, artísticos, filosóficos, voltadas para a cultura, como não poderiam ocorrer em outros ambientes sociais” (MELO; BARI, 2020, p. 83).

<sup>24</sup> Disponível em: <http://nigeduemg.blogspot.com/>. Acesso em: 11 maio 2021.

<sup>25</sup> Disponível em: <http://blogdaaspas.blogspot.com/>. Acesso em: 07 jun. 2021.

O estudo de Callari e Gentil (2016, p. 16) encontrou algumas barreiras, como a indisponibilidade de acesso ou mesmo dificuldades na pesquisa nos acervos digitais de 65 bibliotecas das 106 instituições pesquisadas. Ainda assim, eles conseguiram encontrar 337 trabalhos, entre 203 monografias, 139 dissertações de mestrado e 35 teses de doutorado. A evolução dessa produção pode ser observada na figura a seguir (Figura 4):

Figura 5 - Produção acadêmica nacional sobre Quadrinhos (1970-2014)



Fonte: Callari e Gentil (2016, p. 17).

Entretanto, é provável que atualmente este número seja maior, considerando não só a tendência de crescimento dessas pesquisas a partir dos anos 2000, verificada por eles, como os avanços e incentivos das universidades brasileiras para o desenvolvimento de bibliotecas digitais nos últimos anos. Esses esforços tornam-se ainda mais evidentes após a atualização de 2017 dos instrumentos de avaliação para autorização e reconhecimento dos cursos de graduação presenciais e à distância do Ministério da Educação, que incluíram a disponibilização dos trabalhos de conclusão de cursos (TCC) nos repositórios institucionais e o acesso remoto a e-books e outras publicações eletrônicas como requisito para os melhores conceitos na avaliação (BRASIL, 2017a, 2017b).

Além disso, numa consulta à BDTD (IBICT)<sup>26</sup> pelo termo Histórias em Quadrinhos, restrita ao período de 2000 a 2020, foram encontradas um total de 840 trabalhos<sup>27</sup>. São teses e dissertações defendidas em 74 instituições de ensino superior (públicas e particulares) com cursos de pós-graduação *stricto sensu*, em diferentes regiões do país e áreas do conhecimento, de acordo com a classificação do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Sendo, esta, apenas mais uma amostra da quantidade e diversidade de estudos sobre Histórias em Quadrinhos produzidos no país.

Em estudo recente, Vergueiro e Santos (2019) analisaram teses e dissertações de pesquisadores brasileiros publicadas em 2018 e registradas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, obtendo os seguintes resultados:

- a) foram analisadas um total 153 estudos, sendo 133 dissertações e 20 teses;
- b) a produção acadêmica nacional se distribuiu em 20 estados mais o Distrito Federal, com maior concentração nos estados do Rio de Janeiro e São Paulo;
- c) quanto ao gênero, a maior produção foi feita por mulheres, concentrando 61,43% dos trabalhos;
- d) a distribuição dos estudos por diversas áreas do conhecimento, com maior concentração nas áreas de Linguagem e Educação;
- e) quanto às formas de abordagem dos quadrinhos, os estudos se concentraram nas suas aplicações práticas, com parte dessa produção advinda de cursos de Mestrado Profissional.

O número expressivo de trabalhos de autoria feminina indica que, em oposição ao pensamento machista comum nos grupos e subculturas relacionados à cultura *pop*, os quadrinhos não são um tema de interesse exclusivo do público masculino (VERGUEIRO; SANTOS, 2019).

Além disso, os autores atribuem a predominância dos estudos com aplicações práticas ao crescente interesse pelo uso das HQs na educação, desde a publicação de livros sobre o tema nos últimos quinze anos, que, por sua vez, se vincula as

---

<sup>26</sup> Concebida e mantida pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT) no âmbito do Programa da Biblioteca Digital Brasileira (BDB), com apoio da Financiadora de Estudos e Pesquisas (FINEP). A BDTD foi lançada oficialmente no final do ano de 2002 e se consolida como uma das maiores iniciativas do mundo para a disseminação e visibilidade de teses e dissertações. Disponível em: <https://bdttd.ibict.br>

<sup>27</sup> Consulta realizada pela autora no site da BDTD no dia 11 de maio de 2021.

mudanças nos Parâmetros Nacionais Curriculares, também mencionados por Vergueiro (2017a).

Eles também observaram uma relação entre a aplicação prática dos quadrinhos e a intenção de lhes proporcionar legitimação cultural, isto é, “demonstrar que os quadrinhos, mais do que a recreação, também são úteis para tornar as aulas mais agradáveis aos alunos, para melhorar os hábitos de leitura, para comercializar produtos e serviços, para criar consciência pública sobre questões sociais, etc”<sup>28</sup> (VERGUEIRO; SANTOS, 2019, p. 12, tradução nossa).

Por fim, Vergueiro e Santos (2019) atentam para as abordagens com menor concentração de trabalhos: estudos relacionados ao público, às técnicas e estética, às relações históricas e ao mercado dos quadrinhos. Nesse sentido, os autores acreditam que se faz necessário que os pesquisadores brasileiros priorizem “as questões que deveriam ser objeto de pesquisa ao invés de deixar essa decisão presa (ou refém) das preferências e idiosincrasias dos alunos de graduação”<sup>29</sup> (VERGUEIRO; SANTOS, 2019, p. 12, tradução nossa).

Assim, é possível corroborar com as afirmações dos autores anteriormente citados de que as pesquisas sobre quadrinhos estão em pleno crescimento e caminham para a constituição de um campo de estudos cada vez mais diversificado e interdisciplinar. Como concluem Callari e Gentil (2016, p. 19), é evidente a fragmentação do conhecimento no cenário geral dessas pesquisas “e nota-se a necessidade de um maior diálogo e interdisciplinaridade entre as diferentes abordagens para que os quadrinhos sejam estudados em sua totalidade”.

### *2.2.2 Contexto internacional*

Em outras partes do mundo, os quadrinhos vêm sendo estudados academicamente desde a década de 1940 e, com frequência, segundo Griffin (2019, p. 320, tradução nossa) há “um certo grau de tensão entre os quadrinhos como um tópico de interesse, os quadrinhos como um meio de comunicação e até que ponto o próprio meio dos quadrinhos foi utilizado como uma forma de estudar o contexto

---

<sup>28</sup> “in order to make classes more agreeable to students, to improve reading habits, to market products and services, to create public awareness on social issues, etc.”

<sup>29</sup> “the issues that should be object of research instead of letting that decision prey (or hostage) to the preferences and idiosyncrasies of graduate students.”

social”<sup>30</sup>. Além disso, as obras de Eisner (1985) e McCloud (1993) são mencionadas por diferentes autores por sua grande influência e importância na literatura da área, pois utilizam o próprio meio para analisar criteriosamente seus próprios elementos, linguagem e estética (BADMAN, 2009; BEATY; HATFIELD, 2020; GRIFFIN, 2019; STRÖMBERG, 2016).

Inicialmente os quadrinhos foram aceitos como tema de estudo no contexto acadêmico na Europa, nos países de língua francesa, e tiveram desenvolvimentos parecidos com os ocorridos em outras partes do mundo. À medida que evoluíram, esses estudos passaram a focar em aspectos relacionados à semiótica e à psicanálise, nos países de língua francesa, e estudos de cultura de massa, nos de idioma anglo-saxônico. E, de acordo com Beaty (2007), pesquisador canadense que se dedicou a analisar a oposição entre essas duas influências, esses estudos compreendem os quadrinhos sob um de dois conceitos: como obra artística, numa perspectiva literária, ou como cultura de massa, numa perspectiva sociológica.

Hatfield (2017) faz uma retrospectiva acerca dos estudos sobre quadrinhos, principalmente no contexto norte americano e países de idioma anglo-saxão, mas fazendo algumas relações com as pesquisas sobre o tema realizadas em outros países. Segundo ele, os primeiros estudos estavam orientados por aspectos pedagógicos e psicológicos acerca dos supostos efeitos dos quadrinhos sobre a alfabetização dos jovens e outras questões sociais a eles relacionadas. O autor destaca algumas das características desses estudos, que refletiam, em parte, muito do preconceito da sociedade em relação a essas obras na época, bem como a influência do trabalho de Fredric Wertham, já mencionado anteriormente:

Em geral, esses artigos seguem o que hoje chamamos de modelo de efeitos de mídia ou enfocam a maneira como os quadrinhos supostamente interferem ou retardam a alfabetização. Às vezes, eles têm como alvo os alegados efeitos psicológicos ou sociais dos quadrinhos, antecipando ou ecoando a obra de Fredric Wertham. [...] Há pouca análise de exemplos específicos de quadrinhos, e pouco reconhecimento de que alguém poderia realmente fazer perguntas estéticas sobre quadrinhos. Não há reconhecimento da possibilidade de autonomia artística ou da luta por autonomia entre os criadores de quadrinhos e nenhum reconhecimento de que os quadrinhos podem falar sobre questões importantes sobre palavra e imagem, escrita e arte. [...] O fato de milhões de leitores de diversas idades os terem lido parece

---

<sup>30</sup> “There has often been a degree of tension between comics as a topic of interest, comics as a communicative medium, and the extent to which the comics medium itself has been deployed as a means of studying the commenting upon the social world”

ter sido descartado como um mero constrangimento ou sintoma de mal-estar cultural (HATFIELD, 2017, p.13, tradução nossa)<sup>31</sup>.

Esse período marcado pela censura aos quadrinhos e a criação do *Comics Code*, teve como consequência a diminuição do interesse acadêmico por eles, situação que só se modificou a partir da década de 1970. As tiras em quadrinhos (*comic strips*) publicadas em jornais, por outro lado, ainda eram consideradas “um meio respeitável de entretenimento adulto e infantil”<sup>32</sup>, mas que já não chamavam tanto a atenção do público quanto antes (HATFIELD, 2017, p.13, tradução nossa).

No entanto, as demais manifestações da 9ª arte continuaram a se desenvolver entre as décadas em que parecem ter sido ignoradas pela academia, por intermédio de tendências que ganharam a atenção da mídia da época, como o colecionismo, a produção de fanzines iniciada nos anos 1960, o crescimento das lojas e livrarias especializadas, as primeiras convenções de HQs. E, apesar de não ter uma relação direta com os estudos sobre quadrinhos, Hatfield (2017) também destaca iniciativas voltadas para o estudo da cultura de massa em universidades públicas americanas e a fundação da *Popular Culture Association* (PCA), em 1971, bem como o crescimento do interesse nostálgico por quadrinhos antigos, como tendências correlacionadas e que possibilitaram os futuros estudos sobre o tema.

Assim, a década de 1970 viu o surgimento de “um novo paradigma acadêmico para os Estudos de Quadrinhos que surgiu por meio do movimento da Cultura de Massa, que diverge nitidamente dos estudos anteriores de quadrinhos como um problema e das críticas marxistas às indústrias culturais de massa” (HATFIELD, 2017, p.16)<sup>33</sup>. Cabe ressaltar ainda a influência do modelo PCA sobre a pesquisa em quadrinhos dentro dos estudos de cultura de massa entre as décadas de 1970 e 1980, e o aumento das publicações de obras não acadêmicas voltadas ao registro da história

---

<sup>31</sup> “Such articles were written in response to the greater controversy, or moral panic, inspired by comic books in the '40s. In general, these articles follow what we would now call a media effects model, or focus on the way comics supposedly interfere with or retard literacy education. They sometimes target the alleged psychological or social effects of comic books, anticipating or echoing the work of Fredric Wertham [...] There is little analysis of particular examples of comics, and scant acknowledgment that one could actually ask aesthetic questions about comics. There is no recognition of the possibility of artistic autonomy or the struggle for autonomy among comics creators and no recognition that comics might speak to important questions about word and image, writing and art. [...] The fact that millions of readers of diverse ages did read them seems to have been dismissed as a mere embarrassment or symptom of cultural malaise”

<sup>32</sup> “continued to be a respectable medium of adult as well as children’s entertainment”

<sup>33</sup> “the tentative emergence of the new academic paradigm for Comics Studies that emerged through the Popular Culture movement, a paradigm that diverged sharply from earlier studies of comics as a social problem and from Marxist critiques of the culture industries”

dos quadrinhos. Neste contexto, muitos dos livros publicados na época seguiram a tendência francesa de análise das HQs sob a perspectiva da *Pop Art* e buscavam unir os aspectos acadêmicos e de cultura de massa.

Hatfield (2017) ainda argumenta que, conforme a academia passou a se interessar pelas pesquisas dos quadrinhos, elas foram impulsionadas pelos estudos de mídia, criando uma tensão entre os estudos ligados ao modelo PCA e os ditos “estudos acadêmicos pedantes”<sup>34</sup>. Se, por um lado, alguns estudiosos com formação acadêmica parecem ter alcançado o equilíbrio com obras “de comunicação de massa brilhantemente empacotados sobre o meio”<sup>35</sup>, por outro “a principal instituição a se dedicar aos quadrinhos academicamente, o PCA, defendia uma linha notavelmente anti-acadêmica ou, pelo menos, anti-elitista”<sup>36</sup> (HATFIELD, 2017, p. 21). E essa tensão tem influenciado fortemente os estudos sobre HQs desde então.

O autor acredita que mesmo após mais de 40 anos de crescente interesse acadêmico nas HQs e todas as evidências de seu estabelecimento enquanto meio de comunicação, expressão artística e linguagem narrativa, as pesquisas sobre o tema ainda carecem de fortalecimento institucional. E, para alcançar esse capital institucional, o autor argumenta que é necessário o reconhecimento da importância do trabalho anterior de “estudiosos dispersos” para o desenvolvimento do campo, contribuindo para que os estudantes conduzam suas pesquisas para “além da incerteza radical e da reconstrução da roda que vem com o trabalho em um campo nascente” (HATFIELD, 2017, p. 21) Além disso, acredita que a tendência anti-elitista está superada e os estudos da área devem se desatar da imagem “auto marginalizadora”, que inviabiliza os recursos necessários ao crescimento do campo e dos estudantes.

Sobre o futuro das pesquisas dos quadrinhos, Hatfield (2017, p. 23, tradução nossa) acredita que eles “continuarão a incluir e refletir sobre as experiências de criadores e fãs, como deve ser”<sup>37</sup> e que também

não seguirão o caminho de desenvolvimento de nenhuma disciplina existente, pois estamos vivendo em um mundo acadêmico mudado; por necessidade, nosso trabalho deve se aliar a comunidades e projetos fora da academia. O

---

<sup>34</sup> “the so-called pedantic or allegedly joyless academic studies”

<sup>35</sup> “brightly packaged popular books on the médium”

<sup>36</sup> “The main institution to take up comics academically, the PCA, espoused a notably anti-academic or at least anti-elitist line”

<sup>37</sup> “Comics Studies will continue to include and reflect upon the experiences of creators and fans, as it must”

aprendizado de serviço, o movimento de acesso aberto, a cultura digital e outras inovações estão abrindo oportunidades para que os acadêmicos alcancem e se conectem a públicos mais amplos. Em qualquer caso, os estudos dos quadrinhos estão crescendo em um ambiente de elevada autoconsciência sobre método, disciplina e propósito (em um momento em que outros campos já estabelecidos estão começando a questionar sua identidade)<sup>38</sup> (HATFIELD, 2017, p. 23, tradução nossa).

Num contexto mais recente dos estudos das HQs no âmbito internacional, Griffin (2019, p.320) destaca que “os quadrinhos, em princípio, já possuem uma aplicação metodológica bem estabelecida em contextos terapêuticos e educacionais”<sup>39</sup>, com base em diferentes estudos que descrevem, sugerem e discutem suas aplicações em arteterapia e como recurso didático em sala de aula para diferentes disciplinas. O autor também evidencia o crescente interesse pelas histórias em quadrinhos no âmbito acadêmico, a partir do surgimento de diversos periódicos científicos especializados no tema como “*ImageText, The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship, Journal of Graphic Novels and Comics, International Journal of Comic Art, e Comicality: Studies of Graphic Culture*”. Além de programas de graduação especializados nos quadrinhos no Reino Unido como: “o *BA (Hons) in Comics, Graphic Novels and Sequential Art Now* oferecido pela *Teesside University*; o *BA (Hons) in Cartoon And Comic Arts* oferecido pela *Staffordshire University*; e o *MLitt/MDes in Comics & Graphic Novels* oferecido pela *Dundee University*”. E a criação de departamentos acadêmicos e instituições dedicadas ao estudo dos quadrinhos, como o *Center for Cartoon Studies* em Vermont, EUA; e a *School of Comics Studies* da *University of Oregon*, EUA (GRIFFIN, 2019, p. 320, tradução nossa).

Já o editorial de 2020 do periódico *The Comics Grid* - intitulado “*Our Pandemic Year: On the Comics Scholarship to Come*” (“Nosso ano pandêmico: sobre o futuro da pesquisa dos quadrinhos”, em tradução livre) - Dunley, Priego e Wilkins (2020) discorrem sobre as dificuldades encontradas em publicar a revista naquele ano, mas evidenciam a quantidade e diversidade dos trabalhos submetidos. Com um total de

---

<sup>38</sup> “Comics Studies will not follow the developmental path of any existing discipline, for we are living in a changed academic world; out of necessity, our work must ally with communities and projects outside of academia. Service learning, the open-access movement, digital culture, and other innovations are opening up opportunities for academics to reach out and connect to broader publics. In any case, Comics Studies is growing up in an environment of heightened self-awareness about method, discipline, and purpose (at a moment when other, longer-established fields are starting to question their identity)”

<sup>39</sup> “Comics, in principle, already have a well-established methodological application in therapeutic and educational contexts”

15, a maioria de autoria feminina, vindos de diferentes países: Canadá, Estados Unidos, Reino Unido, Irlanda, República Tcheca, Austrália e Suécia. É uma exigência da revista que os artigos publicados tenham os quadrinhos como tema/objeto principal e que tratem da forma, técnica, recursos, entre outros aspectos intrínsecos a eles. Entre os temas discutidos nos textos da edição de 2020 destacam-se:

- a) características temáticas e formais de determinado título quadrinhos do gênero de super heróis e questões jurídicas e comerciais relacionadas ao gênero;
- b) a criação de artigos científicos em forma de HQs, os benefícios e desafios da transição de linguagens;
- c) meta quadrinhos;
- d) relações entre o estudo e a criação de quadrinhos e seus desdobramentos sociais e políticos;
- e) quadrinhos independentes de autores afro-americanos.

Dunley, Priego e Wilkins (2020, p. 12) ressaltam que a visão que buscam para a revista é de artigos que são acadêmicos, mas que mantém vivo o amor pelos quadrinhos, “atentos às necessidades de um público online do século XXI; um periódico amigável e encorajador para vozes marginalizadas; e pesquisas de quadrinhos, cujo tema principal são os quadrinhos como meio”<sup>40</sup>. Reforçando um dos argumentos de Hatfield (2017) quanto aos caminhos da pesquisa em quadrinhos na atualidade, demonstrando que é possível estudar os quadrinhos numa perspectiva acadêmica, sem esquecer os fãs e criadores dessa arte.

Em âmbito europeu, mais especificamente no cenário espanhol, Magnussen (2018) proporciona uma visão geral dos estudos acadêmicos sobre quadrinhos espanhóis desde 2000. A autora ainda destaca os quatro principais períodos cronológicos aos quais estão relacionadas: história dos quadrinhos (1875-1939), a ditadura franquista (1939-1975), a transição política (1970-1985) e a Espanha democrática (a partir de 1980), e seus temas mais comuns que compreendem memória, gênero, identidades regionais e história, foco em quadrinhos sociais ou educacionais.

---

<sup>40</sup> “lively articles that are academic but attentive to the needs of a 21st Century online audience; a journal friendly and encouraging to marginalized voices; and comics scholarship whose primary subject is comics as a médium”

Carrión Arias (2019, p. 273-274, tradução nossa) descreve as estratégias utilizadas na interpretação semântica dos quadrinhos, ordenadas, segundo especialistas, em três sentidos:

uma preferência formalista, que reflete as formas como os quadrinhos operam como meio, seus códigos comunicativos, suas partes constituintes e a forma como criam significados e funcionam como um todo; um segundo culturalista, que busca estudar a relevância dos quadrinhos em seus contextos históricos, sociais e culturais. E, por fim, uma terceira rota de tratamento, que tenta integrar na mesma análise as tarefas que as duas primeiras realizam separadamente. Separados deste eixo, poderíamos acrescentar também uma tendência fundamentalmente historicista, cuja exposição de obras e autores recupera um sentido cronológico.<sup>41</sup>

No contexto dos países nórdicos, Strömberg (2016) discute o crescimento do número de atividades acadêmicas sobre quadrinhos e reflete sobre as possibilidades destas pesquisas se estabelecerem como um campo independente, uma disciplina específica ou ambos, e ainda, se alguma dessas opções seria desejável. De acordo com o autor, as atividades acadêmicas relacionadas ao tema têm crescido nos últimos anos nesses países, entre elas estão pesquisas de doutorado e pós-doutorado, conferências e seminários acadêmicos, organizações, bolsas de pesquisa e um periódico acadêmico especializado, evidenciando a necessidade de um estudo mais detalhado.

Strömberg (2016, p. 135, tradução nossa) afirma que em outros países e regiões do mundo “pode-se dizer que os estudos de quadrinhos estão em um nível pré-paradigmático como disciplina, pois esse processo vem ocorrendo há mais tempo, com mais profissionais, periódicos acadêmicos e conferências recorrentes”<sup>42</sup>. No entanto, não é o que ocorre nos países nórdicos, visto que o campo ainda se encontra bastante disperso no sistema acadêmico e, apesar de haver tendências que indicam seu crescimento, faltam vagas para professores, bolsas específicas e biblioteca de pesquisa especializada na área. Ou seja, não há disciplina de estudos de quadrinhos nesses países. Dessa forma, as pesquisas desenvolvidas sobre o tema são realizadas

---

<sup>41</sup> “una preferencia formalista, que recoge las formas en que los cómics operan como medio, sus códigos comunicativos, sus partes constitutivas y la manera como crean significados y funcionan como un todo; una segunda culturalista, que busca estudiar la relevancia de los comics en sus contextos históricos, sociales y culturales. Y por último, una tercera vía de tratamiento, la cual intenta integrar en un mismo análisis las tareas que las dos primeras atienden de forma separada. Desvinculada de ese eje podríamos añadir, además, una tendencia fundamentalmente historicista, cuya exposición de obras y autores recupera un sentido cronológico”

<sup>42</sup> “comics studies can be said to be on a pre-paradigmatic level as a discipline, as this process has been taking place for a longer period of time, with more practitioners, academic journals and recurring conferences”

sob o ponto de vista de diversas outras disciplinas e caracterizam-se como campo interdisciplinar na medida em que aplicam “perspectivas, teorias e métodos de, entre outros, estudos literários, comunicação e mídia de massa, arte e estética, história, linguagem, sociologia, psicologia e filosofia”<sup>43</sup> (LENT *et al.*, 1999, p. 18 *apud* STRÖMBERG, 2016, p. 137, tradução nossa).

Em seus resultados, Strömberg (2016) descobriu que os países da região estudada possuem muito mais semelhanças que diferenças. Portanto, todos têm os estudos dos quadrinhos como um fenômeno recente e, apesar de os quadrinhos já se constituírem um meio influente há mais de um século, seus estudos só ganharam destaque no meio acadêmico no século XXI. Além disso, os aspectos pesquisados parecem sofrer influencia tanto dos estudos literários/semióticos franceses, como dos estudos de cultura de massa americanos. E acrescenta que “essas tendências são tão recentes e dependem de tão poucas pessoas que não se poderia prever com certeza o desenvolvimento dos estudos de quadrinhos em cada país”<sup>44</sup> (STRÖMBERG, 2016, p. 149, tradução nossa).

Na Alemanha, em menos de uma década, cresceu a quantidade de produções acadêmicas e estruturas e redes institucionais voltadas aos estudos sobre os quadrinhos. Como exemplos dessa expansão Lent (2013, p. 10, tradução nossa) cita:

a Gesellschaft für Comic forschung (ComFor), fundada em 2005 como uma sociedade de pesquisa em quadrinhos para países de língua alemã; Arbeitsstelle für Graphische Literatur (Centro de Trabalho de Literatura Gráfica), ativo na Universidade de Hamburgo desde 1992, e a Unidade de Pesquisa interdisciplinar “Serialidade Popular - Estética e Prática” da Universidade de Göttingen, que inclui dois projetos de quadrinhos<sup>45</sup>.

De forma similar, a Grã-Bretanha também vem apresentando um crescimento nas pesquisas das HQs, com a realização de congressos acadêmicos, o surgimento de periódicos como *European Comic Art*, *Studies in Comics* e *The Journal of Graphic Novels and Comics*, bem como a criação de uma pós-graduação em estudos dos

---

<sup>43</sup>“often applying perspectives, theories and methods from, among others, literary studies, communication and mass media, art and aesthetics, history, language, sociology, psychology and philosophy”

<sup>44</sup>“these trends are so recent and dependent upon so few persons that one could not predict with any certainty the development of comics studies in each country”

<sup>45</sup> “Gesellschaft für Comic forschung (ComFor), founded in 2005 as a comics research society for German-speaking countries; Arbeitsstelle für Graphische Literatur (Work Center for Graphic Literature), active at the University of Hamburg since 1992, and the interdisciplinary Research Unit “Popular Seriality — Aesthetics and Practice” of the University of Göttingen, which includes two comics projects.”

quadrinhos na *Dundee University* e programas de graduação na mesma linha em outras instituições de ensino superior (LENT, 2013).

Já a França encontra-se em situação distinta, lá as pesquisas dos quadrinhos vêm sendo realizadas fora das universidades. Se por um lado esta situação restringe os recursos para essas pesquisas, por outro lhes permite utilizar abordagens mais criativas, além de proporcionar independência dos “arcabouços teóricos” e “pressupostos ideológicos” institucionais (LENT, 2013, p. 11).

Lent (2013) apresenta também o exemplo da Grécia, onde os estudos dos quadrinhos ainda estão em seus primeiros passos e algumas universidades passaram a aceitar as HQs como objeto de estudo. São exemplos a *Aegean University* que oferece cursos, organiza congressos e abriga o grupo de pesquisa *Iconotopia*, por meio do *Department of Cultural Technology and Communication*; e a *Panteion University*, que oferece uma disciplina de histórias em quadrinhos pelo *Department of Communication, Media, and Culture*. Além disso, também são mencionados outros avanços no campo nos últimos anos, como a realização de encontros acadêmicos e a publicação de livros e trabalhos de pós-graduação dedicados aos estudos de quadrinhos.

Fora da Europa, o autor ainda descreve brevemente a situação atual das pesquisas dos quadrinhos na Austrália e no Japão. Na Austrália a literatura especializada sobre quadrinhos ainda parece incipiente, apesar de observar avanços como a realização da primeira conferência acadêmica de quadrinhos do país em 2005 na *University of Melbourne*, a participação de acadêmicos australianos em pesquisas internacionais dos quadrinhos, o crescimento do número de alunos de graduação e pós-graduação realizando pesquisas sobre HQs e a publicação do periódico especializado *Scribble* (LENT, 2013).

No Japão os estudos dos mangás foram iniciados por colecionadores e críticos nas décadas de 1960 e 1970, com pesquisas fundamentadas por perspectivas literárias, artísticas e históricas. E, posteriormente, “se desenvolveram em torno das obras de Yomota Inuhiko, Natsume Fusanosuke e Tekeuchi Osamu e o que eles chamaram de *hyôgenron* (teoria da expressão)” (LENT, 2013, p. 11). Com origem nos anos 1990, essa teoria examina a lógica interna própria do mangá e seu sistema de expressão único, com foco na sua função formal, estrutura interna e no significado de

seus elementos, podendo ser comparada à abordagem semiótica do ocidente (LENT, 2013).

Sobre as pesquisas japonesas dos quadrinhos na atualidade, Lent (2013) destaca a *Kyoto Seika University*, instituição particular que tem tradição na formação em ensino superior de mangakás (autores de mangás), e o *Seika's International Manga Research Center*, vinculado ao *Kyoto International Manga Museum* e que vem realizando encontros internacionais sobre o tema desde 2009. Contudo, apesar dos avanços mencionados, há críticas aos estudos dos mangás no Japão que alegam sua pouca familiaridade com obras estrangeiras ou noções clássicas dos mangás, e também que essas pesquisas pouco se relacionam com teorias, métodos, discursos críticos e outras culturas de quadrinhos já estabelecidas (ODAGIRI, 2010; BERNDT; 2010).

E em outros países asiáticos como Taiwan, China, Filipinas, Malásia, Cingapura, Tailândia e Índia, os estudos dos quadrinhos “são predominantemente um fenômeno do século 21, realizado por um número muito pequeno de indivíduos; para tanto, precisa ser reconhecido pelo que é - um começo - e amparado por um discurso crítico, disponível em congressos regionais e pela internet” (LENT, 2013, p. 12).

Assim, é possível verificar que os estudos de quadrinhos se desenvolveram de forma relativamente recente na maioria dos países, “o que dá conta de tópicos que ocasionalmente surgem no discurso da arte em quadrinhos, como definição e disciplinaridade, pensadas por alguns estudiosos como marcas de legitimação”<sup>46</sup> (LENT, 2013, p. 12).

### 2.2.3 Histórias em Quadrinhos como Campo Científico

De acordo com Bourdieu (2013), o campo científico é um espaço de disputas pelo monopólio da autoridade científica (prestígio, reconhecimento, celebridade), decorrente da combinação de elementos como a capacidade técnica reconhecida pelos pares e do poder social. Essas disputas vão refletir tanto na estrutura do campo, como nas relações hierárquicas entre os pesquisadores. Nesse sentido, observa-se que as disputas pelo capital científico nos estudos dos quadrinhos se traduzem no

---

<sup>46</sup> “which accounts for topics which occasionally pop up in comic art discourse, such as definition and disciplinarity, thought by some scholars as hallmarks of legitimization.”

grau de tensão entre as diferentes formas como as HQs são estudadas pela academia (GRIFFIN, 2019; HATFIELD, 2017), e refletem diretamente na formação e estruturação do campo, como será discutido no decorrer deste tópico.

Ainda segundo Bourdieu (2013, p. 114) “pelo fato de que todas as práticas estão orientadas para a aquisição de autoridade científica [...], o que chamamos comumente de “interesse” por uma atividade científica (uma disciplina, um setor dessa disciplina, um método) tem sempre dupla face”. Ou seja, a busca por pesquisas em “temas de interesse” é influenciada pelo lucro simbólico e pela concorrência pelo mesmo tema ou objeto dentro do campo.

Como exemplo, retoma-se o fato observado por Hatfield (2017), no qual o autor menciona que os estudos dos quadrinhos, por um tempo, refletiram o preconceito da sociedade em relação a essas obras ou sofreram influência do trabalho de Fredric Wertham. Nesta perspectiva, é possível afirmar que o enfraquecimento das HQs como tema de interesse acadêmico deve-se a perda de seu lucro simbólico como capital científico, visto que “não há escolha científica [...] que não seja uma estratégia política de investimento objetivamente orientada para a maximização do lucro científico, a obtenção do reconhecimento dos pares concorrentes” (BOURDIEU, 2013, p. 116). Em outras palavras, no período em que o preconceito social e pesquisas como a de Wertham diminuía o valor das HQs como objeto de estudo acadêmico e assumiam o monopólio da autoridade científica sobre o tema, as pesquisas que contrariassem a “retórica prevalecente” não incorporavam capital científico suficiente capaz de atrair a atenção de outros pesquisadores ou o reconhecimento de seus pares.

Neste sentido, o pensamento de Bourdieu também auxilia na melhor compreensão das disputas internas que contribuem para a formação de um campo científico:

Na luta em que cada um dos agentes deve engajar-se para impor os valores de seus produtos e sua autoridade de produtor legítimo, está sempre em jogo o poder de impor uma definição da ciência (isto é, a delimitação do campo dos problemas, métodos e teorias que podem ser considerados científicos) mais de acordo com seus interesses específicos (BOURDIEU, 2013, p. 117).

No campo dos quadrinhos, autores como Hatfield (2017), Griffin (2019) e Lent (2013) observaram tensões entre diferentes visões sobre como deveriam ser conduzidas as investigações dos quadrinhos. Essas tensões demonstram a disputa pela autoridade dentro do campo mencionada por Bourdieu (2013), na qual cada agente busca propor métodos e/ou teorias que melhor condizem com seus próprios

interesses. Assim, os conflitos intelectuais (científicos) dentro do campo configuram-se também como conflitos de poder (políticos).

Em sua interpretação do pensamento de Bourdieu, sobre as disputas políticas inerentes ao campo científico, Silva e Hayashi (2012, p. 16) destacam que “há uma espécie de luta política pela autoridade científica que visa assegurar um poder sobre os mecanismos constitucionais do campo, como, por exemplo, os fundos para as pesquisas”. Esse capital institucional é essencial para o desenvolvimento da atividade científica dentro do campo, assim, sua busca impulsiona as disputas por autoridade (reconhecimento), que, por sua vez, contribuem para o fortalecimento e autonomia do campo.

Em sua discussão sobre a formação e estabelecimento das Histórias em Quadrinhos enquanto campo científico, Lent (2013) elenca alguns dos motivos pelos quais o meio tem sido desprezado como objeto de estudo:

- a) O pouco interesse dos demais acadêmicos pelos quadrinhos lhes conferiu menor valor simbólico como objeto de pesquisa. Em outras palavras, recorrendo ao pensamento de Bourdieu (2013), os estudos dos quadrinhos não eram reconhecidos pelos seus pares e, portanto, não representavam lucro simbólico ou reconhecimento de autoridade científica em seus campos;
- b) O financiamento para essas pesquisas seria insuficiente e, por isso, o objeto têm menor valor institucional;
- c) O fato de as HQs serem um produto da cultura de massa também as torna menos atrativas àqueles que fazem distinção entre “alta” e “baixa” cultura. Esse ponto também está presente no discurso de Carvalho (2017) quanto a legitimação cultural dos quadrinhos;
- d) Um certo “esnobismo” presente na maioria dos campos, que tentariam proteger seu próprio território. A comunicação e a cultura de massa sempre tiveram que enfrentar essas barreiras nos espaços acadêmicos;
- e) Por ser um campo relativamente novo, acreditava-se que a arte dos quadrinhos não teria uma fundamentação teórica ou estrutura metodológica para sua investigação científica. No entanto, Lent (2013) argumenta que, assim como outros campos em seus primeiros estágios de formação, os estudos dos quadrinhos podem e devem utilizar teorias e técnicas de outras disciplinas.

Assim, as perspectivas da sociologia, psicologia, filosofia, arte e estética, negócios e economia ou história podem ser aplicadas ao estudo da arte em

quadrinhos. Quanto às técnicas, os pesquisadores podem examinar o conteúdo e a forma da arte dos quadrinhos usando métodos textuais como análise semiótica, análise do discurso, análise literária, análise retórica e análise de conteúdo. O foco pode ser uma análise de nível mais macro da produção dos quadrinhos e/ou seus efeitos, nos quais técnicas de pesquisa como análise histórica, estudos de caso, pesquisas, entrevistas e experimentos seriam adequadas. Obviamente, técnicas não tradicionais e/ou inovadoras são incentivadas, mas é provável que as “novas” abordagens contenham elementos das metodologias de pesquisa mencionadas acima que serão testadas com o tempo (LENT, 2013, p. 6-7, tradução nossa)<sup>47</sup>.

Considerando que o reconhecimento e legitimação das HQs como produto cultural contribui para o seu fortalecimento enquanto campo científico, faz-se necessário adentrar nessa discussão. Nessa perspectiva, Carvalho (2017) analisa e discute o processo de legitimação cultural das HQs e descreve alguns dos momentos chaves, que levaram as HQs de seu status de desprestígio, classificadas como entretenimento barato e sem valor cultural, para ultrapassar as fronteiras que separam o patamar de uma cultura “baixa” para uma “alta”. Entre os marcos dessa mudança estão o movimento intelectual europeu e o movimento underground norte-americano da década de 1960; a publicação e reconhecimento da obra “Maus”, de Art Spiegelman, e a invasão das *graphic novels* no mercado dos quadrinhos e literatura.

Nesse contexto, Lent (2013) argumenta que o debate sobre a divisão entre “alta” e “baixa” cultura, vem diminuindo à medida em que se constata que obras atualmente consideradas “belas artes”, não carregavam esse *status* em sua época de criação, além disso, a globalização e a comercialização têm contribuído para que esses limites se tornem cada vez mais difusos.

Durante esse processo, os quadrinhos se popularizaram entre diferentes tipos de leitores, pois se desenvolverem enquanto meio cultural, abarcando novos e variados temas, formatos e recursos narrativos, possibilitando ao leitor “consumir da mais tradicional história de super-heróis ao mais intrincado relato confessional de um quadrinista” (CARVALHO, 2017, p. 163). Além disso, progressivamente, o meio saiu de seus pequenos espaços em eventos culturais e literários e congressos acadêmicos da área de comunicação, para protagonizar seus próprios eventos. Essas mudanças

---

<sup>47</sup> “Thus, perspectives of sociology, psychology, philosophy, art and aesthetics, business and economics, or history can be applied to comic art study. As for techniques, researchers can examine the content and form of comic art using textual methods such as semiotic analysis, discourse analysis, literary analysis, rhetorical analysis, and content analysis. The focus can be a more macro-level analysis of the production of comic art and/or this effects, in which case, research techniques such as historical analysis, case studies, surveys, interviews, and experiments would be appropriate. Of course, non-traditional and/or innovative techniques are encouraged, but it is likely that “new” approaches will contain elements of the time-tested research methodologies mentioned above.”

proporcionaram o crescimento de publicações especializadas e abriram caminho para que os quadrinhos adentrassem em espaços nos quais antes eram pouco valorizados, passando a ser reconhecidos como importante meio “para a disseminação de conhecimento e valores culturais” (CARVALHO, 2017, p. 163).

Carvalho (2017) argumenta, ainda, que o fortalecimento dos quadrinhos enquanto campo de produção cultural transformou o processo de legitimação num ciclo, no qual a valorização do objeto impulsionou a valorização do campo, conseqüentemente conferindo maior valor simbólico ao objeto. Por isso, a autora defende a persistência na luta pelo reconhecimento dos quadrinhos mesmo que o campo não pareça totalmente solidificado. Dessa forma, “discutir os quadrinhos em sua especificidade se torna muito mais fácil e efetivo; ao não termos de compará-los com algo que nada tem a ver com ele, o campo se estabeleceria não só cultural, mas academicamente” (CARVALHO, 2017, p. 163).

Lent (2013) discute dois tópicos considerados importantes para a legitimação do campo dos estudos dos quadrinhos: uma definição de seu objeto e a questão da sua disciplinaridade. Essas delimitações marcam as fronteiras do campo e também são destacadas por Bourdieu (2013) como recursos fundamentais para a legitimação do campo científico.

Na luta em que cada um dos agentes deve engajar-se para impor o valor de seus produtos e sua autoridade de produtor legítimo, está sempre em jogo o poder de impor uma definição da ciência (isto é, a delimitação do campo dos problemas, dos métodos e teorias que podem ser considerados científicos) mais de acordo com seus interesses específicos (BOURDIEU, 2013, p. 117).

Quanto à proposição de uma definição única para as HQs enquanto objeto de estudo, alguns dos motivos que a dificultam são: a variedade de termos (e seus significados) utilizados para designá-los em diferentes países e os diferentes formatos nos quais a nona arte se apresenta (LENT, 2013).

Já no tocante à questão da disciplinaridade do campo, Lent (2013) aponta para alguns dos argumentos existentes a favor (SMITH, 2011; STEIRER, 2011; BEINEKE, 2013) e contra (MORITA, 2010, HATFIELD, 2010) a criação de uma disciplina específica para os estudos dos quadrinhos. A seguir são resumidos os argumentos que defendem a disciplinaridade:

- a) a dificuldade de se comparar as HQs a outros meios, que seria algo necessário aos estudos no contexto de outras disciplinas;

- b) as dificuldades impostas pela atual estrutura hierárquica das instituições acadêmicas, que demandam a adequação dos campos às delimitações disciplinares existentes;
- c) a necessidade de se estudar os quadrinhos em seus próprios termos, a fim de fortalecê-los institucionalmente e conferir autonomia científica ao campo.

Nessa perspectiva, Carvalho (2017) também defende a necessidade de se estudar os quadrinhos em seus próprios termos, com base nas suas próprias características, estrutura e estética e em seu próprio espaço, ao invés de compará-los a outros meios de produção cultural. A autora não entra na discussão da disciplinaridade do campo científico, mas acredita que a legitimação e valorização dos quadrinhos enquanto campo cultural, influencia também em seu reconhecimento no contexto acadêmico, pois:

significa não precisar, no futuro, ficar justificando a escolha dos quadrinhos não só como diversão, mas também como objeto de estudo. Pensarmos neles como um campo consolidado, um campo que produz coisas boas e ruins, como qualquer outro, é pensá-los também como um espaço de debate legítimo, e não apenas uma “fantasia” de fãs apaixonados. Pensar as histórias em quadrinhos como um campo é deixar o “processo” de lado e transformar o “culturalmente legítimo” em realidade (CARVALHO, 2017, p. 164-165).

Strömberg (2016) também discute os estudos dos quadrinhos e seu estabelecimento enquanto campo científico, questionando acerca da necessidade dessas pesquisas se estabelecerem como um campo independente ou como uma disciplina específica. Assim, o autor analisa os pontos positivos e negativos dessas “opções”, discordando, em parte, do ponto de vista de Hatfield (2010, 2017), ele questiona: “Então, estabeleça um campo e potencialmente perca os aspectos positivos da pesquisa interdisciplinar, ou não estabeleça uma disciplina e potencialmente tenha a pesquisa em quadrinhos tropeçando na periferia do sistema acadêmico?”<sup>48</sup> (STRÖMBERG 2016, p. 151, tradução nossa). Sua resposta mais direta é que não se trata, necessariamente, de escolher entre uma situação ou a outra. Mais especificamente ele se baseia no argumento de Becher e Trowler (2001) sobre os modos de produção de conhecimento urbano e rural<sup>49</sup>: “acredito que seja possível

---

<sup>48</sup>“So, establish a field and potentially lose the positive aspects of interdisciplinary research, or do not establish a discipline and potentially have research on comics flounder on the outskirts of the academic system?”

<sup>49</sup>A forma urbana se refere a “uma comunidade muito unida cujo conhecimento não vai muito longe e é divulgado em um pequeno número de periódicos elevados usando terminologia, teorias e técnicas

estabelecer uma disciplina de estudos de quadrinhos, embora mantendo um modo rural, com um escopo mais amplo de pesquisa e uma maior caixa de ferramentas de métodos e teorias”<sup>50</sup> (STRÖMBERG, 2016, p. 151, tradução nossa).

Para que esta hipótese funcionasse, ele defende que seria necessário atender a pelo menos quatro condições: 1) pesquisadores interessados em construir uma nova disciplina e em assumir todo o trabalho decorrente, 2) financiamento e recursos, 3) pelo menos uma universidade disposta a hospedar disciplina em estágio inicial, 4) o estabelecimento de uma organização que assuma a responsabilidade de arbitragem em decisões que têm implicações de longo prazo para a nova disciplina. Nos países nórdicos, esta parece ser uma alternativa viável, proporcionando uma estrutura favorável à explosão potencial das pesquisas dos quadrinhos (STRÖMBERG, 2016).

Numa perspectiva mais voltada para seu estabelecimento como campo interdisciplinar, temos a discussão proposta por Hatfield (2017, p. 12, tradução nossa):

O que poderia significar construir um "lugar" para um campo que não pode ser localizado, que tem operado nas margens e nos interstícios entre as disciplinas - literatura, arte, comunicação de massa, estudos de cinema e mídia, design, filosofia, sociologia e muitos outros? Os estudos dos quadrinhos são um campo liminar, definido pela natureza não resolvida de seu próprio objeto de estudo. Como objeto social, os quadrinhos ocupam muitos lugares, mas, institucionalmente, não se sentiram perfeitamente à vontade em nenhum deles. Eu diria que os estudos dos quadrinhos são uma antidiplina: uma forma de deslizar entre os universos, academicamente falando. Então, o que pode significar construir um lugar para ele, e por que isso deveria importar? Eu acho que isso importa.<sup>51</sup>

Assim, Hatfield (2010, 2017) defende a impossibilidade de se construir uma disciplina específica para os estudos dos quadrinhos, pois eles não apresentam uma identidade disciplinar para demarcar suas fronteiras devido a dois motivos principais: 1) o aspecto heterogêneo de seu objeto de estudo os coloca na intersecção de várias disciplinas como artes visuais, comunicação e literatura; e 2) essa

---

compartilhadas e combinadas”. Já no modo rural “os problemas, métodos e teorias não são tão consolidados, a produção de pesquisa é geralmente em forma mais longa, por exemplo, livros e monografias, e há menos competição”, devido ao seu escopo amplo que permite a abordagem uma maior diversidade de questões, a partir de uma maior variedade de métodos e teorias (BECHER; TROWLER, 2001, p. 106-108 *apud* STRÖMBERG, 2016, p. 136).

<sup>50</sup>“I believe that it is possible to establish a discipline of comics studies, though keeping a rural mode, with a wider scope of research and a larger toolbox of methods and theories”

<sup>51</sup> “What could it mean to build a “place” for a field that cannot quite be placed, one that has operated on the margins and in the interstices among the disciplines—literature, art, mass communications, film and media studies, design, philosophy, sociology, and many others? Comics Studies is a liminal field, defined by the unresolved nature of its very object of study. As a social object, comics occupies many places and yet institutionally has been perfectly at home in none. Comics Studies, I would argue, is an anti-discipline: a way of slipping between the universes, academically speaking.<sup>1</sup> So what can it mean to build a place for it, and why should that matter? I do think it matters”

multidisciplinaridade vai de encontro a própria noção tradicional de disciplina presente na atual estrutura acadêmica. Neste sentido, os estudos dos quadrinhos desafiam a noção de compartimentalização e fragmentação do conhecimento na qual se estruturam as universidades atualmente.

Corroborando com essa discussão, Carrion Arias (2019) argumenta que por constituírem um tipo de narrativa bastante específico em seus aspectos visuais e textuais, os quadrinhos exigem uma nova interpretação a partir de métodos adequados a sua composição. “O sentido dos quadrinhos emana, portanto, de uma interligação com as outras artes, bem como com discursos de natureza heterogênea (histórico, estética, filosófica, etc.)”<sup>52</sup>, conduzindo seus estudiosos às fronteiras dos estudos de cultura de massa (CARRIÓN ARIAS, 2019, p. 276, tradução nossa).

Nesse sentido, Lent (2013, p. 15, tradução nossa), sem necessariamente se colocar a favor ou contra a constituição formal de uma disciplina para os estudos dos quadrinhos, acredita que “talvez, novamente, muita importância esteja sendo dada à necessidade de uma disciplina separada”, e faz alguns questionamentos:

Por que um pesquisador que trabalha em uma disciplina estabelecida não pode ser chamado de estudioso de quadrinhos? Por que o mesmo pesquisador não pode experimentar “novos” conceitos e técnicas enquanto trabalha em literatura, artes plásticas, comunicação ou qualquer outro departamento? Por que um pesquisador não se sentiria à vontade para fazer isso? (LENT, 2013, p. 15, tradução nossa).<sup>53</sup>

Contudo, a falta de uma discussão mais aprofundada entre os estudiosos dos quadrinhos acerca dos desafios e oportunidades proporcionados pela condição multidisciplinar do campo, permanece como obstáculo a ser superado para alcançar uma verdadeira integração interdisciplinar. Faz-se necessário “compensar essa falta de *status* disciplinar tornando-se intencional sobre como acomoda e aproveita as diferenças entre suas disciplinas participantes”<sup>54</sup>, além disso “essas diferenças não significam que os estudos de quadrinhos não possam ter uma identidade firme ou base institucional, mas significam que continuamente corremos o risco de falar com

---

<sup>52</sup> “El sentido de los cómics emana, por tanto, de una interconexión con las otras artes, así como con discursos de carácter heterogéneo (históricos, estéticos, filosóficos, etc.)”

<sup>53</sup> “Why cannot a researcher working in an established discipline be called a comics scholar? Why cannot the same researcher experiment with “new” concepts and techniques while working within literature, fine arts, communications, or any other departments? Why would a researcher not feel free to do so?”

<sup>54</sup> “it must make up for this lack of disciplinary status by becoming intentional about how it accommodates and takes advantage of the differences among its participating disciplines”

propósitos cruzados sem perceber”<sup>55</sup> (HATFIELD, 2010, p. 2, tradução nossa). Mais recentemente, Hatfield (2017) mantém seu argumento de que o futuro dos estudos dos quadrinhos depende dessa habilidade em trabalhar em conjunto, discutindo e valorizando suas diferenças, a fim de identificar como cada disciplina pode contribuir para uma real construção interdisciplinar do conhecimento.

Como iniciativa para fomentar essas discussões tão necessárias ao campo de forma mais coordenada e prática, foi fundada em 2014 a *Comics Studies Society*, uma associação profissional e sociedade erudita apoiada por membros de diversos países e disciplinas. Entre os objetivos buscados pela associação, conforme Hatfield (2017), estão: o incentivo à criação de mais programas de graduação e programas interdisciplinares; a disponibilização de mais recursos para jovens estudantes, professores e profissionais da área; a criação de mais prêmios e o reconhecimento às pesquisas. Entretanto, “construir tais recursos requer, ironicamente, reconhecer os quadrinhos como uma ‘anti-disciplina’ que recusa fronteiras e escaninhos, [...] devemos superar a mentalidade antiacadêmica e reivindicar uma identidade acadêmica real, com pluralismo e interdisciplinaridade em seu núcleo”<sup>56</sup> (HATFIELD, 2017, p. 25, tradução nossa).

Apesar de divergirem em certa medida, as visões de Hatfield (2010, 2017) e Strömberg (2016) para o futuro dos estudos dos quadrinhos constituem importantes contribuições para as discussões sobre a formalização e avanços do campo. Ambos, porém, convergem no tocante aos benefícios trazidos pela integração com saberes, teorias e métodos de diversas áreas do conhecimento. Nesse sentido, a presente pesquisa visa contribuir, mesmo que de forma indireta, para que haja algum avanço em direção a essa integração de saberes, na medida em que busca, na comunicação científica sobre histórias em quadrinhos, suas relações com diferentes áreas do conhecimento.

Para Lent (2013, p. 15), a discussão sobre a disciplinaridade do campo deve prosseguir, pois há argumentos nos quais se pesam vantagens e desvantagens, mas “enquanto isso, os pesquisadores devem se aventurar fora de suas caixas, adaptando

---

<sup>55</sup> “These differences do not mean that comics studies can have no firm identity or institutional footing, but they do mean that we continually risk talking at crosspurposes without realizing it”

<sup>56</sup> “To build such resources requires, ironically, recognizing comics as an anti-discipline that refuses boundaries and pigeonholes. [...] we must get past the anti-academic mindset and lay claim to an actual academic identity, one with pluralism and interdisciplinarity at its core”

(e não apenas adotando) teoria e metodologia de várias disciplinas, e criando diferentes abordagens por meio da interação com os criadores, fãs e a comunidade externa aos quadrinhos”<sup>57</sup>.

---

<sup>57</sup> “in the meantime, researchers should venture out of their boxes, adapting (not just adopting) theory and methodology from various disciplines, and creating different approaches by interacting with comics creators, fans, and the non-comics community.”

### 3 METODOLOGIA

Quanto aos fins, o estudo caracteriza-se como uma pesquisa descritiva, dada a intenção de descrever a percepção da comunidade acadêmica nacional sobre as HQs nos artigos publicados no período de 2018 a 2020. Quanto aos meios, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, na medida em que identifica e categoriza estes estudos a partir de publicações, além de identificar suas contribuições para o campo da pesquisa sobre HQs.

Para a melhor estrutura e planejamento da pesquisa, com fins de atender aos objetivos propostos e responder o problema suscitado na questão norteadora, percorreram-se cinco etapas: levantamento bibliográfico para elaboração do referencial teórico; definição do universo e critérios para constituição do *corpus* da análise; definição das categorias de análise; análise do conteúdo dos registros selecionados; e, exposição e discussão dos resultados.

#### 3.1 Levantamento bibliográfico

A primeira etapa compreendeu a fase exploratória da pesquisa, iniciada a partir de um levantamento bibliográfico para delimitação do tema, problema e objetivos, bem como para melhor definição do objeto do estudo e seus marcos teórico conceituais, culminando na redação do referencial teórico.

Para este levantamento, foram realizadas buscas em bases de dados como: Brapci, Scielo, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT), Attena (Repositório Institucional da UFPE), Web of Science, Scopus e DOAJ. Os termos utilizados foram “Histórias em Quadrinhos” e “*Comics*” combinados pelo operador booleano OR e aplicados aos campos título, assunto e/ou resumo, a depender da base de dados, de modo a abranger publicações científicas nacionais e internacionais.

Quanto à construção da metodologia para esta pesquisa, iniciou-se com a escolha dos termos de busca e testes para a seleção das bases de dados e definição dos critérios de constituição do *corpus*. Em seguida, foram feitos novos testes com as bases selecionadas para verificar a viabilidade da análise do conteúdo em tempo hábil.

### 3.2 Definição do universo e do *corpus* da análise

Os termos de busca foram os mesmos utilizados na etapa de levantamento bibliográfico com o objetivo de abranger os estudos dos quadrinhos nacionais e internacionais. Depois, foram escolhidas diferentes bases de dados multidisciplinares para realizar testes de busca preliminares, incluindo bases nacionais e internacionais, com conteúdo de acesso aberto e/ou pago. As bases de dados utilizadas nesses testes foram: *Web of Science*, *Scopus*, *Science Direct*, Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT), *Directory of Open Access Journals* (DOAJ), *Directory of Open Access Books* (DOAB), *Open Grey*, *Scielo* e *ScienceOpen*.

Nos primeiros testes foram avaliadas diferentes possibilidades para definição da estratégia de busca e critérios para delimitar o *corpus*, tais como: aplicabilidade dos termos de busca combinados por operadores booleanos, diferenças nos resultados segundo o idioma e qual combinação entre os termos resultaria mais relevantes. Também foram explorados diferentes filtros para refinamento das buscas, como: anos das publicações (20, 10 e 5 últimos anos), campos de busca e tipos de documentos, além de características de cada base como o recurso de exportação dos resultados para uso em planilha eletrônica ou gerenciadores de referências.

Os filtros relativos aos tipos de documentos variaram conforme os conteúdos indexados nas bases, visto que algumas são mais restritas, como é o caso do Catálogo de Teses e Dissertações (CAPES) e da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT) que abarcam apenas dissertações ou teses, da *Open Grey* que é especializada em literatura cinzenta, e do *Directory of Open Access Books* (DOAB) que é voltado para livros de acesso aberto. No caso das bases *Web of Science*, *Scopus*, *Science Direct* e *ScienceOpen*, foi realizada uma terceira busca a fim de limitar os tipos de documentos. Os resultados podem ser observados no Quadro 1.

Quadro 1 – Resultados das buscas em bases de dados

| <b>Base de Dados</b>                                    | <b>Refinamentos</b>  | <b>Resultados</b> |
|---|--|-------------------|
| <i>Web of Science</i>                                   | 2001-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, revisões<br>Campo: tópico (título, resumo e palavras-chave) | 2.297             |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, revisões<br>Campo: tópico (título, resumo e palavras-chave) | 2.015             |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>Campo: tópico (título, resumo e palavras-chave)                                  | 1.635             |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>Campo: tópico (título, resumo e palavras-chave)                                  | 1.228             |
| <i>Scopus</i>   | 2001-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, revisões<br>Campo: título, resumo e palavras-chave          | 1.703             |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, revisões<br>Campo: palavras-chave                           | 1.479             |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>Campo: tí palavras-chave   | 1.044             |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>Campo: palavras-chave  | 726               |
| <i>Science Direct</i>                                   | 2001-2020<br>Tipo de doc.: artigos de revisão, artigos de pesquisa, resumos de conferências<br>Campo: palavras-chave   | 985               |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos de revisão, artigos de pesquisa, resumos de conferências<br>Campo: palavras-chave   | 730               |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos de pesquisa<br>Campo: palavras-chave  | 681               |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos de pesquisa<br>Campo: palavras-chave  | 379               |
| Catálogo de Teses e Dissertações (CAPES)                | 2001-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações  | 1.168             |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações  | 944               |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações  | 600               |
| Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT) | 2001-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações<br>Campo: assunto  | 508               |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações<br>Campo: assunto  | 411               |

|   |  |       |
|---|--|-------|
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: teses e dissertações<br>Campo: assunto                      | 228   |
| <i>Directory of Open Access Journals (DOAJ)</i> | 2001-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>campo: palavras-chave                            | 445   |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>campo: palavras-chave                            | 420   |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>campo: palavras-chave                            | 281   |
| <i>Directory of Open Access Books (DOAB)</i>    | 2001-2020<br>Tipo de doc.: livros e capítulos  | 67    |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: livros e capítulos  | 63    |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: livros e capítulos  | 52    |
| <i>Open Grey</i>                                | 2001-2011 (período recuperado)<br>Campo: todos os campos<br>Tipo de doc.: todos        | 36    |
| <i>Scielo</i>                                   | 2001-2020<br>campo: Resumo<br>Tipo de doc.: artigos, relato de caso                    | 88    |
|   | 2011-2020<br>campo: Resumo<br>Tipo de doc.: artigos, relato de caso                    | 78    |
|   | 2016-2020<br>campo: Resumo<br>Tipo de doc.: artigos, relato de caso                    | 57    |
| <i>ScienceOpen</i>                              | 2001-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, livros, capítulos de livros | 2.688 |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos, artigos de congressos, livros, capítulos de livros | 2.003 |
|   | 2011-2020<br>Tipo de doc.: artigos   | 1.428 |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos   | 809   |
|   | 2016-2020<br>Tipo de doc.: artigos<br>Inclusão do filtro “abstract” <sup>58</sup>      | 437   |

Fonte: A autora (2022).

Os resultados conduziram a importantes considerações para a definição dos critérios de constituição do *corpus* da pesquisa. Desta forma, verificou-se que o

<sup>58</sup> Após esse teste verificou-se que alguns registros da base *ScienceOpen* não continham o resumo, então foi requerido que constassem também no campo “abstract”. Dessa forma, os registros sem resumo foram removidos, obtendo-se assim o resultado de 437 registros.

quantitativo total de artigos, somando-se as publicações nacionais e internacionais, seria muito alto, inviabilizando a execução das demais etapas da pesquisa. Portanto, a estratégia de busca nas bases de dados foi o uso do termo “histórias em quadrinhos” apenas em português, a fim de restringir os resultados aos artigos publicados nesse idioma e, posteriormente, foram excluídos os resultados que não constituíssem artigos nacionais. Por sua vez, o intervalo de tempo dos últimos três anos (de 2018 a 2020) mostrou-se o período mais significativo dessas publicações, permitindo a execução da pesquisa em tempo hábil.

Quanto aos tipos de documentos que constituem o *corpus*, constatou-se que a análise de publicações como livros e capítulos de livros não seria viável, pois nem todos apresentam descrição completa nas bases selecionadas. Dissertações e teses também foram excluídas, pois o quantitativo de trabalhos, somado ao total de artigos, inviabilizaria a análise em tempo hábil à conclusão da pesquisa. Assim, a análise se limitou aos artigos científicos.

Além disso, foi estabelecido que, para compor o *corpus*, as HQs fossem o objeto principal de estudo e não elemento secundário dos artigos. Para atender esse critério, os artigos selecionados deveriam conter os seguintes metadados: título, resumo e palavras-chave.

Quanto à seleção das bases de dados, ponderou-se que a adoção de bases de acesso aberto possibilitaria que qualquer pesquisador pudesse replicar os passos deste estudo, sem as barreiras impostas pelas pagas. Assim, as bases selecionadas foram a *ScienceOpen*<sup>59</sup>, que é uma plataforma de busca e descoberta criada em 2013 e que atualmente indexa mais de 72 milhões de artigos de acesso aberto e registros de artigos; e a *Directory of Open Access Journals (DOAJ)*<sup>60</sup>, uma base de dados independente criada em 2003 e que atualmente indexa mais de 16.500 periódicos de acesso aberto revisados por pares.

Além disso, verificou-se que o periódico nacional 9ª Arte, publicado pelo Observatório de História em Quadrinhos (ECA/USP), não constava entre os artigos indexados pelas bases selecionadas. Devido à sua importância para o campo dos estudos dos quadrinhos em âmbito nacional, foram incorporados os números publicados de 2018 a 2020. Assim, efetivou-se nova pesquisa nas bases de dados

---

<sup>59</sup> Disponível em: <https://www.scienceopen.com/>

<sup>60</sup> Disponível em: <https://doaj.org/>

selecionadas, usando-se a expressão “*histórias em quadrinhos*” com os filtros “abstract” e “article” na Science Open. Na base DOAJ foi utilizado o filtro “todos os campos”, as buscas foram realizadas no dia 23 de novembro de 2021. Também foram coletados os metadados dos artigos nacionais publicados nos números do periódico 9ª Arte nos anos de 2018 a 2020. Somando-se os registros coletados nas duas bases e no periódico, recuperou-se um total de 181 artigos.

Por fim, após a seleção conforme os critérios de inclusão, foram excluídos 45 itens, dentre eles estavam textos de editorial, resenhas, entrevistas e outros textos que não configuravam estudos científicos, como por exemplo adaptações de obras literárias para HQs. Também foram excluídos os artigos publicados em revistas internacionais, artigos internacionais traduzidos e artigos que, apesar de mencionarem o termo de busca “*histórias em quadrinhos*” nos resumos, não traziam as HQs como objeto de estudo. Assim, o *corpus* de análise alcançou um total de 77 artigos.

### **3.3 Definição das categorias de análise**

Os registros coletados e selecionados foram classificados e analisados a partir da técnica da Análise de Conteúdo, um conjunto de técnicas que abrangem a descrição, inferência e interpretação (BARDIN, 2011). A escolha da técnica se justifica pela sua adequação a cada um dos objetivos apresentados no início deste estudo, permitindo a organização e categorização dos artigos, proporcionando uma visão geral e o mapeamento dessa comunicação científica. Além disso, possibilitou a identificação das características e relações entre as diferentes pesquisas sobre HQs, bem como uma melhor compreensão das suas contribuições para este campo.

A técnica escolhida foi a análise de conteúdo por categorias, que segundo Ruas e Bax (2019, p. 3) “envolve a seleção de critérios de escolha e delimitação de categorias para associação do conteúdo presente nas publicações analisadas”.

As categorias *a priori* utilizadas foram as indicadas por Vergueiro e Santos (2019), a partir dos trabalhos de Christiansen e Magnussen (2000) e Lombard *et al.* (1999), a saber: Conteúdos, Economia, História, Linguagem, Aplicações práticas,

Recepção, Sociedade/Cultura e Técnica-estética (tradução nossa)<sup>61</sup>. Assim, Vergueiro e Santos (2019, p. 11, tradução nossa, grifo nosso) descrevem as categorias da seguinte forma:

**Linguagem:** o pesquisador, a partir de um corpus de histórias definido, discute teoricamente os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos;

**Conteúdos:** a identificação e discussão de possíveis significados das histórias, utilizando técnicas de análise semiótica, do discurso ou de conteúdo;

**História:** visa averiguar a relação da produção de quadrinhos com um determinado período histórico, incluindo a análise da estrutura, publicações e documentação (editoras, autores etc.);

**Sociedade/cultura:** o estudo de como os quadrinhos lidam com assuntos sociais, como sexo, violência urbana, guerra, racismo, entre outros, incluindo a forma como as narrativas dos quadrinhos retratam grupos sociais ou ideologias;

**Técnico-estética:** análise do estilo e procedimentos artísticos dos quadrinhos;

**Aplicação prática:** o uso dos quadrinhos na educação, marketing, evangelização e conscientização política ou social;

**Recepção:** pesquisas direcionadas ao público, visando determinar seu perfil ou sua reação a produções específicas;

**Economia:** estudos do mercado de quadrinhos que podem apontar tendências, segmentação de produtos, circulação, leitores, distribuição, etc.<sup>62</sup>

A distribuição dos artigos entre as categorias acima citadas pode ser verificada no Quadro 2, no Apêndice A.

### 3.4 Análise de conteúdo e apresentação dos resultados

Na quarta etapa, após categorizados, os estudos foram interpretados e analisados segundo suas características – como temáticas abordadas, métodos utilizados e áreas do conhecimento nas quais se originam – buscando traçar relações

<sup>61</sup> No original: Contents, Economics, History, Language, Practical application, Reception, Society/Culture e Technical-aesthetics.

<sup>62</sup> “Language: the researcher, from a defined corpus of stories, discusses theoretically the elements that compose the language of the comics;

Contents: the identification and discussion of possible meanings of the stories, using semiotics, discourse or content analysis;

History: aims to ascertain the relationship of the comics production to a certain historical period, including the analysis of the structure, publications and documentation (publishers, authors, etc.);

Society/culture: the study of how comics deal with social subjects, as sex, urban violence, war, racism, among others, including the way as comics narratives portrait social groups or ideologies;

Technical-aesthetics: analysis of style and artistic procedures of the comics;

Practical application: the use of comics in education, marketing, evangelization and political or social awareness;

Reception: researches directed to the public, aiming to determine its profile or its reaction to specific productions;

Economics: studies of the comics Market that can point to tendencies, product segmentation, circulation, readership, distribution, etc.”

entre os textos e as categorias, de forma a evidenciar tendências e direções das pesquisas sobre HQs. Em seguida foram analisadas as relações entre as próprias categorias, buscando similaridades e diferenças entre elas, a fim de caracterizar e compreender o panorama recente dos estudos do campo das Histórias em Quadrinhos na perspectiva da comunicação científica nacional.

Além disso, a organização dos textos também proporcionou a apresentação de resultados estatísticos complementares à análise, como: a evolução do quantitativo de artigos publicados no período analisado e a distribuição de artigos por categoria. Os valores foram apresentados na forma de gráficos e tabelas, proporcionando uma visualização geral dos resultados, enquanto que a parte referente à análise de conteúdo foi apresentada em quadros, e ambos discutidos considerando suas conexões.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

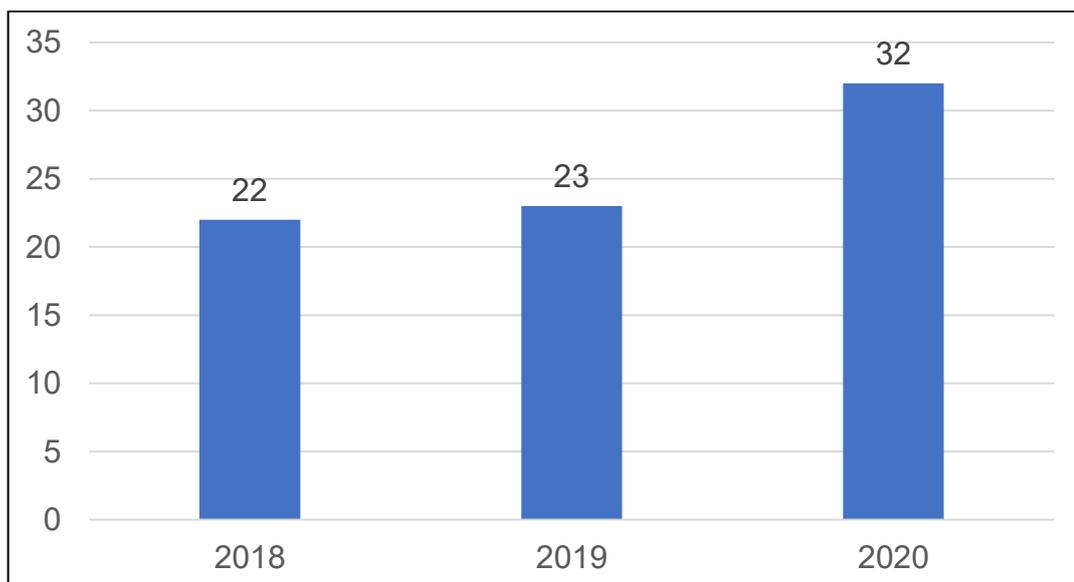
A seguir são apresentados e discutidos os resultados alcançados pela pesquisa que compreendem a análise dos dados e a análise de conteúdo.

### 4.1 Evolução e distribuição dos estudos

Após a seleção dos artigos, os seguintes metadados foram registrados em planilha eletrônica: título, autor(es), ano de publicação, periódico ou base no qual foi recuperado, resumo e palavras-chave; nesse momento também foram feitas as referências dos artigos. Em seguida, os dados foram organizados por ano de publicação, categoria de estudo das HQs e região do país no qual os periódicos são publicados.

É possível observar uma tendência de crescimento dos estudos dos quadrinhos, dessa forma, esses resultados corroboram com as afirmações referentes ao crescimento das pesquisas do campo encontradas na literatura da área (HATFIELD, 2010; OLIVEIRA, 2014; VERGUEIRO, 2017b; VERGUEIRO; SANTOS, 2019).

Gráfico 1 - Evolução do quantitativo de artigos nacionais publicados (2018 a 2020)



Fonte: A autora (2022).

Além disso, houve maior crescimento na publicação de artigos em 2020, dado que pode ser comparado ao relatado por Dunley, Priego e Wilkins (2020) no editorial

da edição de 2020 do periódico *The Comics Grid*, no qual apontam uma maior submissão de artigos relacionados aos quadrinhos naquele ano, destacando também a maior diversidade no tocante aos temas, autoria e países de origem dos estudos.

Quanto à distribuição dos artigos selecionados (Apêndice A) entre as categorias de análise *a priori*, é possível observar maior concentração de pesquisas relacionadas às aplicações práticas dos quadrinhos. Também merecem destaque os estudos voltados aos aspectos relacionados à sociedade e cultura retratados, bem como aqueles que investigam a sua linguagem e conteúdo, apesar de concentrarem menos publicações em comparação à categoria anterior. Já os aspectos relacionados à análise da técnica e estética das HQs, conexões com contextos históricos, mercado dos quadrinhos e seu público (recepção), ainda são pouco expressivos academicamente.

Tabela 2 - Distribuição dos artigos por categoria (2018-2020)

| <b>Categorias</b>   | <b>Quantitativo de artigos</b> |
|---------------------|--------------------------------|
| Aplicações práticas | 38                             |
| Sociedade/Cultura   | 10                             |
| Linguagem           | 9                              |
| Conteúdo            | 9                              |
| Técnica-estética    | 4                              |
| História            | 3                              |
| Economia            | 3                              |
| Recepção            | 1                              |

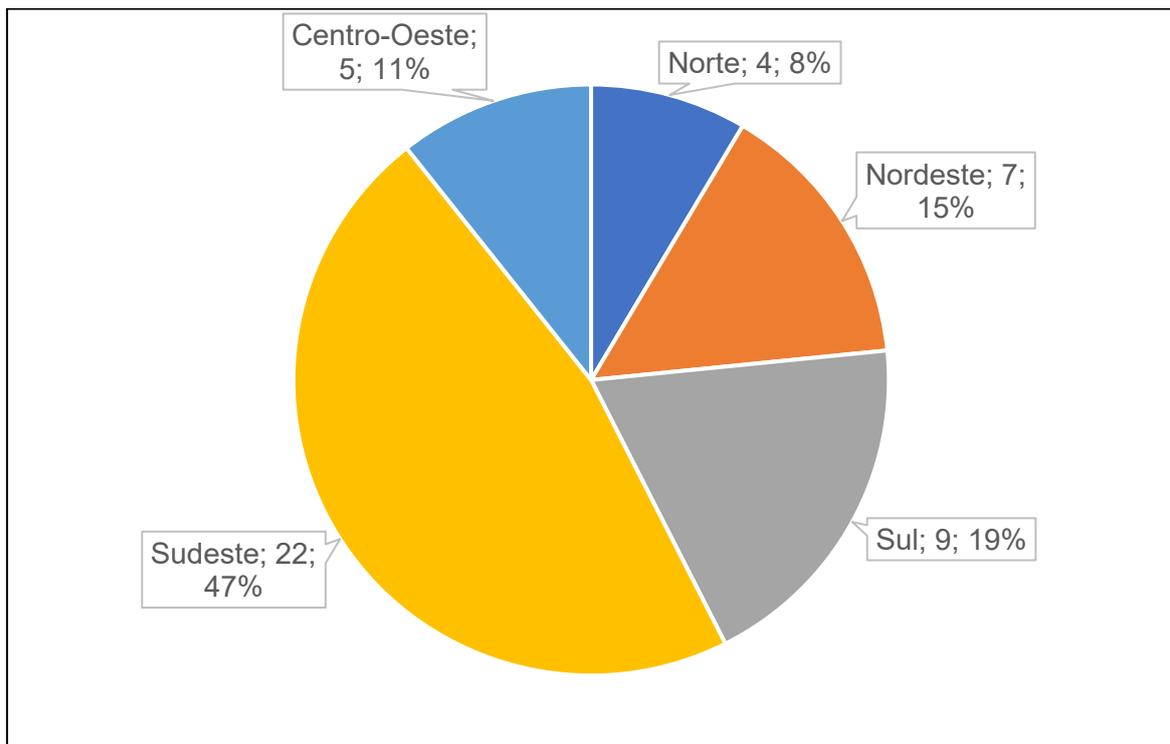
Fonte: A autora (2022).

Os estudos voltados às aplicações práticas dos quadrinhos apresentam maior conexão com a área de educação (isso será melhor discutido adiante na análise de conteúdo), mais especificamente o uso das HQs em sala de aula. Esse resultado corrobora com o estudo de Santos e Vergueiro (2019), que analisaram as teses e dissertações defendidas nas universidades brasileiras no ano de 2018, identificando que o crescimento dos estudos voltados às aplicações práticas estaria vinculado a alguns fatores como a sua maior relação com os cursos de mestrado profissionais; a inclusão das HQs nos PCN (BRASIL, 1998) e a consequente publicação de livros sobre o uso dos quadrinhos na educação; além de ter como objetivo proporcionar

maior legitimação cultural à arte dos quadrinhos (CARVALHO, 2017), conferindo-lhes maior capital científico (BOURDIEU, 2013).

Baseando-se na análise de dados apresentadas por autores que também investigaram a produção de pesquisas dos quadrinhos (CALLARI; GENTIL, 2016; SANTOS; VERGUEIRO, 2019; VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013), apresenta-se a distribuição de publicações (periódicos) por região de origem.

Gráfico 2 - Distribuição dos periódicos por região do Brasil (2018-2020)



Fonte: A autora (2022).

Para a elaboração do Gráfico 2 foram considerados apenas os periódicos e não a quantidade de artigos, posto que há casos como o periódico 9ª Arte, especializado em artigos que investigam as HQs, há também periódicos que publicaram números ou edições especiais com a temática dos quadrinhos e, portanto, apresentavam mais de um artigo na listagem selecionada para análise.

A maioria dos periódicos que publicaram artigos com as HQs como objeto de estudo estão concentradas na região sudeste. Devido ao fato desses periódicos serem publicados, em sua maioria, por programas de pós-graduação de diferentes universidades do Brasil, entende-se que é natural que se concentre na região sudeste, na qual estão localizadas a maioria das instituições de ensino superior do país. Nesse

sentido, os periódicos são editados pelas seguintes instituições: Associação Brasileira de Pesquisadores em Educação Especial (ABPEE), Faculdades Integradas Vianna Júnior, Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Estadual Paulista (UNESP), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ), Universidade Federal de Uberlândia (UFU), Universidade Federal de Viçosa (UFV), Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), Universidade Metodista de São Paulo e Universidade de São Paulo (USP).

Além disso, observou-se também que a maioria dessas publicações concentra-se em instituições do estado de São Paulo, por meio dos seguintes periódicos: Revista Brasileira de Educação Especial, da ABPEE; Galáxia, da PUC-SP; Revista on-line de Política e Gestão Educacional, Temas em Educação e Saúde e DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, da UNESP; Revista HISTEDBR On-line e Revista Internacional de Educação Superior, da UNICAMP; Mudanças, da Universidade Metodista de São Paulo; e Linha D'Água, Revista Criação & Crítica e 9ª Arte, da USP.

## **4.2 Análise de conteúdo**

Para a análise de conteúdo foram utilizados os seguintes metadados: título, resumo e palavras-chave. Sem dúvidas, o resumo foi a principal fonte de informações sobre os estudos, posto que apresentam detalhes como objetivos, métodos e resultados alcançados. Para esta etapa foram elaborados fichamentos para todos os artigos, contendo os metadados e os principais pontos da análise, em seguida, os estudos foram caracterizados e discutidos em relação à cada categoria.

A seguir são apresentados e discutidos os estudos em cada categoria, de acordo com a ordem apresentada na Tabela 2, a saber: Aplicações práticas, Sociedade/Cultura, Linguagem, Conteúdo, Técnica-estética, História, Economia e Recepção. Ao final é realizada uma síntese analítica do conjunto de categorias.

#### 4.2.1 Aplicações práticas

A categoria Aplicações práticas incluiu, em sua maioria, estudos voltados à aplicação dos quadrinhos na educação, explorando suas possibilidades de uso como recurso didático em sala de aula para diferentes disciplinas, níveis de ensino e tipos de público-alvo. No entanto, também foram encontrados artigos que investigam, discutem ou propõem a aplicação das HQs em outras áreas como a mediação de leitura, divulgação científica, informação em saúde, ações sociais, projetos acadêmicos, e na condição de fontes de informação em pesquisas acadêmicas.

Os estudos voltados para a aplicação das HQs em sala de aula propõem a sua utilização como ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem, explorando os aspectos estimulantes e convidativos dessa mídia para atrair e manter a atenção dos estudantes, contribuindo para a apreensão dos conteúdos e construção do aprendizado por meio do lazer (BORGES; BANDEIRA; LUZ JÚNIOR, 2020; FERREIRA *et al.*, 2018; SILVA *et al.*, 2018; SILVA; FERRES I PRATS, 2020; TREVISAN; GONZÁLEZ; BORGES, 2020; VASCONCELOS; CARVALHO, 2019;). Como defende Evangelista (2019, p. 1), a aplicação dos quadrinhos no ensino possibilita “aproximar o aluno do conteúdo, motivar o aprendizado e tornar o ambiente da sala de aula mais próximo e mais atrativo ao estudante”.

Alguns autores também destacam que a leitura dos quadrinhos proporciona o desenvolvimento de habilidades de leitura crítica e criatividade (BORGES; BANDEIRA; LUZ JÚNIOR, 2020; FRONZA, 2018; MENDES, 2020; OLIVEIRA; ARAGÃO, 2018; SILVA; FERRES I PRATS, 2020; SOARES; SILVINO, 2020). Além disso, outras vantagens do uso dos quadrinhos como ferramenta de ensino são evidenciadas, como a diversificação das leituras, a interdisciplinaridade, a acessibilidade e a versatilidade da mídia, que lhe permite alcançar diferentes públicos e se adaptar a diferentes contextos e conteúdos (ALCÂNTARA; MENDONÇA, 2019; SHIMAZAKI *et al.*, 2018; TREVISAN; GONZÁLEZ; BORGES, 2020). Outros estudos também destacam a possibilidade de explorar conexões com temas que vão além do conteúdo das aulas, como por exemplo os temas transversais (CUNHA; FARIA, 2018; OLIVEIRA; ARAGÃO, 2018) presentes nos PCN (BRASIL, 1998) e a História e Cultura Afro-Brasileira (SILVA *et al.*, 2018) em cumprimento à lei 10.639/2003 (BRASIL, 2003).

Além dessas características, vale destacar também que esses estudos propõem o uso dos quadrinhos em diferentes níveis de ensino (fundamental, médio, técnico e superior) e disciplinas como: Ciências, Cálculo, Arquitetura, Artes, História, Geografia, Educação Física, Matemática, Química, Biologia e Língua Portuguesa. Quanto aos diferentes públicos participantes ou para os quais são construídas as propostas estão: crianças, adolescentes, jovens e adultos, pessoas com deficiência e estudantes universitários de diferentes áreas e faixas etárias.

Contudo, merece destaque o estudo de Luiz e Castro (2020) intitulado “Histórias em Quadrinhos na Educação Básica: um estudo das representações sociais de professores”, também incluso e analisado nesta categoria. Partindo da hipótese de que os professores da educação básica compreendem os quadrinhos apenas como uma ferramenta metodológica para alcançar determinado fim, os autores constroem uma discussão fundamentada em pesquisa bibliográfica articulada às teorias das Representações Sociais e da Argumentação. Dessa forma, os resultados do estudo demonstraram que:

a despeito do que dizem as pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos e Educação, com exceção de situações e projetos pontuais, constatamos a subutilização do quadrinho em sala de aula. Isso ocorre, em grande parte, por rejeição e desconhecimento do professor. Além disso, os professores representam os quadrinhos em sala de aula apenas como um meio para se alcançar outros objetivos e mesmo as adaptações literárias são meras ferramentas para que o professor leve o aluno ao que ele considera realmente importante, que são as obras que originam essas adaptações. Como nunca houve uma preocupação em entender a representação que os professores têm do uso dos quadrinhos, criou-se uma crença equivocada de que esses projetos são desenvolvidos de forma generalizada nas escolas brasileiras, quando na realidade eles são a exceção e não a regra (LUIZ; CASTRO, 2020, p. 145).

Nesta perspectiva, alguns dos estudos incluídos nessa categoria abordam a aplicação prática dos quadrinhos tanto na educação (não necessariamente seu uso em sala de aula) como em outras áreas, explorando elementos próprios do meio, como por exemplo a complexidade envolvida na criação de narrativas compostas por texto e imagens, sua leitura e reflexão críticas e apropriação enquanto forma de expressão artística. Por apresentarem aspectos que os diferenciam dos demais estudos já mencionados, essas pesquisas são descritas a seguir.

Ainda na área da educação, Souza e Souza (2020, p. 469) relatam o processo de criação e avaliação de uma HQ para a divulgação e aperfeiçoamento do Programa de Monitoria do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, “visando chamar a atenção

de professores e alunos para a participação no programa, destacando as possibilidades de desenvolvimento pessoal das partes envolvidas e atentando para os problemas que se apresentam no percurso”. Os autores destacam que a narrativa em quadrinhos desenvolvida especificamente para criar um vínculo com o público-alvo (no sentido de gerar identificação) mostrou-se eficaz na apresentação dos temas abordados.

Leitão (2020) explora o uso dos quadrinhos, na condição de linguagem multimodal, num projeto de pesquisa e ensino que se fundamenta na abordagem intersemiótica da literatura. Dessa forma, o estudo apresenta os resultados de uma das etapas do projeto, no qual estudantes do ensino médio integrado ao técnico (Instituto Federal de Pernambuco - Campus Garanhuns) realizaram uma transposição textual e semiótica na adaptação de uma peça de teatro para a linguagem das HQs. Entre os resultados observa-se a complexidade do processo de produção de uma HQ, principalmente no tocante aos aspectos técnicos e estéticos do meio.

Compreendendo a aplicação das HQs no ensino para além da transmissão de conteúdos, Carvalho, Dantas e Calle Aguirre (2019) utilizam os quadrinhos tanto como ferramenta de apoio ao desenvolvimento de práticas de leitura e escrita, quanto como meio de expressão artística e textual. Assim, o estudo descreve o desenvolvimento e impacto de um projeto de extensão da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, que visou despertar em alunos de uma escola da zona rural o interesse e percepção de suas demandas de escrita e leitura, além de incentivar a reflexão acerca de aspectos socioculturais de seu contexto.

Em estudo vinculado ao campo da CI, Bari, Ferreira e Cortes (2018) verificaram a aplicação dos quadrinhos na mediação de leitura literária e formação leitora para estudantes universitários surdos. Por meio da pesquisa os autores verificaram que a proposta se articula a

esforços em nível nacional e mundial no século XXI, pela disseminação da informação e do conhecimento, como fator de progresso social científico, melhoria da qualidade de vida e concretização do potencial individual e coletivo dos discentes brasileiros integrados ao ensino superior, mediante suas particularidades (BARI; FERREIRA, CORTES, 2018, p. 131).

Quatro outros estudos destacam-se devido à aplicação dos quadrinhos na divulgação de informações em saúde (RAMOS; DUMONT, 2020; BARBOZA *et al.*, 2020; FERNANDES; CARVALHO, 2019; TEIXEIRA, 2019). Estes estudos apresentam alguns aspectos em comum: caracterizam as HQs como fontes de

informação com potencial para a divulgação científica; identificam a versatilidade, acessibilidade e amplo alcance dos quadrinhos; destacam a eficiência do meio quando construído tendo em vista o público a que se destina; evidenciam que o caráter convidativo dos quadrinhos e a identificação com os personagens são elementos que possibilitam seu amplo alcance.

Já no campo das ciências sociais, Weschenfelder, Yunes e Fradkin (2020) investigaram as intervenções nacionais e internacionais que utilizam super-heróis das HQs, em sua fase pré-capa/pré-máscara, em suas concepções. Segundo os autores, a maioria desses personagens “viveu situações de risco antes da fase de superempoderamento e reforçam o potencial da fase pré-capa como ferramenta em intervenções psicoeducacionais positivas” (WESCHENFELDER; YUNES; FRADKIN, 2020). Dessa forma, o estudo compreende que a partir da identificação dos leitores com suas narrativas e personagens, as HQs podem proporcionar mudanças positivas.

Por fim, com um estudo voltado à aplicação dos quadrinhos como fonte em pesquisas no campo histórico, Nachtigall (2018) explora e discute as possibilidades teórico-metodológicas, traçando relações com perspectivas semióticas no tratamento dessa fonte para o trabalho historiográfico. O autor destaca que as questões discutidas “têm como eixo central ressaltar algumas preocupações necessárias com as especificidades técnicas relacionadas ao trabalho com a arte sequencial” (NACHTIGALL, 2018, p. 122).

#### *4.2.2 Sociedade/Cultura*

De forma mais heterogênea que a categoria Aplicações práticas, a categoria Sociedade/Cultura incluiu estudos das áreas de Antropologia, Comunicação, Ciências Sociais, Educação, História, Ciência da Informação e Psicologia Social, abrangendo temáticas relacionadas a questões humanas e sociais, problemas urbanos e cultura, e a forma como são representados alguns grupos sociais: negros, mulheres e minorias sexuais. Além disso, diferente da categoria anterior, na qual os estudos voltados para o uso das HQs em sala de aula apresentavam objetivos e métodos similares, nessa categoria os artigos apresentam-se em menor quantidade e com temas, objetivos e métodos mais variados. Assim, a diversidade de temas e abordagens exigiu uma descrição individualizada dos estudos desta categoria.

Os autores destas pesquisas compreendem os quadrinhos como mídia de comunicação de massa e produto cultural, destacando sua característica de representação da sociedade, tanto do ponto de vista do artista, como do público ao qual se destinam, proporcionando reflexão acerca de questões e problemas sociais relacionados aos contextos no quais foram produzidas.

Nesse sentido, é possível destacar algumas das noções que os autores expressam em relação aos aspectos sociais e culturais dos quadrinhos. Oliveira Siciliano e Mendes (2020, p. 141) apontam para a influência das concepções dos artistas na forma como criam as representações da sociedade nas HQs. Por sua vez, Gonçalves *et al.* (2020, p. 224) evidenciam seu potencial para “reproduzir percepções e concepções sobre os mais variados aspectos da vida humana” e que, por isso, “têm servido como pano de fundo para reflexões sobre questões socioculturais e morais”. E Gomes (2020, p. e0107) caracteriza o meio como “linguagem dotada de procedimentos bastante específicos, em que a narrativa visual possibilita representar outras perspectivas sobre a experiência humana no tempo”.

Já Almeida (2019) abarca os aspectos sociais e culturais das HQs, considerando-as um meio pelo qual os membros de uma cultura retratam e se apropriam de questões do seu contexto social, transmissão de ideias, sentidos e conhecimento.

Quanto aos métodos empregados nas análises, os estudos dessa categoria utilizaram: análise hermenêutica de conteúdo, pesquisa bibliográfica, discussão teórica, análise do discurso, revisão da literatura, observação e pesquisa de campo.

Quanto às temáticas abordadas, quatro estudos analisaram diferentes aspectos vinculados à vida em sociedade e problemas urbanos e suas representações nas HQs.

Nessa perspectiva, Oliveira Siciliano e Mendes (2020) debateram a oposição entre os conceitos de barbárie e civilização nas “Aventuras do Zé Macaco” publicadas na revista ilustrada infantil “O Tico-Tico” durante o ano 1911. Os autores exploram as alegorias sociais na HQ a partir de teorias sobre o processo civilizador e a representação por caricatura, e destacam o potencial da obra para suscitar discussões relacionadas às transformações pelas quais passou a sociedade brasileira à época.

Já Vieira (2018) investiga aspectos como a criminalidade e os problemas sociais comuns aos grandes centros urbanos, retratados por meio das cidades

ficcionais *Gotham City* e *Metrópolis* nas HQs do *Batman* e Super Homem publicadas no período de 1938 a 1941.

Enquanto Braga Júnior (2020, p. 156) estuda os significados das situações que estão por trás das narrativas nas HQs de super-heróis “e que devem ser problematizadas para compreender sua dimensão de reprodução do ‘social’”, bem como analisa aspectos relacionados à participação dos produtores e consumidores dessas obras na compreensão e discussão dessas questões. Dessa forma, o autor propõe a leitura e avaliação crítica das narrativas das HQs a partir dos materiais utilizados na sua criação.

Ainda no tocante às representações sociais presentes nos quadrinhos, o estudo de Mizusaki e Gomes (2019) discute as influências das mídias televisivas e dos quadrinhos no desenvolvimento social e cultural das crianças, bem como os efeitos dessas relações no contexto educacional. Os autores ponderam, ainda, sobre o papel da escola na utilização dessas mídias e mediação da sua leitura de forma a contribuir para o desenvolvimento social e cultural infantil.

Aproximando os aspectos social e cultural dos quadrinhos enquanto objeto bibliográfico, Almeida (2019) propõe uma releitura da obra “Bibliografia e Sociologia dos Textos” de D. F. McKenzie, para discutir a bibliografia como uma “sociologia dos textos” e os desafios da bibliografia perante textos para além dos livros, como as HQs, que são colocadas como caso de análise neste estudo. Dessa forma, o autor discute a noção de representação social e o conceito de “cultura da convergência”, abarcando ainda discussões mais amplas em relação às “identidades sociais e culturais e suas representações nos meios de comunicação, bem como os processos de produção, circulação e apropriação dos textos” (ALMEIDA, 2019, p. 243). Por fim, o estudo apresenta orientações teóricas e temáticas com o intuito de contribuir com o desenvolvimento dos estudos bibliográficos, ampliando os diálogos entre o campo e os desafios culturais da atualidade.

Os demais estudos incluídos nessa categoria voltam-se para discussões relacionadas à forma como os quadrinhos retratam determinados grupos e contribuem para as discussões ligadas aos seus respectivos movimentos sociais: negros e racismo, mulheres e pautas feministas, minorias sexuais e patologização dos gêneros não-inteligíveis.

Castro (2019, p. 318) realiza uma análise dos discursos presentes na edição

número 20 da revista em quadrinhos “*Teen Titans*” a fim de investigar as relações históricas e dialógicas vinculadas aos temas racismo e movimento negro, levantados pela primeira tentativa de incluir um super-herói negro nas HQs da DC Comics. O estudo abarca ainda a discussão das relações “entre a cultura de massa, o movimento dos direitos civis e as tensões discursivas presentes nas diferentes posições étnico-raciais evidenciadas por Martin Luther King Jr., Malcolm X e os Panteras Negras” (CASTRO, 2019, p. 318).

Ainda no contexto das HQs de super-heróis, Sampaio e Nogueira (2020, p. 243) investigam, a partir das teorias do pós-colonialismo, a trajetória do personagem Luke Cage e seu protagonismo como herói nas HQs da Marvel, buscando “identificar os traços que o distinguem dos demais personagens negros como resistência e luta pelo enaltecimento da cultura negra”.

Quanto à representação das mulheres nas HQs, Barros (2020, p. 100) aponta que muitas obras retratam “os corpos e a sexualidade feminina com o intuito de satisfazer o olhar do espectador masculino”. Nessa perspectiva, a autora investiga a produção das quadrinistas brasileiras independentes no tocante aos recursos narrativos utilizados na construção de personagens e à desconstrução de ideias machistas e patriarcais. Discute, ainda, a representação feminina nas HQs em relação aos aspectos autorais e suas implicações nos discursos (visuais e verbais) veiculados.

Numa abordagem bibliográfica, Gomes (2020) explora as aproximações entre os estudos dos quadrinhos e a presença e atuação das mulheres no universo das HQs, apresentando e discutindo algumas das possibilidades de investigação nesse campo. O autor destaca, também, o potencial das HQs para retratar a condição feminina no mundo contemporâneo.

Por fim, Gonçalves *et al.* (2020), a partir da análise das edições de 1 a 6 do arco “Superdotados” da revista em quadrinhos “Os Surpreendentes X-men”, identificam que a forma como os mutantes são apresentados na história pode ser compreendida como uma alegoria para o preconceito contra as minorias sexuais. Dessa forma, os autores compreendem que é possível traçar uma relação paralela entre “a oferta de uma cura mutante como alegoria da cura gay” e discutem também a metáfora presente na luta dos personagens contra a patologização de sua condição mutante, que pode ser comparada à situação semelhante dos ditos gêneros não-

inteligíveis (GONÇALVES *et al.*, 2020, p. 224). O estudo busca, assim, proporcionar material para reflexão e contribuir com a luta pelo respeito à diversidade sexual.

#### 4.2.3 Linguagem

Os estudos classificados na categoria Linguagem são vinculados às áreas de Linguística e Letras, apresentando como características principais: promover a aproximação entre as HQs e a literatura; analisar os elementos linguísticos dos quadrinhos; comparar gêneros textuais e subgêneros dos quadrinhos; e analisar os elementos visuais como recursos narrativos do meio. Essas características se conectam aos procedimentos metodológicos adotados, os quais se destacam: análises de conteúdo e discurso, estudo linguístico, discussão teórica, estudo de caso e análise intersemiótica.

Os tipos de HQs analisados pelos estudos contemplaram revistas em quadrinhos, *graphic novels*, *webcomics* e charges. Dessa forma, as concepções sobre as definições dos quadrinhos expressas pelos autores se vinculam aos tipos de HQs analisadas e apontam aspectos como: a interação entre texto e imagem na composição das histórias, bem como a participação das imagens na narração; os elementos que os aproximam das obras literárias; e a versatilidade dos quadrinhos, expressa em seus diferentes formatos e mídias.

Dois dos estudos que relacionam os quadrinhos à literatura buscaram analisar as semelhanças entre HQs autobiográficas e o movimento romântico literário. Pereira e Mendes (2018) descrevem as relações entre as tiras em quadrinhos da artista Cora Ottoni – de caráter autobiográfico e confessional – com o movimento romântico na literatura, assim como a relação de identificação com a “cultura jovem”, vinculada à dualidade entre exposição e proteção da vida privada nas redes sociais. De forma semelhante, Souto (2020) analisa duas *graphic novels* autobiográficas – “Desconstruindo Uma” (2016) e “A diferença invisível” (2017) – relacionando-as ao romance de formação, como gênero literário. Além disso, a autora identifica o aspecto didático das obras no intuito de “conscientizar seus leitores acerca dos tabus envolvendo a violência sexual e o autismo, respectivamente” (SOUTO, 2020, p. 102).

Com uma abordagem diferente, Brunetti (2019) busca uma aproximação das HQs com a literatura mediante uma de suas características em comum: os diálogos,

focando em seu caráter oral e tendências de uso no português brasileiro. O autor sugere que a “interseção desses aspectos corresponde a uma série de propostas defendidas por Britto (2012) a respeito do efeito de oralidade da tradução de diálogos na ficção literária” (BRUNETTI, 2019, p. 59) e propõe uso das HQs da “Turma da Mônica” como modelo para a tradução de diálogos na literatura infantojuvenil.

Voltando-se para a análise específica dos elementos linguísticos nos quadrinhos, Cagliari (2020) investiga as onomatopeias e palavras que representam os sons, ruídos, ações e sentimentos e suas conexões com os desenhos em charges e HQs.

Quanto aos estudos relacionados aos gêneros textuais, Barbosa (2019) compara as “produções de humor criadas por usuários da internet” (BARBOSA, 2019, p. 63), conhecidas como *memes*, com as charges, subgênero dos quadrinhos (RAMOS, 2009). A partir das definições e comparação entre os dois meios, o autor buscou compreender as influências das charges nas novas formas de expressão humorística veiculadas e popularizadas pela internet. Como objeto de estudo foram selecionados e analisados *memes* publicados em quatro sites diferentes, que apresentavam como tema o processo de afastamento da ex-presidente Dilma Rousseff, que ocorreu em meados de 2016.

Já Almeida (2020) discute os aspectos que a linguagem dos quadrinhos podem assumir no ambiente digital, em especial o hipertexto, bem como as relações entre as HQs eletrônicas e outras mídias, a partir da análise da *webcomic* brasileira “O diário de Virgínia”<sup>63</sup>, da quadrinista Cátia Ana, que utiliza os recursos do meio digital para integrar outras linguagens e mídias à obra.

Concluem as análises dessa categoria os estudos que investigam a linguagem dos quadrinhos por meio dos seus recursos visuais. Dois destes estudos utilizam-se de análises intersemióticas para compreender o uso e contribuição dos recursos visuais na adaptação de obras literárias para a linguagem dos quadrinhos.

Freitas e Matos (2019) investigam a transposição dos aspectos modernistas na adaptação da obra “Macunaíma”, de Mário de Andrade, para a linguagem visual e verbal de “Macunaíma em quadrinhos” (2016), de autoria de Angelo Abu e Dan X. O estudo conclui que os quadrinistas obtiveram êxito na tradução entre signos, transpondo para o campo visual os diversos aspectos modernistas que vão além da

---

<sup>63</sup> Disponível em: <https://www.odiariodevirginia.com/>

obra original. Assim, os autores caracterizam o quadrinho como uma “rapsódia gráfico-visual antropofágica, perfilhada por índices como cores e traços estilísticos, que colocam em evidência o modernismo do século XX, assim como o verbal e o visual em interação na HQ” (FREITAS; MATOS, 2019, p. 159).

De forma semelhante, Alves-Costa (2018) analisa a tradução intersemiótica da adaptação da obra “O Alienista”, de Machado de Assis, para HQ, feita pelos quadrinistas Fábio Moon e Gabriel Bá. O autor destaca que a linguagem própria dos quadrinhos (sistema semiótico) permitiu aos artistas inovarem a narrativa original, criando uma outra obra, não apenas uma transposição para outro meio, além disso, os fatores que compõem a unidade da obra foram representados “de maneira própria, tornando visíveis as diferenças entre Literatura e Quadrinhos” (ALVES-COSTA, 2018, p. 143).

Por outro lado, Silva e Prado (2020) exploram a linguagem dos quadrinhos por meio da análise da prosódia visual imagética e identificação do uso de marcadores prosódicos visuais imagéticos, presentes nas expressões faciais e gestos simultâneos à fala dos balões, na narrativa da *graphic novel* “Laços”, dos irmãos quadrinistas Vitor e Lu Caffaggi. As autoras observaram que as HQs, por serem narrativas guiadas tanto pela linguagem escrita, como pela linguagem visual, não apresentam os mesmos marcadores prosódicos que outros gêneros narrativos, como o romance. Nesse sentido, defendem que as manifestações prosódicas características das HQs são resultado da presença e interação das imagens com a narração da história, possibilitando sua construção sem a necessidade de um narrador.

#### 4.2.4 Conteúdo

Os estudos designados na categoria Conteúdo são provenientes das áreas de Letras, Ciências da Comunicação e Artes, e se voltam para a análise de conceitos e significados e elementos narrativos e visuais contidos nas histórias em quadrinhos. Além disso, diferentes gêneros e formatos de HQs foram analisados pelos estudos: revistas em quadrinhos, charges, tiras em quadrinhos, *graphic novel* e quadrinho jornalístico.

Dessa forma, os autores apresentam definições que estão diretamente relacionadas aos tipos de quadrinhos estudados, destacando sua característica

essencialmente narrativa, que permite a experimentação artística, a expressão de sentimentos e ideias, a construção de um universo de representação das ações humanas e o uso de recursos discursivos como humor e ironia.

Quanto aos métodos empregados nesses estudos, apresentam-se a análise de conteúdo, análise crítica da narrativa, estudo de caso, análise semiótica, análise do discurso, análise de conteúdo e análise documental.

Alguns desses estudos refletem sobre a forma como as HQs podem representar ideias e conceitos subjetivos, bem como os dramas intrínsecos à condição humana, por meio de narrativas que integram linguagem visual e verbal. Como afirmam Cardoso e Xavier (2020, p. 222), as narrativas sequencias constroem uma “representação das ações humanas, oriundo, por sua vez, de uma tensão entre realidade e idealização”.

Nessa perspectiva, Gomes (2018) investiga os significados contidos nos quadrinhos de super-heróis mediante a análise narrativa de três personagens: o Surfista Prateado, o Demolidor (ambos da *Marvel Comics*) e o *Batman* (da *DC Comics*). Dessa forma, o estudo promove uma comparação entre os personagens e entidades mitológicas tradicionais, a fim de comprovar a universalidade de algumas de suas características com os dramas humanos do cotidiano e com as narrativas míticas.

Ainda no contexto dos quadrinhos de super-heróis, o mesmo autor publicou outro artigo, no qual discute o conteúdo simbólico e as representações do “mal” nas HQs de super-heróis da *DC Comics* e da *Marvel*, por meio da caracterização dos seus vilões e fundamentando-se na noção de “Anti-sujeito” de Greimas. O estudo tem como objetivo “a partir de uma arqueologia de antagonistas, esboçar uma anatomia do mal narrativo em suas variadas versões” (GOMES, 2019, p. 91).

De forma similar, Santos e Ribeiro (2019) analisam os significados visuais dos dois primeiros volumes da HQ “A Liga Extraordinária”, a partir da teoria da experiência visual de Didi-Huberman, tendo como foco o personagem Hawlet Griffin, o Homem Invisível. O estudo discute as possibilidades de expressão de conceitos e noções subjetivas, como “aparecimento e o desaparecimento, o ganho e a perda, o esquecido e o retido” (SANTOS; RIBEIRO, 2019, p. 109), destacando o uso dos elementos visuais como fundamentais para a construção da narrativa.

Pessoa (2019) descreve os significados imaginários do humor como recurso narrativo na obra “Uma História de Amor”, de Conceição Cahú, premiada no 19º Salão de Humor de Piracicaba. A partir da análise do discurso humorístico, o estudo caracteriza e discute os aspectos visuais, que contribuem para o efeito do humor na narrativa em quadrinhos. Assim, o autor conclui que a obra contém “um discurso humorístico com traços ingênuos, grotescos e com diálogo de contraponto constante com os estereótipos femininos criados por autores masculinos” (PESSOA, 2019, p. 51).

Outros estudos focam nos elementos visuais da composição narrativa dos quadrinhos e suas implicações na produção de sentido dessas obras.

Musse *et al.* (2020) investigam as estratégias narrativas empregadas nas representações de memórias na obra “Os pesadelos de Guantánamo”, reportagem em quadrinhos disponível no site da Agência Pública de Jornalismo Investigativo<sup>64</sup>. Os autores caracterizam o jornalismo em quadrinhos como um possível gênero híbrido que possibilita a proteção das identidades das vítimas de crimes. O estudo tem o objetivo de analisar a forma como as memórias das mulheres entrevistadas pela reportagem foram retratadas, discutindo a resignificação desses testemunhos por meio da transposição para a linguagem dos quadrinhos.

Nesse contexto, Valle (2019, p. 9) traça comparações entre a arte das HQs e tópicos da História da Arte, evidenciando a apropriação desses tópicos pelos quadrinistas, “como a biografia dos artistas, a reconstituição de obras perdidas, as técnicas de produção artística etc.”. Dessa forma, o estudo reflete sobre as relações com a história da arte presentes na obra “*La vision de Bacchus*” (2014), do quadrinista Jean Dytar, que retrata a passagem do pintor Antonello da Messina por Veneza entre 1475 e 1476.

Enquanto Cardoso e Xavier (2020) analisam charges sobre o assassinato da vereadora Marielle Franco e de seu motorista Anderson Gomes, com o objetivo de compreender a forma como a organização narrativa das charges contribuem para a sua comunicação e produção de sentido. As autoras destacam que, como parte do universo dos quadrinhos, as charges constroem “pequenas narrativas sobre fatos noticiados na mídia jornalística, quase sempre em um único quadrinho, temperando-

---

<sup>64</sup> Disponível em: <https://apublica.org/hq/2015/07/os-pesadelos-de-guantanamo/>

as com humor e ironia”, dessa forma, elas atuam como “porta-voz” da sociedade” (CARDOSO; XAVIER, 2020, p. 222).

Já Carmelino e Flores (2018) exploram o universo dos cartuns humorísticos veiculados nas revistas “O Cruzeiro” e “*Patoruzú*” e suas relações com as notícias, os costumes e a sociedade da época na qual foram produzidas. Assim, as autoras analisam comparativamente o conteúdo das HQs “O amigo da onça” (1943 a 1962) e “*Enemigos del hombre*” (1938-1977), a fim de verificar as influências do cartum argentino sobre a composição do brasileiro, investigando seus contextos de produção, bem como aspectos relativos aos personagens e ao humor característico de ambas as obras.

Por fim, o estudo de Santos e Chinen (2020) abarca o conteúdo e características de composição das *graphic novels* brasileiras, empreendendo sua categorização e análise de conteúdo a partir de conceitos relativos ao campo das HQs definidos por Will Eisner, Thierry Groensteen, entre outros. O estudo destaca que, inicialmente, dificuldades relativas ao custo de produção e distribuição influenciaram negativamente a publicação dessas obras no Brasil, no entanto, “no século XXI, passaram a ser uma alternativa para os autores de narrativas gráficas sequenciais no país. Dessa forma, os autores conseguem espaço para experimentação artística e para dar vazão a seus sentimentos e ideias” (SANTOS; CHINEN, 2020, p. 129).

#### 4.2.5 Técnica-estética

Os estudos incluídos na categoria Técnica-estética vinculam-se às áreas de Design, Letras e Ciências da Comunicação, e investigam os recursos técnicos e estéticos empregados nos processos de criação das HQs como elementos de interação e navegação da leitura, integração com outras mídias, usos estéticos do humor, o impacto da criação de HQs em equipes compostas por diferentes profissionais e as influências dos traços autorais nas narrativas jornalísticas em quadrinhos.

Nesse sentido, diferentes tipos de HQs foram analisados, como *HQtrônica*, *graphic novels*, revistas em quadrinhos e reportagens em quadrinhos. Enquanto as concepções acerca do objeto de estudo apontam para a caracterização dos quadrinhos enquanto meio de comunicação e expressão artística.

Por outro lado, os procedimentos metodológicos empregados para as análises variam de acordo com os objetivos, objetos e áreas dos estudos. Dessa forma, os métodos de análise utilizados foram: método de *close reading*<sup>65</sup>, análises de conteúdo e discurso, discussão teórica e estudo de caso.

Assim, o estudo de Oliveira (2018, p. 44) analisa a HQ “*These Memories Won’t Last*”<sup>66</sup>, do artista Stu Campbel – desenvolvida com a tecnologia HTML5, tornando-a mais acessível e permitindo a integração com efeitos audiovisuais – tendo como objetivo compreender os aspectos relacionados à interação na leitura e as estratégias aplicadas pelo autor “no intuito de promover um maior engajamento do leitor na discussão sobre a memória”. O autor destaca os diferenciais e especificidades das *HQtrônicas*, proporcionados pela integração com as mídias digitais, permitindo maior acessibilidade, versatilidade e diversificação dos recursos narrativos, como interface e navegação.

Dantas (2018, p. e0102), por sua vez, analisou os aspectos estéticos utilizados nas estratégias de humor da HQ “A origem do mundo” (2018), da autora Liv Strömquist, discutindo os recursos narrativos presentes na arte e no discurso da obra, e que provocam efeito cômico a partir da “constatação de hierarquias e incongruências históricas [...] quando colocadas em perspectiva”. O estudo evidenciou o uso da estética feminista que, por meio do humor, proporciona reflexão acerca das questões ligadas às mulheres, ao corpo e às relações de poder e gênero na sociedade.

Abordando as técnicas e estética dos quadrinhos a partir do estilo gráfico, Schneider e Medeiros Neto (2019) investigam a influência dos traços autorais no registro documental em narrativas jornalísticas em quadrinhos, discutindo conceitos do campo do jornalismo (imediatismo, autenticidade e objetividade) em diálogo com o conceito de autoria gráfica, ponderando a respeito das fronteiras entre narrativa gráfica e registros documentais. Assim, os autores defendem que o estilo visual e as marcas de estilo gráfico do autor são parte dos recursos utilizados para transmissão de mensagens e sentimentos nos quadrinhos, contribuindo para o maior envolvimento dos leitores.

---

<sup>65</sup> Método focado na avaliação e documentação da experiência do pesquisador/leitor e, geralmente, utilizado na investigação de jogos eletrônicos e textos digitais (OLIVEIRA, 2018).

<sup>66</sup> Disponível em: <http://memories.sutueatsflies.com/>

Já o estudo de Correa (2020) volta-se para discussão sobre as formas de produção e criação de HQs em grandes editoras, que, muitas vezes, priorizam o trabalho colaborativo entre autor, ilustrados e editores. De acordo com o autor, esse “processo de divisão do trabalho que, por um lado, serve a fins industriais e, por outro, fomenta a colaboração de diferentes artistas na construção de algo que não seria alcançado na experiência solo” (CORREA, 2020, p. 11). Dessa forma, o estudo analisa as obras de Neil Gaiman (HQs e livros ilustrados) em parceria com os ilustradores Dave McKean e Charles Vess e a editora Karen Berger, para discutir as contribuições da criação em rede para o crescimento dessas produções.

#### 4.2.6 História

Os estudos incluídos nessa categoria correspondem às áreas de História e Educação, e que, de modo geral, buscam relacionar as HQs a determinados períodos históricos, no tocante a representações de ações, atores e contextos históricos. Nesse contexto, as HQs são compreendidas pelos autores como mídia de comunicação de massa, fonte de informação histórica e documento de registro da memória. Enquanto os objetos de estudo incluíram revistas em quadrinhos de super-heróis ambientadas no período da Guerra Fria, HQs brasileiras de diferentes formatos que retratam o período da Ditadura Militar e uma série de quadrinhos histórica relacionada ao campo de concentração nazista de Auschwitz.

Quanto aos procedimentos metodológicos, estes incluíram: pesquisa descritiva e análise de conteúdo e/ou discurso; pesquisa bibliográfica e triangulação metodológica entre conceitos relativos às estruturas de sentimento, interculturalidade e novo humanismo; e análise de conteúdo e discussão teórica.

Nesse contexto, Brandão (2018) analisa a representação dos soviéticos e da URSS no contexto da Guerra Fria na aventura narrada nas HQs “Asilo” e “O Grande Urso”, ambas publicadas na revista do Capitão América, da *Marvel*. Além disso, discute as relações entre o contexto histórico da Guerra Fria e suas representações nas HQs enquanto mídia de comunicação de massa.

Callari (2018) investiga as quatro HQs que compõem a série “*Episodes From Auschwitz*” publicada pela editora polonesa K & L Press em parceria com o *Auschwitz-Birkenau State Museum*, que reivindicou o *status* de “primeira HQ histórica” sobre

Auschwitz. Assim, o estudo apresenta uma discussão sobre os possíveis significados e limitações da noção de “HQ histórica”, no sentido apropriado pelos autores da série de HQs, além de refletir sobre as “diferentes concepções de história que se manifestam na obra e as tensões entre os campos da história, da memória e do testemunho, elementos estruturantes das representações do passado construídos ‘na’ e ‘pela’ obra” (CALLARI, 2018, p. 38).

Por fim, o estudo de Fronza (2019) parte de uma abordagem educacional da compreensão do contexto histórico representado nas HQs sobre a Ditadura Militar Brasileira (1964-1985). Para isso, o autor inventaria as HQs que retratam as experiências históricas relacionadas à Ditadura Militar Brasileira, com base na “compreensão dos processos históricos vinculados à relação entre as estruturas de sentimento a interculturalidade e o novo humanismo” (FRONZA, 2019, p. 69). Com os resultados alcançados pelo estudo, isto é, definida a tipologia das HQs por meio da compreensão dos processos históricos, o autor indica que será dado início a uma nova pesquisa voltada para aplicação prática das HQs no ensino de história.

#### *4.2.7 Economia*

Os estudos incluídos na categoria Economia estão vinculados às áreas de Ciências da Comunicação, Sociologia e Administração, e apresentam como tema principal o mercado nacional de quadrinhos, em especial as produções de quadrinistas de Belém-PA, o processo de produção de quadrinhos via financiamento coletivo e a atuação das editoras nacionais especializadas na publicação de HQs.

Observa-se que as caracterizações dos quadrinhos apresentadas pelos autores são influenciadas tanto pela área do conhecimento, como pelo foco e fundamentação teórica dos estudos. Dessa forma, os quadrinhos são vistos tanto como produto cultural - vinculados ao contexto local de sua criação e sendo diretamente influenciados pela lógica do mercado e da meritocracia - quanto como um produto comercial, “uma forma de entretenimento para diversos públicos com a mais variada faixa etária” (CERQUEIRA; DORNELAS, 2018, p. 1).

Quanto aos procedimentos metodológicos, os estudos analisados empregam pesquisas documental e bibliográfica, estudo de caso e entrevista.

Nesse contexto, o estudo de Angelim (2018) apresenta um panorama do mercado dos quadrinhos de Belém-PA, identificando autores e grupos, títulos publicados, formas de viabilização, eventos e espaços nos quais são comercializados, dentre outros aspectos relevantes. Além disso, a autora evidencia a diversidade de histórias, formatos e meios de veiculação dos quadrinhos em Belém-PA, contribuindo para a divulgação e valorização dos quadrinhos nacionais.

Carvalho (2020), por sua vez, investiga o processo de produção e viabilização de quadrinhos por meio do financiamento coletivo, suas implicações para a profissão dos quadrinistas e relação com o mercado dos quadrinhos no Brasil. Assim, o estudo discute as influências do mercado das HQs no Brasil em relação à produção de quadrinhos independentes, evidenciando a “lógica que impera no meio dos quadrinhos, determinando que o sucesso ou não do artista seja fruto única e exclusivamente de sua habilidade artística e empresarial – a lógica da meritocracia” (CARVALHO, 2020, p. 107).

Já Cerqueira e Dornelas (2018) enfocam os aspectos mercadológicos da produção e distribuição dos quadrinhos, a partir da atuação perspectiva das editoras nacionais, descrevendo alguns dos aspectos relacionados a esse mercado, como os consumidores, o desenvolvimento de produto, a divulgação e a distribuição. Além disso, os autores também realizaram uma entrevista com uma editora especializada com o intuito de apresentar sua perspectiva a respeito do momento atual do mercado.

#### *4.2.8 Recepção*

A categoria Recepção, referente às pesquisas direcionadas ao público dos quadrinhos, incluiu apenas um estudo, vinculado à Ciência da Informação. Dessa forma, Dumont e Ramos (2018, p. 196), a partir da definição de McCloud (2005), caracterizam os quadrinhos como “um instrumento na produção e transmissão do conhecimento, capaz de fornecer a seus usuários a atribuição de sentidos e a formação de caráter”.

Nesse sentido, os autores propõem a aplicação da etnometodologia nos estudos sobre leitura dos quadrinhos e, a partir de uma pesquisa de campo, buscam compreender como os leitores das HQs de super-heróis da Marvel e da DC Comics se apropriam de informações e adquirem conhecimentos a partir dessas leituras, bem

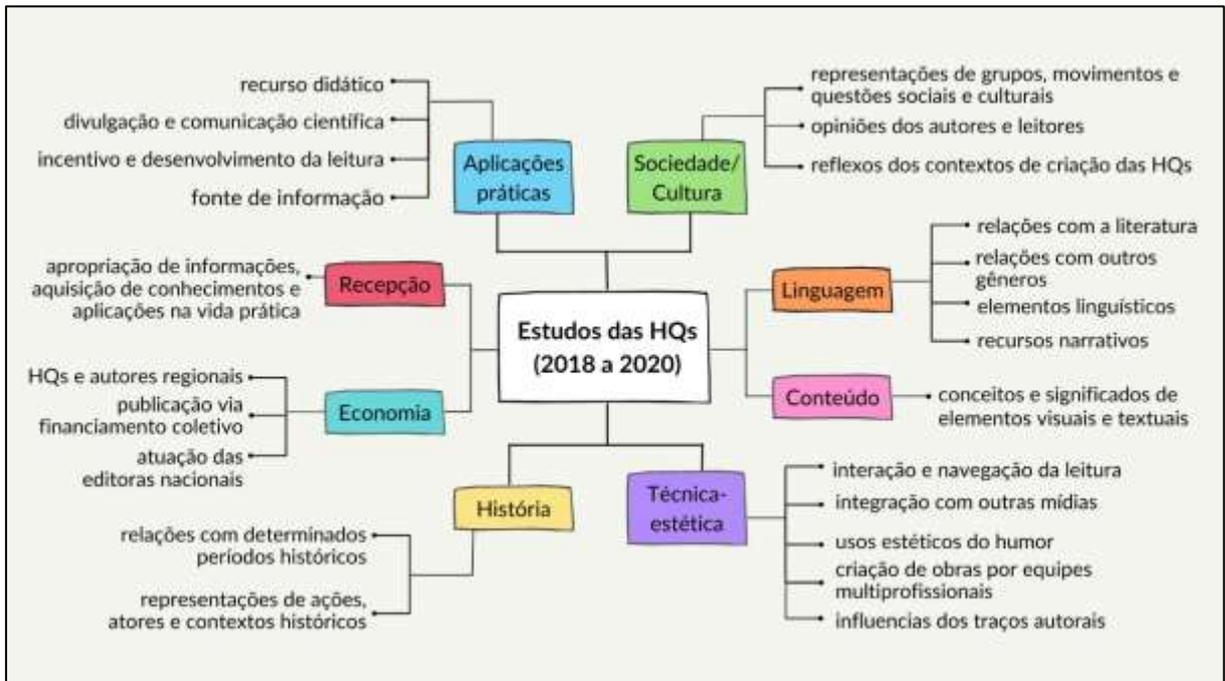
como os reflexos desses processos nas suas vidas. Nesse contexto, os autores discutem os conceitos-chave da etnometodologia de Harold Garfinkel, de forma a emprega-los ao estudo e compreensão da figura do leitor de quadrinhos. Assim, a pesquisa obteve como resultados “a caracterização da apropriação de informações e da introjeção do conhecimento presentes nas relações estabelecidas pelo leitor quando da leitura das histórias em quadrinhos e o emprego de informações obtidas por meio dessa leitura nas suas vidas” (DUMONT; RAMOS, 2018, p. 188).

#### *4.2.9 Síntese das análises*

As oito categorias dos estudos dos quadrinhos analisadas representam uma maneira de olhar as diferentes formas como a nona arte vem sendo compreendida e investigada na academia. Além disso, apesar da predominância de algumas áreas em categorias específicas – como a área da Educação na categoria de Aplicações práticas e da área de Linguística e Letras na categoria Linguagem – as categorias estão muito mais relacionadas às características intrínsecas às HQs do que às áreas das quais se originam os estudos.

A seguir, um mapa mental apresenta as principais características presentes nos estudos analisados em cada categoria (Figura 6).

Figura 6 - Principais características encontradas nos estudos analisados em cada categoria



Fonte: A autora (2022).

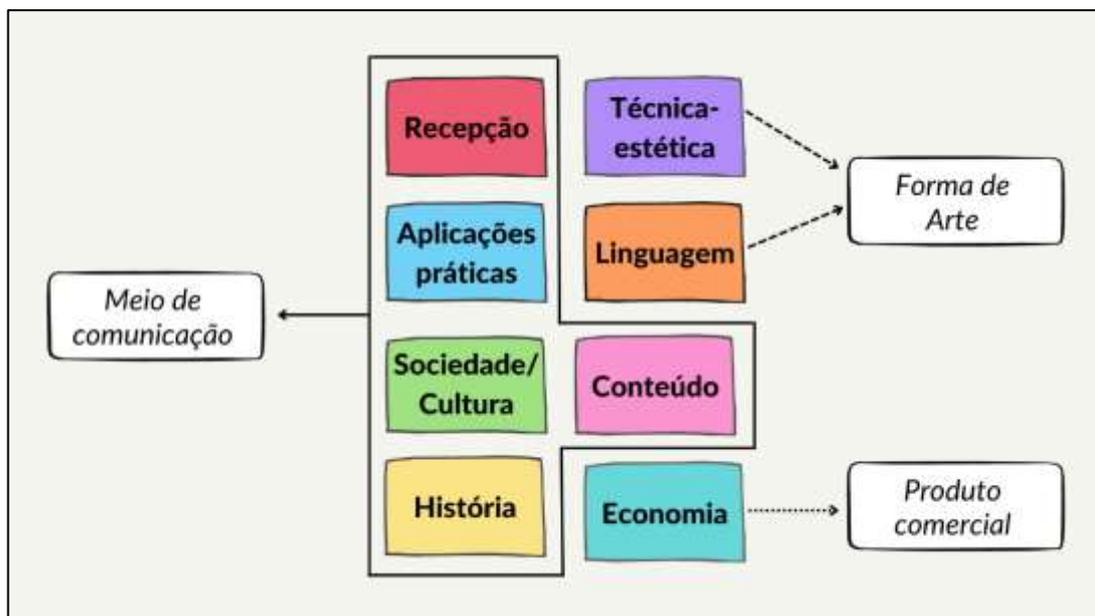
De maneira geral, é possível caracterizar os estudos analisados a partir de suas categorias, da seguinte forma:

- Aplicações práticas:** investigam a aplicabilidade dos quadrinhos como recurso educacional, meio para a divulgação e comunicação científica, ferramenta de incentivo à leitura e desenvolvimento de habilidades leitoras, e fonte de informação;
- Sociedade/Cultura:** evidenciam as formas de representações de grupos, movimentos e questões sociais e culturais nos quadrinhos, relacionando-os às reflexões e opiniões dos autores e do público, bem como aos contextos nos quais são criadas;
- Linguagem:** investigam as relações das HQs com a literatura, outros gêneros textuais, seus elementos linguísticos e recursos narrativos empregados;
- Conteúdo:** analisam os conceitos e significados de elementos narrativos (textuais e visuais) presentes em diferentes gêneros e formatos de quadrinhos;
- Técnica-estética:** investigam os recursos técnicos e estéticos empregados em diferentes formatos de HQs e que se vinculam a aspectos como: a interação e navegação da leitura, a integração com outras mídias, os usos estéticos do humor, a criação de obras por equipes multiprofissionais e os traços autorais;

- f) **História:** exploram e discutem as possíveis relações entre obras em quadrinhos e determinados períodos históricos, no que se refere às representações de ações, atores e contextos históricos;
- g) **Economia:** investigam os aspectos relacionados ao mercado nacional de quadrinhos, mais especificamente: produções e quadrinistas regionais, os processos envolvidos na viabilização por meio de financiamentos coletivos e a atuação das editoras nacionais especializadas na publicação de HQs;
- h) **Recepção:** o único estudo da categoria investiga os leitores de HQs de super-heróis, no que se refere à apropriação de informações, aquisição de conhecimentos e como eles aplicam esses aprendizados em suas vidas.

Se por um lado as categorias analisadas se diferenciam quanto aos aspectos dos quadrinhos investigados, por outro elas podem se aproximar na forma como compreendem e caracterizam o meio (Figura 7).

Figura 7 - Relações entre as categorias a partir das concepções apresentadas sobre as Histórias em Quadrinhos



Fonte: A autora (2022).

Nesse sentido, as categorias podem ser divididas em três grupos: 1) compreendem as HQs como meio de comunicação, 2) compreendem as HQs como forma de arte e 3) compreende as HQs como produto comercial.

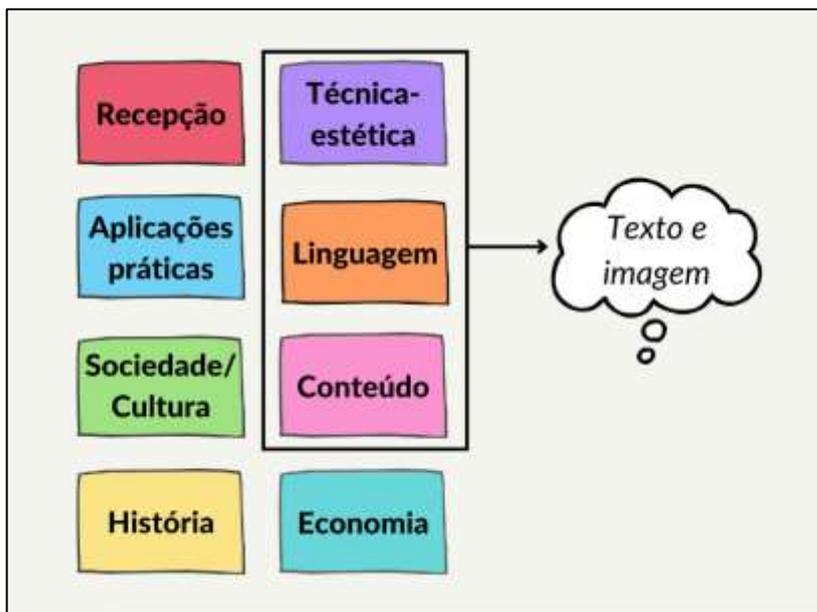
O primeiro reúne Aplicações práticas, Sociedade/Cultura, Conteúdo, História e Recepção, que compreendem os quadrinhos como formas de comunicação humana

que transmitem informações, impressões, conceitos e modos de ver e se relacionar com o mundo, refletindo os pensamentos e opiniões dos seus criadores, bem como os contextos sociais, culturais, políticos e históricos nos quais foram criados. Já o segundo reúne as categorias Linguagem e Técnica-estética, que se aproximam por caracterizarem os quadrinhos enquanto formas de arte, promovendo sua comparação à literatura e às artes plásticas.

Por outro lado, a categoria Economia se distancia um pouco das demais em relação à caracterização e compreensão dos quadrinhos, na medida em que foca os aspectos comerciais da produção, publicação e comercialização. Contudo, dois de seus estudos relacionam-se também, mesmo que de forma indireta, aos aspectos culturais e sociais relacionados à produção dos quadrinhos, mais especificamente as características regionais que diferenciam o mercado dos quadrinhos de Belém-PA das produções dos demais estados do país (ANGELIM, 2018) e as questões políticas e econômicas vinculadas à produção e comercialização de HQs de forma independente pelos próprios autores via financiamento coletivo (CARVALHO, 2020).

Além disso, observou-se outro aspecto de aproximação entre as categorias Linguagem, Técnica-estética e Conteúdo – em alguns casos dificultando o próprio processo de categorização dos estudos – pois as três possibilitam modos de investigação distintos para os mesmos elementos, visto que a combinação de texto e imagens tanto compõem a linguagem, como constituem parte da estética e repercutem as técnicas empregadas na criação dos quadrinhos (Figura 8).

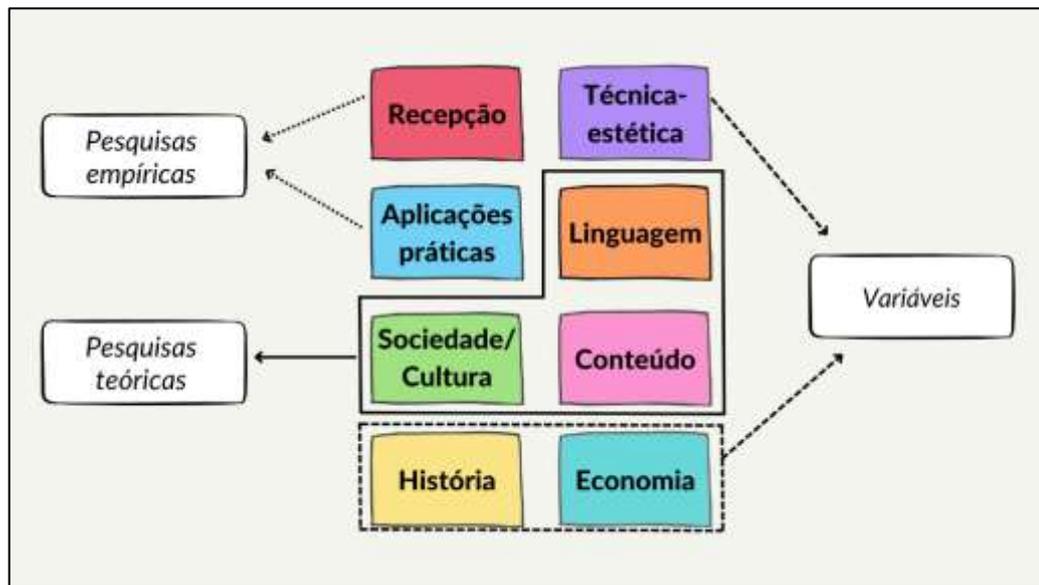
Figura 8 - Categorias que investigam os mesmos elementos



Fonte: A autora (2022).

Outro fator de ligação entre as oito categorias reside nas diferentes metodologias utilizadas nessas pesquisas (Figura 9). Por se tratar de um campo científico em formação, a pesquisa acadêmica em HQs ainda se baseia em perspectivas de outras disciplinas, e que, mesmo nos casos em que sejam utilizadas novas abordagens, é natural que estas se baseiem em metodologias já existentes (CARRIÓN ARIAS, 2019; HEATFIELD, 2010, 2017; LENT, 2013; STRÖMBERG, 2016). Assim, os procedimentos metodológicos identificados na análise demonstram maior relação com as áreas de origem dos seus autores, que buscam os métodos que melhor se adequam aos formatos e gêneros das HQs analisadas.

Figura 9 - Relações entre as categorias a partir dos procedimentos metodológicos adotados



Fonte: A autora (2022).

Nessa perspectiva, os estudos das categorias Aplicações práticas e Recepção apresentam maior semelhança pela escolha de métodos e técnicas de investigação que se vinculam às pesquisas empíricas. Além disso, observa-se que essas escolhas são influenciadas pelas concepções das áreas de origem dos autores – Educação, na categoria de Aplicações práticas, e Ciência da Informação, no estudo de Recepção.

Já as categorias Sociedade/Cultura, Linguagem e Conteúdo se aproximam por apresentarem métodos e técnicas de análise vinculadas aos objetivos e objetos de estudo (formatos e gêneros de quadrinhos). E, por estarem conectadas pela investigação dos elementos discursivos e narrativos das HQs, entende-se que as pesquisas das três categorias demonstram uma maior semelhança metodológica, assim, observa-se a predominância de pesquisas teóricas e o uso de diferentes tipos e técnicas de análise de conteúdo e discurso, bem como análises semióticas.

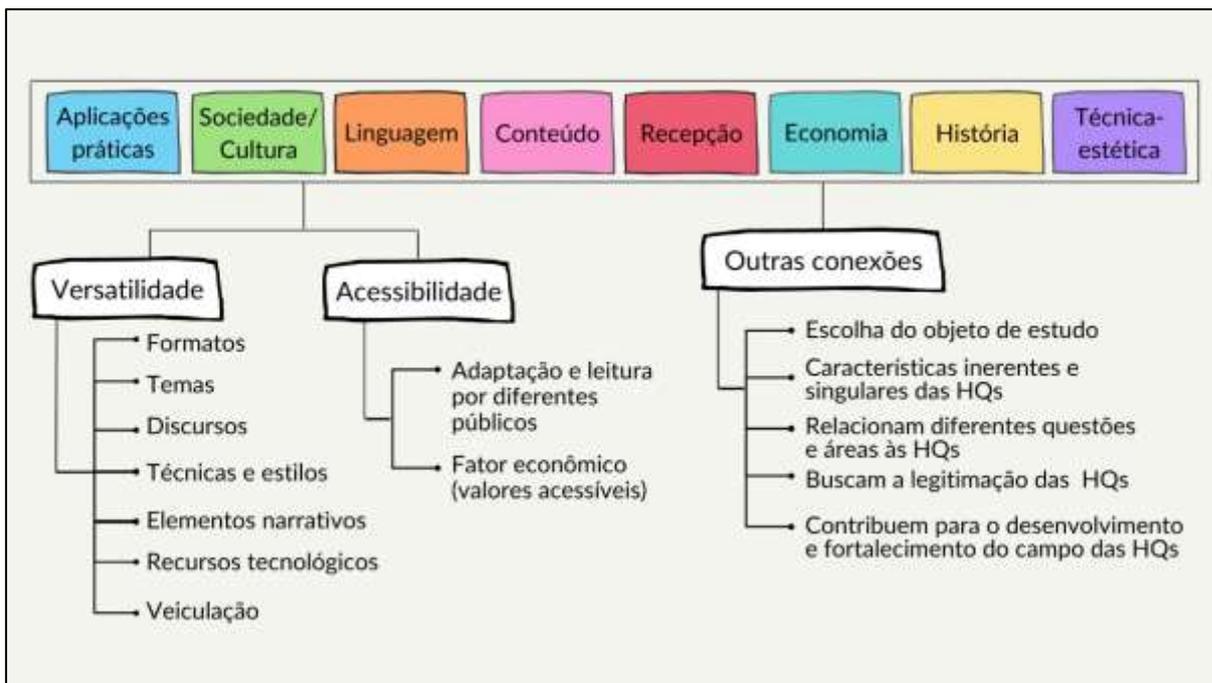
Por outro lado, as categorias Técnica-estética, História e Economia apresentam estudos mais diversificados quanto aos procedimentos metodológicos e que variam de acordo com os objetivos, objetos e áreas de origem dos autores dos estudos. Acredita-se que isso ocorra devido ao menor número de artigos, que apesar de guardarem semelhanças dentro de suas próprias categorias, se originam de áreas distintas e, portanto, podem apresentar objetivos e compreensões diferentes sobre seus objetos de estudo, mesmo ao comparar pesquisas de uma mesma categoria.

Observou-se, também, que todas as categorias, com maior ou menor ênfase, apontam a versatilidade e a acessibilidade como características singulares das HQs (Figura 10). Nesse sentido, a versatilidade se manifesta nos diversos formatos, temas, discursos, elementos narrativos (textuais e visuais), técnicas, estilos e recursos tecnológicos empregados na criação e veiculação dos quadrinhos, bem como nas diferentes formas como eles podem ser utilizados no ensino, divulgação e apropriação de informações e transmissão de conhecimentos.

Já a acessibilidade se refere tanto as possibilidades de leitura e adaptação para diferentes públicos, como ao fator econômico. No que diz respeito aos diferentes leitores que podem ser alcançados pelas HQs por meio da identificação com as histórias e personagens, esse público abarca variadas faixas etárias, níveis de ensino e campos de atuação, incluindo ainda pessoas de distintas classes sociais, regiões do país e culturas, bem como pessoas com deficiência. Quanto ao fator econômico, reside nos diferentes modos de veiculação de alguns formatos de HQs que são acessíveis por um baixo custo, como as publicadas em jornais e nos fanzines, ou mesmo de forma gratuita, como as HQtrônicas, *webcomics*, *webtoons*, entre outros formatos de quadrinhos publicados em sites, blogs ou redes sociais na internet.

Nesse contexto, as categorias Aplicações práticas, Sociedade/Cultura, Linguagem, História, Economia e Recepção conferem maior destaque à versatilidade das HQs quanto aos temas, discursos, formatos e usos em áreas distintas. Enquanto as categorias Conteúdo e Técnica-estética evidenciam a grande variedade de elementos narrativos (textuais e visuais), técnicas, estilos e recursos tecnológicos. Já as questões relativas à acessibilidade são abordadas com diferentes níveis de importância nas oito categorias, porém a categoria Aplicações práticas destaca claramente ambos os aspectos vinculados à diversidade do público leitor e ao baixo custo de aquisição dos quadrinhos.

Figura 10 - Aspectos compartilhados pelos estudos de todas as categorias analisadas



Fonte: A autora (2022).

Por fim, as oito categorias demonstram, ainda, uma forte ligação, pois representam os diferentes aspectos de um mesmo objeto de estudo, contribuindo para a valorização dos quadrinhos no contexto das pesquisas acadêmicas e, conseqüentemente, para a sua legitimação e fortalecimento enquanto campo científico (Figura 10). Portanto, em menor ou maior medida, essas pesquisas se conectam por meio de diferentes fatores como: o interesse e entusiasmo dos pesquisadores que decidiram encarar o desafio de propor estudos focados em HQs mesmo diante da resistência que ainda persiste nas instituições de ensino e pesquisa; os esforços em demonstrar as características inerentes e singulares do meio que suscitam diversas formas de investigação, interpretação e aplicação; a exposição e discussão de questões relevantes para diferentes áreas do conhecimento a partir das HQs; e a busca pela valorização dos quadrinhos enquanto meio de comunicação, fonte de informação e forma de expressão artística perante a sociedade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Histórias em Quadrinhos são um tipo de arte sequencial baseada na combinação de texto e imagem para construir uma narrativa, apresentando variados graus de complexidade em suas estruturas, combinando ainda outros elementos característicos como quadros, sarjetas, metáforas visuais e onomatopeias entre outras formas de representação da fala, de forma a prender a atenção do leitor e contribuir para a interpretação e compreensão de informações complexas. Dessa forma, as HQs constituem-se obras acessíveis e versáteis, podendo alcançar públicos de diferentes faixas etárias e contextos sociais, assumir diversos formatos de publicação e abordar praticamente qualquer tema.

Por muito tempo as HQs sofreram preconceito no ambiente acadêmico, pois, como produtos da cultura de massa, foram consideradas obras de baixa complexidade e de interesse limitado ao público infantil. Mas esse panorama vem mudando, é perceptível que vêm crescendo as pesquisas e publicações acadêmicas que têm as HQs como objeto de estudo. Esses estudos são oriundos de diversas áreas do conhecimento, como Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Exatas, Ciências Biológicas, Ciências da Saúde, Linguística, Letras e Artes, entre outras.

Nessa perspectiva, o presente estudo caracteriza-se como pesquisa descritiva e teve como objetivo analisar a comunicação científica nacional sobre HQs publicada no período de 2018 a 2020, por meio de uma pesquisa bibliográfica e aplicação de técnicas de análise de conteúdo.

No decorrer de sua execução foram encontradas algumas dificuldades que exigiram mudanças e adaptações. Uma das primeiras foi a interrupção de diversas atividades acadêmicas devido à pandemia do COVID-19 em 2020, que exigiu alterações no cronograma da pesquisa. Por outro lado, houve mudanças positivas para o desenvolvimento da pesquisa, como a elaboração do referencial teórico, que proporcionou melhorias na definição de objetivos, problema e construção do percurso metodológico.

Nesse contexto, algumas das dificuldades encontradas foram: 1) o próprio processo de construção da metodologia; 2) a inexperiência da mestranda com o uso das técnicas da análise de conteúdo; e 3) as estruturas variáveis dos resumos

analisados. Na primeira, a grande quantidade de resultados encontrados nos primeiros testes de busca da pesquisa bibliográfica atrasou um pouco essa etapa, pois demandou alterações e novos testes para redefinir as estratégias de busca e delimitação do *corpus*. Além disso, essa etapa precisou ser refeita algumas vezes, com o intuito de delimitar ainda mais o *corpus* da pesquisa, de modo a garantir a viabilidade e execução de todas as etapas da pesquisa em tempo hábil. Quanto à segunda dificuldade, foi necessária a leitura de outros textos e publicações além da obra de Bardin (2011) para uma maior apropriação do uso da técnica de análise escolhida. E no tocante a terceira, a estrutura e construção variável dos resumos dos artigos selecionados dificultaram a etapa de análise de conteúdo, pois muitos continham poucas informações sobre a realização dos estudos, em muitos casos sendo possível extrair apenas os objetivos e a forma como compreendem as HQs, deixando de lado métodos utilizados, resultados encontrados e conclusões. Em outros, os resumos apresentavam tão poucas informações que demandaram a consulta ao texto completo. Em todas essas situações, o acompanhamento e discussões com o orientador foram essenciais para as tomadas de decisão, mudanças, melhorias e encaminhamentos nos rumos da pesquisa.

Quanto aos resultados obtidos, a tabulação e organização do material a ser analisado permitiu a obtenção de alguns dados estatísticos que apontam para uma tendência de crescimento anual dos estudos dos quadrinhos publicados em periódicos nacionais, bem como uma maior concentração desses periódicos na região sudeste. Esses dados corroboram com os resultados de outras pesquisas que buscaram verificar a produção acadêmica sobre HQs no Brasil.

Quanto à caracterização desses estudos, os resultados destacam os estudos da área de Educação, dos quais grande parte tem investigado as Aplicações práticas dos quadrinhos como ferramenta de ensino em sala de aula. Por um lado, essas pesquisas ressaltam pontos positivos da leitura dos quadrinhos, como o desenvolvimento do hábito da leitura, da leitura crítica e da criatividade, assim como evidenciam sua contribuição para atrair e manter a atenção dos estudantes, estimular ao aprendizado por meio do lazer, diversificar as leituras e a discutir temas que vão além do conteúdo das aulas. E por outro, elas ainda têm explorado as HQs de forma superficial, reduzindo-as a um meio de alcançar objetivos considerados “mais

importantes”, como por exemplo a leitura de obras literárias e o aprendizado dos conteúdos das disciplinas.

No entanto, há outros estudos relativos à aplicação prática dos quadrinhos que vão além do seu uso em sala de aula, como na divulgação científica e de informação em saúde; na identificação dos impactos sociais positivos da leitura dos quadrinhos advindos da identificação dos leitores com as narrativas e os personagens; e a utilização dos quadrinhos como fonte de informação em pesquisas. Esses estudos abrangem ainda propostas que exploram aspectos como a complexidade envolvida na criação de narrativas compostas por texto e imagens, sua leitura e reflexão críticas, e apropriação enquanto forma de expressão artística.

Contudo, as pesquisas dos quadrinhos também assumem outras características e formas de investigação, como apontado pelos estudos das categorias: Sociedade/Cultura, Linguagem e Conteúdo.

Os estudos voltados à análise dos aspectos sociais e culturais das HQs evidenciam sua característica de representação da sociedade, tanto do ponto de vista do artista como do público à que se destina, proporcionando reflexão acerca de questões e problemas sociais e culturais relacionados aos contextos no quais são criadas. Esses estudos exploram ainda as diferentes formas como os quadrinhos representam grupos e movimentos sociais, como negros e racismo, mulheres e feminismo, e minorias sexuais e respeito à diversidade sexual. Já os estudos que abordam a linguagem dos quadrinhos apresentam maior relação com a área de Letras e Linguística e buscam investigar as relações das HQs com a literatura e outros gêneros textuais, bem como analisar os elementos linguísticos e recursos narrativos do meio dos quadrinhos. Enquanto os estudos voltados para o conteúdo investigam os conceitos e significados de elementos narrativos e visuais presentes em diferentes gêneros e formatos de HQs.

As demais categorias são Técnica-estética, História, Economia e Recepção e apontam para os aspectos do campo dos quadrinhos ainda pouco explorados na pesquisa acadêmica. Contudo, os estudos analisados apresentam algumas de suas principais características e constituem-se importante material para futuras pesquisas.

Portanto, de modo geral, observou-se que os estudos analisados evidenciam como principais características das HQs: a) a versatilidade, no tocante à grande variedade de formas nas quais se apresentam, temas abordados e recursos

narrativos, linguísticos, visuais, discursivos, estilísticos e tecnológicos empregados na sua criação e produção; e b) a acessibilidade, no que se refere ao seu alcance e adequação a diferentes públicos, pertencentes a diversas faixas etárias, níveis de escolaridade e contextos socioculturais.

Quanto aos procedimentos metodológicos, as diferentes formas de investigações dos quadrinhos analisadas apresentam métodos, teorias e técnicas que estão diretamente relacionados às áreas do conhecimento dos seus autores e, em alguns casos, aos formatos ou gêneros dos quadrinhos examinados.

Além disso, esses estudos reforçam a intenção de busca pela legitimação dos quadrinhos, na medida em que os adotam como objeto de estudo. Nesse sentido, essas pesquisas constituem-se esforços pela maior valorização das HQs no âmbito acadêmico e contribuem para o desenvolvimento e fortalecimento do seu campo científico.

## REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. A história das Histórias em quadrinhos e a educação: uma relação conflituosa. *In*: PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. **História em Quadrinhos**: interdisciplinaridade e educação. São Paulo: Reflexão, 2016, p. 31-56.
- ALCÂNTARA, Cláudia Sales; MENDONÇA, Emiliana Pereira. HQs, Educação e Arquitetura: um diálogo possível. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 39-49, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/162690>. Acesso em: 20 dez. 2021.
- ALMEIDA, Maiara Alvim de. Diálogos entre quadrinhos e mídias digitais: o caso da webcomic O diário de Virgínia. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 91–101, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/266>. Acesso em: 20 jan. 2022.
- ALMEIDA, Marco Antônio de. O frasco quebrado: a bibliografia e a cultura da convergência. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 25, p. 243-263, 2019. Edição Especial V Seminário Internacional A Arte da Bibliografia. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/92325/54058>. Acesso em: 21 dez. 2021.
- ALVES, Ayane Priscila de Araújo. **Histórias em quadrinhos como espaço pedagógico de leitura na formação do leitor**: cruzando limites antes impossíveis. 2018. 61 f. TCC (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14676>. Acesso em: 29 abr. 2021.
- ALVES-COSTA, Lucas Piter. Uma escrita pela sarjeta: O lugar de autoria em uma tradução intersemiótica. **Revista Criação & Crítica**, São Paulo, n. 22, p. 143-161, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoocritica/article/view/145800>. Acesso em: 17 dez. 2021.
- ANGELIM, Juliana. A Nona Arte na Amazônia: um panorama do cenário de histórias em quadrinhos em Belém. **9ª Arte**, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 73-83, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157289/152663>. Acesso em: 20 dez. 2021.
- ARAUJO, Gustavo Cunha; AMORIM, Gilmar Ferreira. Histórias em quadrinhos com jovens e adultos camponeses: análise de uma experiência em Maranhão, Brasil. **Imagens da Educação**, Maringá, PR, v. 10, n. 1, p. 46-63, 30 mar. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ImagensEduc/article/view/46525/751375149757>. Acesso em: 17 dez. 2021.
- ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de. Produção e análise de narrativas silenciosas para o processo educacional de surdos. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5., 2018, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos, 2018. p. 1-10.

ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL. Estatuto social. *In*: ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL. **Blog da ASPAS**. Leopoldina, MG: ASPAS, 31 mar. 2012. Disponível em: <http://blogdaaspas.blogspot.com/p/estatuto.html>. Acesso em: 07 jun. 2021.

BADMAN, Derik A. Comics studies: Resources for scholarly research. **College & Research Libraries News**, Chicago, v.70, n. 10, p.574-582, nov. 2009.

BARBOSA, Rafaella Carvalho. Aproximações entre charges e memes em ambientes digitais. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 63-72, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/167472>. Acesso em: 20 dez. 2021.

BARBOZA, Lucas Eduardo Mello *et al.* Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 24, n. esp., p. e20200200, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2020-0200>. Acesso em: 06 dez. 2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARI, Valéria Aparecida; FERREIRA, Shirley dos Santos; CORTES, Vanderlea Nóbrega Azevedo. Mediação de leitura literária aos surdos universitários por meio dos quadrinhos. **ConCi: Convergências em Ciência da Informação**, Aracajú, v. 1, n. 2, p. 131-137, 9 nov. 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/conci/article/view/10234>. Acesso em: 18 dez. 2021.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores**: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu. 2008. 250 p. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2008.

BARROS, Ana Paula Oliveira. Mulheres produtoras de HQs e resistências possíveis. **Ambivalências**, São Cristóvão, SE, v. 8, n. 15, p. 100-126, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Ambivalencias/article/view/14254>. Acesso em: 16 dez. 2021.

BEATY, Bart. **Unpopular Culture**: Transforming the European Comic Book in the 1990s. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

BEATY, Bart; HATFIELD, Charles. Introduction. *In*: HATFIELD, Charles; BEATY, Bart (eds.). **Comics Studies: A Guidebook**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2020. p. 1-9

BORGES, Ronaldo Silva; BANDEIRA, Carla Carolina; LUZ JÚNIOR, Geraldo Eduardo. Interface entre as histórias em quadrinhos e o ensino de química: uma fonte de informação e incentivo à leitura. **ACTIO: Docência em Ciências**, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 1-22, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/10022/7277>. Acesso em: 16 dez. 2021.

BOURDIEU, Pierre. O campo científico. *In*: ORTIZ, Renato (Org.). **A sociologia de Pierre Bourdieu**. São Paulo: Olho d'Água, 2013. p. 112-143.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. Quando os quadrinhos são mais que narrativas: Actância, Deslocamentos e Traduções nas Superaventuras da Marvel Comics. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 156–171, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/271>. Acesso em: 21 dez. 2021.

BRANDÃO, Leonardo. “Asilo” e “o Grande Urso”: a Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos do Capitão América (1989). **Fronteiras: Revista de História**, Dourados, MS, v. 20, n. 35, p. 174–190, 2018. DOI: 10.30612/frh.v20i35.8639. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/8639>. Acesso em: 20 dez. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Brasília: Casa Civil, 2003. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2003/l10.639.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm). Acesso em: 05 fev. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: temas transversais**. Brasília: Ministério da Educação, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior. **Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância: Autorização**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2017a. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/educacao\\_superior/avaliacao\\_cursos\\_graduacao/instrumentos/2017/curso\\_autorizacao.pdf](https://download.inep.gov.br/educacao_superior/avaliacao_cursos_graduacao/instrumentos/2017/curso_autorizacao.pdf). Acesso em: 11 maio 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior. **Instrumento de Avaliação de Cursos de Graduação Presencial e a Distância: Reconhecimento e Renovação de Reconhecimento**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2017b. Disponível em: [https://download.inep.gov.br/educacao\\_superior/avaliacao\\_cursos\\_graduacao/instrumentos/2017/curso\\_reconhecimento.pdf](https://download.inep.gov.br/educacao_superior/avaliacao_cursos_graduacao/instrumentos/2017/curso_reconhecimento.pdf). Acesso em: 11 maio 2021.

BRUNETTI, Gustavo Henrique Santos. Do balão para a linha: as histórias em quadrinhos como modelo de tradução do diálogo na literatura infantojuvenil. **Belas Infiéis**, Brasília, v. 8, n. 3, p. 59–72, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/23348>. Acesso em: 20 jan. 2022.

CAGLIARI, Luiz Carlos. A representação escrita de ruídos e de ações em charges e em histórias em quadrinhos. **Revista X**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 12-29, jun. 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/72766>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CALLARI, Victor. Entre a História, a Memória e o Nacionalismo (?): as Histórias em Quadrinhos do Museu de Auschwitz-Birkenau. **Fronteiras**, Dourados, MS, v. 20, n. 36, p. 38–51, 2018. Disponível em:

<https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/9415>. Acesso em: 21 jan. 2022.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. **História, histórias**, Brasília, v. 4, n. 7, p. 9-23, 2016.

CARDOSO, Eveline Coelho; XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Uma flor nasceu no rio! papéis dos actantes na encenação narrativa em charges sobre marielle franco. **Revista X**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 222-242, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/71457/40984>. Acesso em: 17 dez. 2021.

CARMELINO, Ana Cristina; FLORES, Ana Beatriz. Imprensa e humor gráfico: A origem de "O amigo da onça" em questão. **Galáxia**, São Paulo, n. 38, p. 56-70, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-2554234088>. Acesso em: 06 dez. 2021.

CARRIÓN ARIAS, Rafael. Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía críticomaterial a partir del género superheróico. **RILCE: Revista de Filología Hispánica**, Pamplona, Espanha, v. 35, n. 1, p. 275-294, jan./jun. 2019.

CARVALHO, André Pereira de. Controlando todas as etapas de produção: crowdfunding e o quadrinista/empresário. **9ª Arte**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 107-121, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/179921>. Acesso em: 20 dez. 2021.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. 175 p. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CARVALHO, Gisely Karla de Medeiros; DANTAS, Charlise Katiene Ferreira de Mendonça; CALLE AGUIRRE, Moisés Alberto. Letramento: entre contos e histórias em quadrinhos. **HOLOS**, Natal, ano 35, v. 7, p. e8240, 2019. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/8240/pdf>. Acesso em: 16 dez. 2021.

CASTRO, Alexandre de Carvalho. Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da DC Comics. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 11, n. 26, p. 318 - 352, 2019. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180311262019318>. Acesso em: 16 dez. 2021.

CAVALCANTE, Luis Adolfo de Oliveira; CEDRO, Wellington Lima. Uma análise lógico-histórica da relação entre as Histórias em quadrinhos e a educação. *In*: PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. **História em Quadrinhos: interdisciplinaridade e educação**. São Paulo: Reflexão, 2016, p. 57-82.

CERQUEIRA, Leonardo Alvim; DORNELAS, Tatiana. O mercado brasileiro de quadrinhos: a atuação das editoras no Brasil. **Revista Vianna Sapiens**, Juiz de Fora, MG, v. 9, n. 1, p. 14, 2018. Disponível em:

<https://viannasapiens.emnuvens.com.br/revista/article/view/293>. Acesso em: 21 dez. 2021.

CHUTE, Hillary; JAGODA, Patrick. Introduction. *In*: CHUTE, Hillary; JAGODA, Patrick. (Eds.). **Comics & media**: a special issue of "Critical Inquiry". Chicago: University of Chicago, 2014. p. 1-10.

COHN, N. The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension. **Studies in Comics**, Bristol, UK, v. 1, n. 1, p. 127-147, 2010. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/234113261\\_The\\_limits\\_of\\_time\\_and\\_transitions\\_Challenges\\_to\\_theories\\_of\\_sequential\\_image\\_comprehension](https://www.researchgate.net/publication/234113261_The_limits_of_time_and_transitions_Challenges_to_theories_of_sequential_image_comprehension). Acesso em: 12 out. 2021.

CONHEÇA as 8 universidades que formam a Ivy League. *In*: GUIA do Estudante. [São Paulo]: Abril, 18 dez. 2019. Disponível em:

<https://guiadoestudante.abril.com.br/universidades/conheca-as-8-universidades-que-formam-a-ivy-league/>. Acesso em: 29 abr. 2021.

CORDEIRO, Nilton José Neves; MAIA, Madeline Gurgel Barreto; SILVA, Carina Brunehilde Pinto. O uso de histórias em quadrinhos para o ensino de Educação Financeira no ciclo de alfabetização. **TANGRAM** - Revista de Educação Matemática, Dourados, MS, v. 2, n. 1, p. 03–20, 2019. Disponível em:

<https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/tangram/article/view/8668>. Acesso em: 21 dez. 2021.

CORREIA, Victor Vitório de Barros. Neil Gaiman, artista incompleto. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 11–23, 2020. Disponível em:

<https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/259>. Acesso em: 16 dez. 2021.

CUNHA, Bianca Amaral da; FARIA, Antônio Augusto Moreira de. Chico Bento na escola: uma intervenção pedagógica sobre o trabalho. **REVES** - Revista Relações Sociais, Viçosa, MG, v. 1, n. 3, p. 0351–0366, 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufv.br/reves/article/view/3144>. Acesso em: 20 jan. 2022.

DANTAS, Daiany Ferreira. Estética e humor nos quadrinhos feministas: a reconquista política do corpo pelo riso na HQ A origem do mundo (2018). **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 12, n. 31, p. e0102, 2020. Disponível em:

<https://periodicos.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180312312020e0102>. Acesso em: 20 jan. 2022.

DIAS, Rafael Cobbe; SANTOS, Rodrigo Otavio dos. Possibilidades pedagógicas em seis histórias em quadrinhos: um ensaio. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 36-52, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/156003>.

Acesso em: 21 dez. 2021.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 188-205, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/3327>.

Acesso em: 06 dez. 2021.

DUNLEY, Kathleen; PRIEGO, Ernesto; WILKINS, Peter. Our Pandemic Year: On the Comics Scholarship to Come. **The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 1-21, 2020.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EVANGELISTA, Tatiane da Silva. Relato de experiência: cálculo em quadrinhos. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, SP, v. 6, p. e020007, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8654896>. Acesso em: 21 jan. 2022.

FARINELLA, Matteo. The potencial of comics in science communication. **Journal of Science Communication**, Trieste, Itália, v. 17, n. 1, p. 1-17, 2018.

FERNANDES, Hylio Laganá; CARVALHO, Amanda Karina Loyolla de. Quadrinhos e divulgação científica: compreendendo a ação dos vírus da dengue no organismo humano. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 53-68, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/164820>. Acesso em: 21 dez. 2021.

FERREIRA, Eliaquim de Araujo *et al.* O Ensino de Química através de Histórias e Quadrinhos. **Multi-Science Journal**, Urutaí, GO, v. 1, n. 11, p. 23, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifgoiano.edu.br/index.php/multiscience/article/view/567>. Acesso em: 21 jan. 2022.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo**. 5. Ed. Campinas: Autores Associados, 2018.

FREITAS, Ricardo Oliveira de; MATOS, Lucineide Magalhães de. Macunaíma em quadrinhos: aspectos estéticos modernistas na rapsódia gráfico-visual antropofágica. **Galáxia**, São Paulo, n. 40, p. 159-176, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1982-255437270>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FRONZA, Marcelo. As histórias em quadrinhos e a Ditadura militar brasileira: a triangulação metodológica como critério investigativo das ideias históricas de jovens brasileiros. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 35, n. 74, p. 69-92, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.64399>. Acesso em: 06 dez. 2021.

FRONZA, Marcelo. As possibilidades investigativas das narrativas históricas visuais nas pesquisas da educação histórica no Mato Grosso. **Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional**, Curitiba, v. 13, n. 33, p. 145-166, 2018. Disponível em: <https://interin.utp.br/index.php/a/article/view/817/675>. Acesso em: 18 dez. 2021.

GANZAROLLI, Maria Emilia; SANTOS, Mariana Oliveira dos. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, Campinas, v.23, n.1, p. 63-75, jan./abr. 2011. Disponível em: <http://www.puc-campinas.edu.br/periodicocientifico/>. Acesso em: 12 set. 2019.

GASPAR, Nádea Regina; FERRAZ, Angea; CANATO, Daiana Ellen. No movimento da leitura das Histórias em Quadrinhos: uma proposta discursiva para a Ciência da Informação. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 9, n. 1, p. 106-127, jul./dez. 2011.

GASQUE, Kelly Cristine Gonçalves Dias; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, v. 13, n. 2, p. 1-9, abr. 2012. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/index.php/res/download/45984>. Acesso em: 01 set. 2019.

GOMES, Ivan Lima. Mulheres e(m) quadrinhos: caminhos e perspectivas historiográficas. **Revista Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 12, n. 31, p. e0107, 2020. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180312312020e0107>. Acesso em: 16 dez. 2021.

GOMES, Marcelo Bolshaw . Anjos e demônios modernos. **9ª Arte**, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 19-35, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157068>. Acesso em: 20 dez. 2021.

GOMES, Marcelo Bolshaw. A Arqueologia dos supervilões: como o 'mal' é representado nas histórias em quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 91-108, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/153090/165006>. Acesso em: 20 dez. 2021.

GONÇALVES, Fábio Mahal da Silva *et al.* O tratamento aos mutantes como alegoria da patologização de sujeitos de gêneros não-inteligíveis: uma leitura a partir das HQ dos X-men. **Revista on-line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, SP, v. 24, n. 1, p. 224–246, 2020. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/13058>. Acesso em: 21 dez. 2021.

GRIFFIN, Nathan Stephens. Comics and visual biography: sequential art in social research. **Visual Studies**, Abingdon, UK, v. 34, n. 4, p.319-335, out. 2019.

GUIMARÃES, Edgard. História em quadrinhos como instrumento educacional. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2011, Campo Grande. **Anais [...]** Campo Grande: – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001. p. 1-17.

GUSMÃO, Patrícia Daniele; SANTOS, Vandi Alves dos; ALIGIERI, Jandira. Histórias em quadrinhos: o prazer de aprender a ler. *In*: ENCONTRO LATINO AMERICANO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 10.; ENCONTRO LATINO AMERICANO DE PÓS-GRADUAÇÃO, 6., 2006, São José dos Campos, SP. **Anais [...]** São José dos Campos, SP: Universidade do Vale do Paraíba, 2006. p. 2039-2042.

HATFIELD, Charles W. Indiscipline, or, the condition of comics studies. **Transatlantica**, [s. l.], v. 1, p. 1-18, 2010.

HATFIELD, Charles. Comics Studies, the Anti-Discipline. *In*: DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Secret Origins of Comics Studies**. New York: Routledge, 2017. p. 12-29. Epub.

HEER, J.; WORCESTER, K. (eds.). **A Comic Studies Reader**. Jackson: University of Mississippi Press, 2009.

IYYER, Mohit *et al.* The amazing mysteries of the gutter: drawing inferences between panels in comic book narratives. **arXiv**, [s. l.], v. 2, p. 1-10, 7 maio 2017. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1611.05118.pdf>. Acesso em: 07 out. 2021.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagens e narrativas**, Rio de Janeiro, n. 5, set. 2007. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12942437/historia-das-historias-em-quadrinhos-historia-imagem-e-narrativas>. Acesso em: 18 out. 2021.

KRÜGER, Camila Holz; MICHELS, Josué. Colaboração do gênero textual história em quadrinhos no desenvolvimento da leitura e escrita. **DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação**, Araraquara, v. 20, n. 1, p. 20–31, 2018. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/doxa/article/view/10886>. Acesso em: 20 jan. 2022.

KUNDLATSCH, Aline; CORTELA, Beatriz Salemme Corrêa. Uma revisão de base científica sobre as Histórias em Quadrinhos no Ensino de Química: uma análise do ENPEC, ENEQ e RASBQ. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, PR, v. 2, n. 2, p. 1-13, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1480/1513>. Acesso em: 17 dez. 2021.

LEITÃO, André Alexandre Padilha. Do teatro aos quadrinhos: uma experiência de leitura literária e escrita multimodal. **Linha D'Água**, [São Paulo], v. 33, n. 2, p. 69-90, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/164523>. Acesso em: 20 jan. 2022.

LEITE, Mônica Regina Vieira; GATTI, Sandra Regina Teodoro; CORTELA, Beatriz Salemme Corrêa. Abordagem da história e filosofia da ciência por meio das histórias em quadrinhos. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 3, n. 2, p. 35-52, jul./dez. 2019.

LENT, John. Comics Scholarship: Its Delayed Birth, Stunted Growth, and Drive to Maturity. **9 Arte**, São Paulo, v. 2, n. 2, p. 4-20, jul./dez. 2013.

LOUREIRO, Thainá Ribeiro. **Histórias em Quadrinhos, linguagem e informação: apropriações e usos na ciência da informação**. 2015. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre, 2015.

LUIZ, Lucio; CASTRO, Monica Rabello de. Histórias em Quadrinhos na Educação Básica: um estudo das representações sociais de professores. **REPI – Revista Educação, Pesquisa e Inclusão**, Boa Vista, v. 1, p. 145-155, 2020. Disponível em: <https://revista.ufrr.br/repi/article/view/e202011/pdf>. Acesso em: 17 dez. 2021

LUNA, Pedro de. HQs digitais e quadrinhos na internet. *In*: LUIZ, Lucio (Org.). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 51-61.

LUYTEN, Sonia Bibe. Implodindo preconceitos: a conduta na pesquisa das histórias em quadrinhos. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (Orgs.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 47-54.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Coleção Primeiros Passos, v. 144).

MAGNUSSEN, Anne. Introduction. **European Comic Art**, New York, v. 11, n. 22, p. 1-11, 2018.

MANGÁS BRASIL. **O formato de leitura Webtoon ganha força no Japão**. [S. l.], 27 out. 2021. Facebook: @MangasBrasil. Disponível em: <https://www.facebook.com/MangasBrasil/photos/a.423569331060458/4402350406515644/> Acesso em: 27 out. 2021.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Macron Books, 1995.

MELO, Ida Conceição Andrade de; BARI, Valéria Aparecida. Levantamento bibliométrico da produção sobre histórias em quadrinhos dos pesquisadores brasileiros da Ciência da Informação. **Revista Fontes Documentais**, Aracaju. v. 03, n. 01, p. 61-86, jan./abr., 2020.

MENDES, Lucas Elyseu Rocha Narcizo. O uso da história em quadrinhos e cinema no ensino de geografia: uma experiência decolonial. **Continentes: Revista de Geografia, Seropédica, RJ**, n. 16, p. 368-379, jun. 2020. Disponível em: <http://revistacontinentes.com.br/index.php/continentes/article/view/244>. Acesso em: 21 dez. 2021.

MESSIAS, Carolina Ito; CRIPPA, Giulia. Histórias em Quadrinhos na Internet como fontes de informação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017, Marília. **Anais [...]** Marília: Unesp, 2017. p. 1-8.

MIKA, Teodósio. Histórias em quadrinhos na alfabetização. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., 2006, Curitiba. **Anais [...]** Curitiba: Champagnat, 2006. v. 1. p. 81-92.

MIZUSAKI, Renata Aparecida Carbone; GOMES, Cleomar Ferreira. Infâncias, culturas infantis e as mídias: entre cenas constituintes de si. **EDUCA—Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 6, n. 14, p. 192-205, abr./jun., 2019. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/3275/2779>. Acesso em: 16 dez. 2021.

MODENESI, Thiago Vasconcellos; BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. Entre Territórios e Fronteiras. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 29-38, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157627>. Acesso em: 20 dez. 2021.

MORAES, Flavia Novaes; ALMEIDA, Maria José Pereira Monteiro de. Teste genético preditivo de câncer de mama: uma abordagem discursiva sobre o uso de texto de divulgação científica e histórias em quadrinhos no ensino. **Temas em Educação e Saúde**, Araraquara, SP, v. 15, n. 2, p. 194–203, 2019. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/tes/article/view/13144>. Acesso em: 17 dez. 2021.

MOREAU, Diego; MACHADO, Lulu. **História dos Quadrinhos: EUA**. Florianópolis: Skript, 2021.

MORIGI, Valdir José; MASSONI, Luis Fernando Herbert; LOUREIRO, Thainá Ribeiro. Apropriações e usos das histórias em quadrinhos na literatura de Ciência da Informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 21, n. 1, p. 56-79, jan./abr. 2016.

MUSSE, Christina Ferraz *et al.* A potência da memória das mulheres na construção das reportagens em quadrinhos: a história “Os pesadelos de Guantánamo”. **Ambivalências**, São Cristóvão - SE, v. 8, n. 15, p. 127-160, jan. jun. 2020. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Ambivalencias/article/view/13621>. Acesso em: 19 dez. 2021.

NACHTIGALL, Lucas Suzigan. Modelos Semióticos no Trabalho Historiográfico com os Quadrinhos: questões teórico-metodológicas. **Fronteiras**, Dourados, MS, v. 20, n. 36, p. 122–136, 2018. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/9419>. Acesso em: 16 dez. 2021.

NUNES, Luciane Gomes dos Santos; ARAÚJO, Gustavo Cunha de. Ensino e aprendizagem em arte por meio das histórias em quadrinhos: análise de uma experiência em Tocantins. **Revista Cocar**, Belém, v. 13, n. 27, p. p.370-398, set./dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/3282>. Acesso em: 20 jan. 2022.

OLIVEIRA NETO, José Leonardo de. **História em Quadrinhos como fontes de informação**: a percepção dos usuários da Comic House. 2014. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas. João Pessoa, 2014.

OLIVEIRA SICILIANO, Tatiana; MENDES, Miguel. A cômica dualidade bárbaro/civilizado nas historietas de Zé Macaco. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 141–155, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/270>. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, Alexandre dos Santos; FADEL, Luciane Maria; GONÇALVES, Berenice Santos. Atado a uma HQtrônica: a dramatização da navegação em uma interface narrativizada. **9ª Arte**, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 37-45, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/156740>. Acesso em: 20 dez. 2021.

OLIVEIRA, Livia Maria Serafim Duarte; ARAGÃO, Patrícia Cristina de. As questões étnico-raciais nas histórias em quadrinhos e as práticas educativas na formação inicial docente. **Educação & Formação**, Fortaleza, v. 3, n. 8, p. 171–190, 2018. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/276>. Acesso em: 20 jan. 2022.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. **As histórias em quadrinhos como fonte de informação**: uma leitura de Fábulas no âmbito da Ciência da Informação. 2014. 186

f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. Niterói, 2014.

OVIDIO, João Paulo. HQ como hiper-realidade urbana. *In*: PAULA, Marcus Vinicius de; ARAÚJO, Roberta de Souza; OVIDIO, João Paulo. **Teoria em quadrinhos**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2016. p. 86-92.

PAIVA, Fábio. **Educação e violência nas histórias em quadrinhos de Batman**. 2. ed. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.

PEREIRA, Cláudia; MENDES, Miguel. “Como eu realmente...”: a escritura do diário em forma de quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 47-58, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/156743/152276>. Acesso em: 20 dez. 2021.

PESSOA, Alberto Ricardo. Significações imaginárias do humor nos quadrinhos de Conceição Cahú. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 51-62, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/153149>. Acesso em: 21 dez. 2021.

PIERRO, Bruno de. Ciência em tirinhas: Histórias em quadrinhos ganham destaque na divulgação de pesquisas. **Pesquisa FAPESP**, São Paulo, n. 269, p. 32-37, jul. 2018. Política C&T. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/2018/07/17/ciencia-em-tirinhas/>. Acesso em: 10 set. 2019.

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

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. São Paulo, 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira; DUMONT, Lígia Maria Moreira. O cotidiano dos super-heróis e protagonistas de histórias em quadrinhos em tempos de pandemia: representação social entre o mundo da ficção e o mundo real. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, p. e5365, 2020. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/5365>. Acesso em: 21 jan. 2022.

RUAS, Wilimar Junio; BAX, Marcello Peixoto. Fluxo de Informação na Ciência da Informação: Tendências e direções na pesquisa brasileira. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 1-16, 2019.

SAMPAIO, Sonia Maria Gomes; NOGUEIRA, Mara Genecy Centeno. Oh! E agora? Quem poderá nos defender? Luke Cage, o herói de aluguel. **Revista X**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 243-257, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/71391/40985>. Acesso em: 21 dez. 2021.

SANTOS, Daniel Baz dos; RIBEIRO, Lucilene Canilha. Sobre a perda do invisível: aspectos de A Liga Extraordinária: 1898, de Moore e O'Neill. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 109-129, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/168681>. Acesso em: 21 dez. 2021.

SANTOS, Paula Wivianne Quirino dos. **O colecionismo de HQs: da custódia à pós-**

custódia. 2019. 162 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Recife, 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CHINEN, Nobu. Categorização e análise de graphic novels brasileiras. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 129–140, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/269>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel Luiz. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2013. p. 35-50.

SARACENI, Mario. **The language of comics**. London: Routledge, 2003. (Intertext).

SATRAPI, Marjane. **Persépolis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHNEIDER, Greice; MEDEIROS NETO, José Sampaio. O estilo gráfico no jornalismo em quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 19-28, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/150433>. Acesso em: 20 dez. 2021.

SHIMAZAKI, Elsa Midori *et al.* O Trabalho com o Gênero Textual História em Quadrinhos com Alunos que Possuem Deficiência Intelectual. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Bauru, v. 24, n. 1, p. 121-142, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-65382418000100010>. Acesso em: 06 dez. 2021.

SILVA, Antonia Livaneide; AUTRAN, Marynice de Medeiros Matos. Histórias em quadrinhos: percepção e leitura dos alunos do ensino fundamental. **Biblionline**, João Pessoa, v. 3, n. 2, p. 1-16, 2007. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/16852>. Acesso em: 30 abr. 2021.

SILVA, Ananias Agostinho da. Gêneros digitais e alfabetização: propostas com as histórias em quadrinho. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, MG, v. 14, n. 3, p. 763–789, 2020. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/47588>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SILVA, Andressa Viana da; PRADO, Natália Cristine. Uma análise da Prosódia Visual Imagética na Graphic Novel “Laços”. **Revista X**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 30-48, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/73660/40976>. Acesso em: 17 dez. 2021.

SILVA, Caio Ricardo Faiad da *et al.* A África como tema para o ensino de metais: uma proposta de atividade lúdica com narrativas do Pantera Negra. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 39-56, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1505>. Acesso em: 20 dez. 2021.

SILVA, Cinthia Lopes da *et al.* Experiências pedagógicas a partir de histórias em quadrinhos de super-heróis: educação para o lazer. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 21, n. 2, p. 96–135, 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1812>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SILVA, Cinthia Lopes da; FERRES I PRATS, Joan. Comunicação educativa e educação para o lazer: os super-heróis dos quadrinhos nas aulas de educação física. **Mudanças**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 09-16, jun. 2020. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-32692020000100002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-32692020000100002&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 20 jan. 2022.

SILVA, Edimila Matos da; ARAÚJO, Gustavo Cunha de. Compreensão de textos verbais e visuais a partir da produção de histórias em quadrinhos com jovens e adultos camponeses. **Revista Exitus**, Santarém, PA, v. 9, n. 3, p. 578-605, 2019. Disponível em: <http://www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/article/view/928>. Acesso em: 17 dez. 2021.

SILVA, Márcia Regina da; HAYASHI, Maria Cristina Piumbato Innocentini. O que Bourdieu tem a dizer à bibliometria? *In*: SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo; SILVA, Maria Regina da; MOSTAFA, Solange Puntel (Orgs.). **Os pensadores e a Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-papers, 2012. p. 9-24.

SILVA, Paulo José da. A história em quadrinhos, a aprendizagem e a linguagem escrita. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3., 2015, São Paulo. **Anais Eletrônicos** [...] São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos, 2015. p. 1-14. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/3asjornadas/artigo\\_300520151336042.pdf](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/3asjornadas/artigo_300520151336042.pdf). Acesso em: 06 maio 2021.

SINÔNIMO de quadrinhos, revista 'Gibi' surgiu há 80 anos. **O Globo**, [Rio de Janeiro], 12 abr. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/sinonimo-de-quadrinhos-revista-gibi-surgiu-ha-80-anos-23592959>. Acesso em: 15 jun. 2021.

SOARES, Magnólia Oliveira; SILVINO, Marluce. O conhecimento geográfico e as histórias em quadrinhos: uma experiência de ensino com Mafalda. **Revista Ensino de Geografia**, Recife, v. 3, n. 1, p. 89-107, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/ensinodegeografia/article/view/242294/34847>. Acesso em: 16 dez. 2021.

SOUTO, Gabriela Barbosa de. Desconstruindo Una e A diferença invisível: relação entre as novelas gráficas autobiográficas e o romance de formação. **Sociopoética**, [Campina Grande, PB], v. 1, n. 22, p. 102–114, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/267>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SOUZA, Clécia Messias de; SOUZA, José Carlos Moreira de. Aperfeiçoamento do Programa de Monitoria do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres por meio de histórias em quadrinhos. **Revista Prática Docente**, Confresa, MT, v. 5, n. 1, p. 469-488, 2020. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/500>. Acesso em: 20 jan. 2022.

SOUZA, Rafael Queiroz de. **Histórias em Quadrinhos como fonte de informação e incentivo à leitura**. 2017. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de Biblioteconomia. Belém, 2017.

STRÖMBERG, Fredrik. Comics studies in the Nordic countries: field or discipline?. **Journal of Graphic Novels and Comics**, London, v. 7, n. 2, p. 134-155, 2016. DOI: 10.1080/21504857.2016.1141574.

TAMANINI, Paulo Augusto; COSTA, Jonathan Diogenes. As histórias em quadrinhos (HQs) e o ensino de história: canudos entre textos e imagens. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, SP, v. 20, p. e020054, 2020. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8655119>. Acesso em: 20 jan. 2022.

TATALOVIC, Mico. Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. **Journal of Science Communication**, Trieste, Itália, v. 8, n. 4, p. 1-17, dez. 2009.

TEIXEIRA, Carlos. Tiras em quadrinhos e cartuns: a divulgação de informações em saúde num jornal universitário. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 69-90, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/178003>. Acesso em: 21 dez. 2021.

TREVISAN, Kamila Isabel; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BORGES, Robson Machado. Histórias em quadrinhos como recurso metodológico: uma possibilidade nas aulas de Educação Física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 26, p. e26090, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.105484>. Acesso em: 06 dez. 2021.

VALLE, Arthur. História em quadrinhos e História da Arte: diálogos temáticos e metodológicos. **Artcultura**, [Uberlândia, MG], v. 21, n. 39, p. 9–23, 2019. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/52023>. Acesso em: 20 jan. 2022.

VASCONCELOS, Danilo Monteiro de; CARVALHO, José Ivanildo Felisberto de. Idoneidade cognitivo-afetiva de uma sequência didática para a construção do conceito de razões trigonométricas por meio de uma História em Quadrinhos. **Em Teia: Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, Recife, v. 10, n. 2, p. 1-24, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/240718/pdf>. Acesso em: 16 dez. 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pioneer's perspective: Waldomiro Vergueiro. *In*: DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Secret Origins of Comics Studies**. New York: Routledge, 2017c. p. 71-76. Epub.

VERGUEIRO, Waldomiro. De leitor a pesquisador de quadrinhos: percalços e vitórias de uma viagem fascinante. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (Orgs.). **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 67-79.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em Quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**: Revista de Ciência da Informação, [s. l.], v. 6, n. 2, art. 04, ago. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017a.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017b.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Seleção de materiais de informação**: princípios e técnicas. 3. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. *In*: RAMA, Angela *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018. p.7-29.

VERGUEIRO, Waldomiro; D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. De discursos não competentes a saberes dominantes: reflexões sobre as histórias em quadrinhos no cenário brasileiro. *In*: ENCONTRO DA COMPÓS, 18., 2009, Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte: PUC-MG, 2009. p. 1-16.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. Introdução. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009. p. 7-12.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. Apresentação. *In*: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (Orgs.) **Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013. p. 6-8.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **Comics scholarship in Brazil**: development and state of the art. 2019. Trabalho apresentado no Encontro do Comic Arts Group durante a Conferência Anual da International Association of Media Communication Research, 2019, Madri, Espanha.

VIEIRA, Marina Cavalcante. Os loucos estão soltos e as pontes estão caindo: crime, loucura e imaginário urbano em Gotham e Metrópolis. **9ª Arte**, São Paulo, v. 7, n. 1-2, p. 59-72, 2018. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157287>. Acesso em: 21 dez. 2021

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; YUNES, Maria Angela Mattar; FRADKIN, Chris. Super-heróis na fase pré-capa/pré-máscara: inspiração para intervenções psicoeducacionais positivas. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, MG, v. 15, n. 1, p. 1-12, 2020. Disponível em:

[http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/revista\\_ppp/article/view/3728](http://www.seer.ufsj.edu.br/index.php/revista_ppp/article/view/3728). Acesso em: 06 dez. 2021.

## APÊNDICE A – ARTIGOS SELECIONADOS PARA ANÁLISE DE CONTEÚDO

Quadro 2 - Artigos selecionados para o estudo (2018 a 2020) distribuídos por categoria de análise

| <b>Categoria</b>              | <b>Autor(es)/ Ano</b>  | <b>Título</b>   |
|-------------------------------|--|---|
| Aplicações práticas           | Kundlatsch e Cortela (2018)  | Uma revisão de base cienciométrica sobre as Histórias em Quadrinhos no Ensino de Química: uma análise do ENPEC, ENEQ e RASBQ.                               |
|                               | Teixeira (2019)  | Tiras em quadrinhos e cartuns: a divulgação de informações em saúde num jornal universitário.   |
|                               | Moraes e Almeida (2019)  | Teste genético preditivo de câncer de mama: uma abordagem discursiva sobre o uso de texto de divulgação científica e histórias em quadrinhos no ensino.     |
|                               | Weschenfelder, Yunes e Fradkin (2020)  | Super-heróis na fase pré-capa/pré-máscara: inspiração para intervenções psicoeducacionais positivas.  |
|                               | Fernandes e Carvalho (2019)  | Quadrinhos e divulgação científica: compreendendo a ação dos vírus da dengue no organismo humano.   |
|                               | Dias e Santos (2019)   | Possibilidades pedagógicas em seis histórias em quadrinhos: um ensaio.  |
|                               | Barboza <i>et al.</i> (2020)   | Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência.                         |
|                               | Cordeiro, Maia e Silva (2019)  | O uso de histórias em quadrinhos para o ensino de Educação Financeira no ciclo de alfabetização.  |
|                               | Mendes (2020)  | O uso da história em quadrinhos e cinema no ensino de geografia: uma experiência decolonial.  |
|                               | Shimazaki <i>et al.</i> (2018)   | O trabalho com o gênero textual história em quadrinhos com alunos que possuem deficiência intelectual.  |
|                               | Ferreira <i>et al.</i> (2018)  | O Ensino de Química através de Histórias e Quadrinhos.  |
|                               | Rubens e Dumont (2020)   | O cotidiano dos super-heróis e protagonistas de histórias em quadrinhos em tempos de pandemia: representação social entre o mundo da ficção e o mundo real. |
|                               | Soares e Silvino (2020)  | O conhecimento geográfico e as histórias em quadrinhos: uma experiência de ensino com Mafalda.  |
|                               | Nachtigall (2018)  | Modelos Semióticos no Trabalho Historiográfico com os Quadrinhos: questões teórico-metodológicas.   |
|                               | Carvalho, Dantas e Calle Aguirre (2019)  | Letramento: entre contos e histórias em quadrinhos.   |
|                               | Borges, Bandeira e Luz Júnior (2020)   | Interface entre as histórias em quadrinhos e o ensino de química: uma fonte de informação e incentivo à leitura.  |
| Vasconcelos e Carvalho (2019) | Idoneidade cognitivo-afetiva de uma sequência didática para a construção do conceito de razões trigonométricas por meio de uma história em Quadrinhos. |   |

|                       |                                     |  |
|-----------------------|-------------------------------------|--|
|                       | Alcântara e Mendonça (2019)         | HQs, Educação e Arquitetura: um diálogo possível.  |
|                       | Luiz e Castro (2020)                | Histórias em Quadrinhos na Educação Básica: um estudo das representações sociais de professores.                         |
|                       | Trevisan, González e Borges (2020)  | Histórias em quadrinhos como recurso metodológico: uma possibilidade nas aulas de educação física.                       |
|                       | Araújo e Amorim (2020)              | Histórias em quadrinhos com jovens e adultos camponeses: análise de uma experiência em Maranhão, Brasil.                 |
|                       | Silva (2020)                        | Gêneros digitais e alfabetização.  |
|                       | Silva, Cinthia <i>et al.</i> (2018) | Experiências Pedagógicas a Partir de Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis.  |
|                       | Modenesi e Braga Júnior (2019)      | Entre Territórios e Fronteiras: as viagens do Tenente Blueberry e suas implicações pedagógicas.                          |
|                       | Nunes e Araújo (2020)               | Ensino e aprendizagem em arte por meio das histórias em quadrinhos: análise de uma experiência em Tocantins.             |
|                       | Leitão (2020)                       | Do teatro aos quadrinhos: uma experiência de leitura literária e escrita multimodal.                                     |
|                       | Silva e Ferrés i Prats (2020)       | Comunicação educativa e educação para o lazer: os super-heróis dos quadrinhos nas aulas de educação física.              |
|                       | Silva e Araújo (2019)               | Compreensão de textos verbais e visuais a partir da produção de histórias em quadrinhos com jovens e adultos camponeses. |
|                       | Krüger e Michels (2018)             | Colaboração do gênero textual história em quadrinhos no desenvolvimento da leitura e escrita.                            |
|                       | Cunha e Faria (2018)                | Chico Bento na escola: uma intervenção pedagógica sobre o trabalho.  |
|                       | Evangelista (2019)                  | Cálculo em Quadrinhos: Relato de Experiência.  |
|                       | Oliveira e Aragão (2018)            | As questões étnico-raciais nas histórias em quadrinhos e as práticas educativas na formação inicial docente.             |
|                       | Fronza (2018)                       | As Possibilidades Investigativas das Narrativas Históricas Visuais nas Pesquisas da Educação Histórica no Mato Grosso.   |
|                       | Tamaninie Costa (2020)              | As histórias em quadrinhos (HQs) e o ensino de história: canudos entre textos e imagens.                                 |
|                       | Souza e Souza (2020)                | Aperfeiçoamento do programa de monitoria do Instituto Federal Goiano - Campus Ceres por meio de histórias em quadrinhos. |
|                       | Leite, Gatti e Cortela (2020)       | Abordagem da história e filosofia da ciência por meio das histórias em quadrinhos.                                       |
|                       | Bari, Ferreira e Cortes (2018)      | A mediação de leitura literária aos surdos universitários por meio dos quadrinhos.                                       |
|                       | Silva, Caio <i>et al.</i> (2018)    | A África como tema para o ensino de metais: uma proposta de atividade lúdica com narrativas do Pantera Negra.            |
| Sociedade/<br>Cultura | Siciliano e Mendes (2020)           | A cômica dualidade bárbaro/civilizado nas historietas de Zé Macaco.  |

|           |                                |  |
|-----------|--------------------------------|--|
|           | Mizusaki e Gomes (2019)        | Infâncias, culturas infantis e as mídias: entre cenas constituintes de si.   |
|           | Castro (2019)                  | Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e Histórias em Quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro Super-Herói negro da DC Comics. |
|           | Gomes (2020)                   | Mulheres e(m) quadrinhos: caminhos e perspectivas historiográficas.  |
|           | Barros (2020)                  | Mulheres produtoras de HQs e resistências possíveis.   |
|           | Almeida (2019)                 | O frasco quebrado: a bibliografia e a cultura da convergência.   |
|           | Gonçalves <i>et al.</i> (2020) | O tratamento aos mutantes como alegoria da patologização de sujeitos de gêneros não-inteligíveis: uma leitura a partir das HQs dos X-men.          |
|           | Sampaio e Nogueira (2020)      | Oh! E agora? Quem poderá nos defender? Luke Cage, o herói de aluguel.  |
|           | Vieira (2018)                  | Os loucos estão soltos e as pontes estão caindo: crime, loucura e imaginário urbano em Gotham e Metrópolis.  |
|           | Braga Junior (2020)            | Quando os quadrinhos são mais que narrativas: Actância, Deslocamentos e Traduções nas Superaventuras da Marvel Comics.                             |
| Conteúdo  | Carmelino e Flores (2018)      | Imprensa e humor gráfico: A origem de "O amigo da onça" em questão.  |
|           | Cardoso e Xavier (2020)        | Uma flor nasceu no Rio! Papéis dos actantes na encenação narrativa em charges sobre Marielle Franco.   |
|           | Santos e Ribeiro (2019)        | Sobre a perda do invisível: aspectos de A Liga Extraordinária: 1898, de Moore e O'Neill.   |
|           | Pessoa (2019)                  | Significações imaginárias do humor nos quadrinhos de Conceição Cahú.   |
|           | Valle (2019)                   | História em Quadrinhos e História da Arte: diálogos temáticos e metodológicos.   |
|           | Santos e Chinen (2020)         | Categorização e análise de <i>graphic novels</i> brasileiras.  |
|           | Gomes (2018)                   | Anjos e demônios modernos.   |
|           | Musse <i>et al.</i> (2020)     | A potência da memória das mulheres na construção das reportagens em quadrinhos: a história "Os pesadelos de Guantánamo"                            |
|           | Gomes (2019)                   | A arqueologia dos supervilões: como o "mal" é representado nas histórias em quadrinhos.  |
| Linguagem | Alves-Costa (2018)             | Uma escrita pela sarjeta: o lugar de autoria em uma tradução intersemiótica.   |
|           | Silva e Prado (2020)           | Uma análise da prosódia visual imagética na <i>graphic novel</i> "Laços"   |
|           | Freitas e Matos (2019)         | Macunaíma em quadrinhos: aspectos estéticos modernistas na rapsódia gráfico-visual antropofágica.  |
|           | Brunetti (2019)                | Do balão para a linha: as histórias em quadrinhos como modelo de tradução do diálogo na literatura infantojuvenil.                                 |
|           | Almeida (2020)                 | Diálogos entre quadrinhos e mídias digitais: o caso da <i>webcomic</i> O diário de Virgínia.   |
|           | Souto (2020)                   | Desconstruindo Una e A diferença invisível: relação entre as novelas gráficas autobiográficas e o romance de formação.                             |

|                  |                                    |  |
|------------------|------------------------------------|--|
|                  | Barbosa (2019)                     | Aproximações entre charges e memes em ambientes digitais.  |
|                  | Cagliari (2020)                    | A representação escrita de ruídos e de ações em charges e em histórias em quadrinhos.  |
|                  | Pereira e Mendes (2018)            | “Como eu realmente...”: a escritura do diário em forma de quadrinhos.  |
| Técnica-estética | Schneider e Medeiros (2019)        | O estilo gráfico no jornalismo em quadrinhos.  |
|                  | Correia (2020)                     | Neil Gaiman, artista incompleto.   |
|                  | Dantas (2020)                      | Estética e humor nos quadrinhos feministas: a reconquista política do corpo pelo riso na HQ A origem do mundo (2018).  |
|                  | Oliveira, Fadel e Gonçalves (2018) | Atado a uma Hqtrônica: a dramatização da navegação em uma interface narrativizada.   |
| História         | Brandão (2018)                     | “Asilo” e “o Grande Urso”: a Guerra Fria nas Histórias em Quadrinhos do Capitão América (1989).  |
|                  | Fronza (2019)                      | As Histórias em Quadrinhos e a Ditadura Militar Brasileira: a triangulação metodológica como critério investigativo das ideias históricas de jovens brasileiros. |
|                  | Callari (2018)                     | Entre a História, a Memória e o Nacionalismo (?): as Histórias em Quadrinhos do Museu de Auschwitz-Birkenau.   |
| Economia         | Cerqueira e Dornelas (2018)        | O mercado brasileiro de quadrinhos.  |
|                  | Carvalho (2020)                    | Controlando todas as etapas de produção: <i>crowdfunding</i> e o quadrinista/empresário.   |
|                  | Angelim (2018)                     | A Nona Arte na Amazônia: um panorama do cenário de histórias em quadrinhos em Belém.   |
| Recepção         | Dumont e Ramos (2018)              | A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos.  |

Fonte: A autora (2021).