

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

THAINÁ RIBEIRO LOUREIRO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, LINGUAGEM E INFORMAÇÃO:
APROPRIAÇÕES E USOS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Porto Alegre
2015

THAINÁ RIBEIRO LOUREIRO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, LINGUAGEM E INFORMAÇÃO:
APROPRIAÇÕES E USOS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, pelo Departamento de Ciências da Informação, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Orientador: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi.

Porto Alegre
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

Diretora: Profa. Dra. Ana Maria Mielniczuk de Moura

Vice-Diretor: Prof. Dr. André Iribure Rodrigues

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

Chefe: Profa. Dra. Maria do Rocio Fontoura Teixeira

Chefe Substituto: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi

COMISSÃO DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

Coordenador: Prof. Dr. Rodrigo Silva Caxias de Souza

Coordenador Substituto: Prof. Me. Jackson da Silva Medeiros

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L892h Loureiro, Thainá Ribeiro

Histórias em quadrinhos, linguagem e informação:
apropriações e usos na Ciência da Informação / Thainá
Ribeiro Loureiro. -- 2015.

47 f.

Orientador: Valdir José Morigi.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de
Biblioteconomia, Porto Alegre, BR-RS, 2015.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Mapeamento
bibliográfico. 3. Ciência da Informação. I. Morigi,
Valdir José, orient. II. Título.

Departamento de Ciências da Informação

Rua Ramiro Barcellos, 2705 – Bairro Santana

CEP 90035-007 – Porto Alegre, Rio Grande do Sul (RS)

Telefone/fax: (51) 3308-5143 / (51) 3308-5435

E-mail: dci@ufrgs.br

Thainá Ribeiro Loureiro

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, LINGUAGEM E INFORMAÇÃO:
APROPRIAÇÕES E USOS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, pelo Departamento de Ciências da Informação, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em 2 de julho de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Valdir Jose Morigi (Orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Profa. Dra. Magali Lippert da Silva
Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)

Bel. Luis Fernando Herbert Massoni
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Dedico este trabalho aos meus pais, Janete e Valdemar,
aos meus irmãos, Douglas e Taís, e ao meu amado afilhado Gustavo.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Valdir Morigi, pela paciência, dedicação, impecáveis correções ao longo desse período de orientação e, sobretudo, pela amizade. Ao Luis Fernando e à Magali Lippert que contribuíram muito para a qualificação desta monografia.

À minha mãe, Janete Ribeiro, minha maior “incentivadora”, que mesmo precisando de minha ajuda, soube esperar a finalização deste trabalho, que não tardaria a chegar. Agradeço a ti mãe, por repetir milhares de vezes que o estudo vem em primeiro lugar e por permanecer ao meu lado durante esses cinco longos anos de faculdade. E ao meu pai, Valdemar Loureiro, pela torcida e apoio e por sempre estar disposto a me ajudar.

Ao meu irmão, Douglas Ribeiro, pela paciência, dedicação e o incentivo para seguir o caminho que escolhi. Ainda que longe, mesmo na madrugada, mesmo no Vale, mesmo com sono e mesmo em Candiota, tem contribuído ao começo dessa trajetória, desde o início. E à minha irmã, Taís Loureiro, por confiar a mim seu bem mais precioso e por, simplesmente, contagiar-se de alegria quando contava-lhe uma novidade.

Ao meu amado afilhado Gustavo, por proporcionar momentos de diversão, através de suas ideias mirabolantes, e por suportar todos os períodos em que me “ausentei”. Sei que estou em dívida contigo mas prometo retribuí-lo em tudo que há de melhor nesse mundo e que merecemos. E aos meus primos, Wagner, Suelen, Silvana e Priscila, meus tios, Ronaldo, Terezinha e Jane e a minha vó querida Gessy.

Aos meus amigos, para a vida toda, Graziela, Wagner, Fernanda, Simone, Susana e a Danielle. Foi ótimo partilhar esses momentos com vocês.

À Carol e Isabel, esta última primeira chefe de estágio na UFRGS, por acreditar em mim e proporcionar-me as primeiras experiências e vivências na área de edição/editoração de revistas científicas e pelas conversas e *happy hours* memoráveis durante a minha “estadia” na Faculdade de Economia. À Odete e Maria Luiza, da Biblioteca da FDRH, por permitir-me realizar o estágio na Instituição, pela paciência e, principalmente, por incentivar-me, com gestos e palavras, a persistir neste caminho.

Por último, mas não menos importante, agradeço a Deus por todas as oportunidades. Este é um momento único e digno de agradecer a todas essas pessoas que marcaram a minha vida, de alguma forma. Sei que as palavras podem não expressar realmente o que vocês significam para mim, mas estejam certos de que sempre terão uma amiga! E um forte quebra costela!

Tenho a impressão de ter sido uma criança brincando à beira-mar, divertindo-me em descobrir uma pedrinha mais lisa ou uma concha mais bonita que as outras, enquanto o imenso oceano da verdade continua misterioso diante de meus olhos.

Isaac Newton

RESUMO

A presente monografia realiza o mapeamento bibliográfico nos estudos da Ciência da Informação, visando demonstrar o desenvolvimento das histórias em quadrinhos nesta área, através das bases de dados BRAPCI, BDTD, LISA e E-LIS. Aborda a definição de HQs, segundo o conceito de oralidade citado por Marinho (2004), e o histórico de HQs. Explica como os usuários compreendem a leitura de HQs e cita os elementos que compõem e alteram a apropriação dessa narrativa. Destaca o potencial das HQs como fonte de informação. Caracteriza os gêneros e descreve os estilos de HQs presentes no mercado, segundo Silva (1999) e Vergueiro (1998). Classifica as pesquisas, de acordo com as proposições de Freire (2006), e identifica as apropriações e os usos das HQs, através de um estudo com natureza básica, pesquisa bibliográfica e abordagem quantitativa-qualitativa. Conclui que alguns estudos da Ciência da Informação podem determinar com quais finalidades os usuários apropriam-se das HQs, uma vez que considero ser essencial obter estas informações, tendo em vista que ratificariam o conhecimento científico, bem como o empírico.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Mapeamento bibliográfico. Ciência da Informação.

ABSTRACT

This monograph realizes bibliographic mapping in the studies of Information Science, aiming to demonstrate the progress of comics in this area, through the BRAPCI, BDTD, LISA and E-LIS databases. Approaches the definition of comics, according the concept of orality cited by Marinho (2004), and the history of comics. Explains how users understand the reading of comics and cites the elements that compose and change the appropriation of this narrative. Detaches the potential of comics as a source of information. Characterizes genres and describes the comic book styles on the market, according to Silva (1999) and Vergueiro (1998). Classifies the research, as Freire's propositions (2006), and identifies the appropriation and the uses of comics, through a study of basic nature, bibliographic search and quantitative-qualitative approach. Concludes that some studies of Information Science can determine which purposes the users appropriated to comics, once consider to be essential obtaining this informations, because ratifying the scientific and empirical knowledge.

Keywords: Comics. Bibliographic mapping. Information science.

LISTA DE SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital de Teses e Dissertações
LISA	Library and Information Science Abstracts
E-LIS	E-Prints in Library & Information Science
BRAPCI	Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação
CI	Ciência da Informação
HQs	Histórias em quadrinhos
PCNs	Planos Curriculares Nacionais
PNBE	Programa Nacional de Biblioteca da Escola
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático
PNLL	Plano Nacional do Livro e da Leitura
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 NATUREZA DO ESTUDO	13
1.2 TÉCNICA DE PESQUISA E ABORDAGEM	13
1.3 OBJETIVOS	13
1.4 DELINEAMENTO DA PESQUISA	14
1.5 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS	14
2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ENTRETENIMENTO, LINGUAGEM E FONTE DE INFORMAÇÃO	15
2.1 HISTÓRICO DOS QUADRINHOS	15
2.2 APROPRIAÇÃO DA LEITURA DE HQs	17
2.2.1 VINHETAS	18
2.2.2 BALÕES	19
2.2.3 ONOMATOPÉIAS	19
2.2.4 LEGENDAS	19
2.2.5 INTERJEIÇÕES	20
2.2.6 RITMO VISUAL	20
2.3 OS QUADRINHOS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO	20
2.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: GÊNEROS E A COMUNICAÇÃO EM MASSA	22
3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ESTUDOS DE CI	25
3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS ESTUDOS DE DISSEMINAÇÃO	26
3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS ESTUDOS DE INTERPRETAÇÃO	33
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44

1 INTRODUÇÃO

A revista *Educar Para Crescer*, em fevereiro de 2012, publicou uma matéria na qual destaca a importância das histórias em quadrinhos para a formação do leitor. De fato, não há mais dúvidas quanto a relevância desse tipo de narrativa, pois os quadrinhos são recomendados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e reconhecidos como uma ferramenta de alfabetização (CARVALHO, 2012). Os quadrinhos podem favorecer também o desenvolvimento de pesquisas científicas, cujas fundamentações teóricas têm ressaltado a importância das HQs para a sociedade e servido de suporte a novas reflexões e estudos, principalmente, nos campos da Educação, Ciência Cognitiva e Ciência da Informação – este último tema do respectivo estudo e norteador dos assuntos principais que o compõe.

A Ciência da Informação (CI) caracteriza-se pelos processos de análise, coleta, processamento e disseminação da informação e do conhecimento. Distinguimos a CI das demais áreas científicas, em virtude de sua natureza interdisciplinar, razão pela qual obtivemos mais respostas para as questões surgidas durante o desenvolvimento desse estudo cuja bibliografia compõe-se de distintos tipos de publicações, não só os artigos científicos, como também teses, dissertações, entre outras. Estas publicações são importantes, tendo em vista que demonstram o desenvolvimento das histórias em quadrinhos na Ciência da Informação, assunto tratado ao longo do estudo. O tema dessa pesquisa são os quadrinhos, enquanto que o foco deste estudo são as apropriações e os usos das HQs na Ciência da Informação, questão pouco discutida no âmbito científico. Sendo assim, o presente estudo tem como problema de pesquisa a seguinte indagação: **quais as apropriações e os usos sobre as histórias em quadrinhos nos estudos na Ciência da Informação?**

As histórias em quadrinhos (HQs) são destinadas ao entretenimento a todos os públicos, mas que têm sido tema de pesquisa na Ciência da Informação, sobretudo da Biblioteconomia, devido a sua função informativa. Assim, considera-se que, para o desenvolvimento da Ciência da Informação, torna-se útil analisar as histórias em quadrinhos e identificar como estas têm sido utilizadas em publicações da respectiva área. Através de uma busca na literatura sobre histórias em quadrinhos na Ciência da Informação, foi possível constatar que a importância das HQs está associada aos objetivos de aprendizagem e entretenimento, pois potencializa o gosto pela leitura, conforme demonstram estudos de Bari e Vergueiro (2007). Além disso, constatou-se que

o assunto é pouco abordado no contexto científico, somando a preferência pessoal da autora por quadrinhos.

Como objeto de pesquisa da Ciência da Informação, os pesquisadores têm “aproveitado” as histórias em quadrinhos, de forma a explorar o seu potencial, bem como seus recursos, com a finalidade de promover a aprendizagem e o lazer. Nesse sentido, as pesquisas científicas têm servido de suporte a novas “descobertas” sobre as apropriações e os usos pelos quais as HQs podem propiciar a seus usuários. Igualmente, a Ciência da Informação tem divulgado estudos com as mais diferentes temáticas, uma vez que a CI admite a interdisciplinaridade, como aponta Targino (1995). Nas histórias em quadrinhos são reconhecidas também a interdisciplinaridade por autores como Avelar e Rodrigues (2011) cujo estudo destaca que as utilizações nas mais variadas disciplinas são evidentes, pois as HQs propiciam a diversidade de temas, atendem a diferentes gostos e contribuem para formação de valores e o exercício da cidadania. Assim, esta monografia desenvolve a diversidade de temas, na área da Ciência da Informação, que as HQs oportunizam para assistir aos diferentes interesses e cooperar na construção de valores e cidadania.

O presente estudo compreende o alcance de objetivos para orientar seu desenvolvimento. Assim, os objetivos desta pesquisa fundamentam-se, sobretudo, em explorar a literatura. Desse modo, o objetivo geral é **mapear os estudos sobre as HQs realizados na Ciência da Informação, destacando os seus usos e as apropriações no processo de disseminação dos resultados da pesquisa na área.**

Estabelecemos os objetivos específicos, a partir das fundamentações teóricas encontradas na literatura da Ciência da Informação, os quais são elencados a seguir:

- a) identificar os elementos que caracterizam a linguagem das HQs (balões, onomatopeia, interjeição, legenda, vinheta e ritmo visual);
- b) caracterizar as histórias em quadrinhos como fonte de informação;
- c) identificar os temas das pesquisas, cujos resultados compreendam a interpretação e a disseminação de informação que utilizam HQs;
- d) analisar como são abordados os estudos na CI que utilizam as histórias em quadrinhos (perspectivas teóricas, objetivos e metodologias).

Neste estudo, buscamos conhecer as utilidades das histórias em quadrinhos, na área da Ciência da Informação. Para tanto, faz-se necessário estabelecer e aplicar a metodologia adequada ao propósito desta pesquisa, pois os procedimentos metodológicos definem seu desenvolvimento e, por essa razão, torna-se fundamental destacá-los, visando a compreensão do leitor.

1.1 NATUREZA DO ESTUDO

A natureza compreende o conjunto dos elementos que definem a essência do estudo. Nesse sentido, o presente trabalho apresenta natureza básica ou pura, uma vez que, segundo Gil (1994, p. 44), “[...] busca o progresso da ciência, procurando desenvolver os conhecimentos científicos sem a preocupação direta com suas aplicações e consequências práticas.”

1.2 TÉCNICA DE PESQUISA E ABORDAGEM

Este estudo compreende uma pesquisa bibliográfica, com a finalidade de expor novas ideias. De acordo com Marconi e Lakatos (2008, p. 185), “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras.” A respeito disso, utilizamos a abordagem quanti-qualitativa, pois a mudança das coisas não pode ser indefinidamente quantitativa: em determinado momento sofrem mudança qualitativa e a quantidade transforma-se em qualidade. (LAKATOS; MARCONI, 2008).

1.3 OBJETIVOS

No intuito de “descrever” como o estudo se desenvolve, faz-se necessário estabelecer seu objetivo. Dessa forma, a pesquisa exploratória compreende desenvolver, elucidar e modificar conceitos e ideias, com a finalidade de proporcionar visão geral sobre determinado problema (GIL, 1994). Sendo assim, este estudo tem objetivo exploratório, pois busca desenvolver as pesquisas sobre as histórias em quadrinhos, com o propósito de demonstrar suas apropriações e seus usos na área da Ciência da Informação.

1.4 DELINEAMENTO DA PESQUISA

O planejamento define os procedimentos para coleta e análise dos dados. Gil (1994, p. 70) salienta que “[...] o delineamento considera o ambiente em que são coletados os dados, bem como as formas de controle das variáveis envolvidas.” Assim, procedemos a busca em bases de dados como a Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), o Google Acadêmico, a Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), Library and Information Science Abstracts (LISA), E-Prints in Library & Information Science (E-LIS), Banco de Teses e Dissertações da CAPES e o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, vinculado ao Ministério da Educação (CAPES/MEC). Escolhemos estes sistemas de busca em função de sua relevância e relação com a Ciência da Informação. Os termos utilizados na pesquisa são Ciência da Informação AND quadrinhos, à exceção do Portal da CAPES, onde as palavras chave são apenas quadrinhos. Delimitamos os estudos dos últimos sete anos (2008-2014), pois nesse período coletamos documentos suficientes para análise e utilização na presente pesquisa, bem como publicados em periódicos e eventos da Ciência da Informação. Eles constituíram o *corpus* de pesquisa. Além disso, consultamos também os livros para desenvolver mais o trabalho, em termos de referencial teórico. Optou-se, predominantemente, pela pesquisa de fontes cujos idiomas sejam em língua portuguesa, para facilitar a compreensão. Após a etapa de coleta, procedemos a análise dos dados relevantes, como será destacado abaixo.

1.5 ANÁLISE DOS DOCUMENTOS

Os documentos foram consultados quanto a sua pertinência e clareza e a relação das histórias em quadrinhos com a Ciência da Informação. Posteriormente, as 10 pesquisas escolhidas foram analisadas novamente, com o objetivo de relacioná-las às categorias de comunicação da informação ou estudos da cognição, propostas por Freire (2006). Importante é ressaltar que excluimos do levantamento os estudos sobre recuperação da informação, pois não “atendem” aos objetivos desta monografia, embora também sejam importantes para o desenvolvimento da CI. Com os resultados encontrados, iniciamos a escrita do referencial teórico que compõe esse estudo.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ENTRETENIMENTO, LINGUAGEM E FONTE DE INFORMAÇÃO

Através de estudos científicos, relativos à interpretação e disseminação da informação, as histórias em quadrinhos têm “demonstrado” seus benefícios para a população. Embora, normalmente, os pais a considerem prejudicial, pesquisadores, na área da Ciência da Informação, têm reforçado suas utilidades à sociedade, sobretudo ao público infantil: “As primeiras lembranças da infância, narradas em um discurso repleto de adjetivos afetivos, denotam a emoção do contato com as primeiras letras no lar como um verdadeiro presente.” (BARI; VERGUEIRO, 2007, p. 19). Observa-se que, para muitos leitores, as HQs propiciam a iniciação da leitura e uma mistura de sentimentos inexplicáveis na infância, período marcado, também, pela busca de novidades. As histórias em quadrinhos se aproximam da linguagem oral, uma vez que o leitor pode “interagir” com a história, imaginando-a em seus pensamentos. Isso se confirma nas palavras de Eguti (2001)¹ citado por Marinho (2004) ao mencionar que as histórias em quadrinhos têm como objetivo principal a narração de fatos procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais.

2.1 HISTÓRICO DOS QUADRINHOS

A verdadeira origem dos quadrinhos vincula-se às pinturas rupestres na antiguidade. Por meio de uma sequência de imagens, esses registros exibiam o cotidiano dos homens pré-históricos. Na Idade Média também era frequente a utilização desses registros, os quais, atualmente, denominam-se arte sequencial, conforme explica Silva (2011, p. 1):

A arte sequencial, que significa contar histórias por meio de figuras, é comum ao homem desde a antiguidade. Esse tipo de narração aparecia em tapeçarias, vitrais, mosaicos etc. A própria Igreja, na Idade Média, utilizava de tal arte para expor os episódios da vida dos homens santos em imagens, numa época onde ler era privilégio de poucos.

¹ EGUTI, C. A. *A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos*. 2001. Dissertação (Mestrado em Letras / Português) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

Os registros históricos, assim, manifestavam o cotidiano da sociedade, como informações sobre o trabalho, colheita e caça na antiguidade. Em contrapartida, na Idade Média poucas informações eram disseminadas. Porém, as obras religiosas representavam a disseminação de preceitos religiosos da Era Medieval (QUÍRICO, 2010). Além disso, Burke (2004, p. 58) detalha mais utilidades das obras religiosas a história, por exemplo:

Imagens têm sido utilizadas com frequência como um meio de doutrinação, como objetos de cultos, como estímulo à meditação e como armas em controvérsias. Portanto, elas também são um meio através do qual historiadores podem recuperar experiências religiosas passadas, contanto que eles estejam aptos a interpretar a iconografia [...].

Na Idade Contemporânea, as revistas e os jornais, em contrapartida, foram os veículos precursores da arte sequencial. Através dos jornais *New York World* e *New York Journal* Mickey Dugan, ou melhor, Yellow Kid, ficou mundialmente conhecido. Tratava-se de um garoto com orelhas grandes, pés descalços, um camisolão cuja cor foi azul e, a partir de 5 de janeiro de 1896, amarelo – dizem que a pedido do técnico de cores. Em contrapartida, o próprio público começou a chamá-lo de ‘The yellow kid’, embora o autor jamais tivesse nomeado a figurinha. Por influência das charges políticas, seu camisolão tornou-se panfletário, portando frases e críticas do momento. Eram mensagens irreverentes, ligando com o outro painel desenhado e sem balões. (MOYA, 1993). Ainda que o personagem não se adequasse aos padrões da época, devido principalmente à sua aparência, ele tinha muito a dizer.

A gênese das histórias em quadrinhos inicia com personagens humanos, assim como Chiquinho, em 1905, cujo autor também é Richard. Conforme Vergueiro (2003), os quadrinhos cujos protagonistas são garotos denominam-se, em inglês, *kid strips*. Em contrapartida, existem HQs classificadas como *animal strips*, uma vez que os protagonistas são animais, como o Gato Félix. Antes da criação do desenho animado, Felix era um personagem originário dos quadrinhos. Sua autoria é creditada a dois cartunistas: Otto Messmer e Pat Sullivan. Ao estúdio de Sullivan era atribuído a criação de Felix, porém após a morte dele, Otto assumiu que era o verdadeiro criador. De olhos, corpo preto e risada expressiva, Felix também se destacava pela solidão, senso de alienação, a obstinada luta contra o destino, os elementos, a fome e o frio, e uma calorosa humanidade "[...] como um dos primeiros heróis do absurdo no mundo animal." (MOYA, 1993, p. 53). O personagem, então, caracteriza-se pela ironia e perspicácia.

Além da classificação por tipo de personagem principal, existem distintos modos de classificar as histórias em quadrinhos. Entretanto, o presente estudo destaca as HQs como instrumento para a educação e o lazer. Por isso, torna-se importante interpretá-las, a partir do sentido que seus leitores a compreendem, tema do próximo subcapítulo.

2.2 APROPRIAÇÃO DA LEITURA DE HQs

O objetivo principal das histórias em quadrinhos é “buscar” a compreensão dos leitores, através de recursos textuais e visuais. Concordamos com Becker e Grosch (2008, p. 37) quando relatam que “[...] o número ilimitado de fontes de informação disponibilizado atualmente faz com que surjam barreiras na [...] apropriação da leitura.” Assim, considera-se necessário explicar, primeiramente, como a linguagem visual e textual possibilita a apropriação da leitura de HQs.

Através da leitura de HQs, observamos a facilidade com a qual são compreendidas as histórias em quadrinhos, de forma que torna interessante a quem as lê pela primeira vez. Conforme Santos e Ganzarolli (2011, p. 67), “As HQ apresentam uma grande facilidade para que as crianças, em fase de alfabetização e início de escolarização, se interessem pela leitura e com ela se estimulem”. A linguagem visual, aliada à textual, pode propiciar esse estímulo e promover a leitura, embora as HQs caracterizem-se pela linguagem coloquial, contrária à norma culta. De acordo com Paz (2015), as histórias em quadrinhos foram consolidando uma reputação de leitura rasa e isso pode ser um dos motivos pelos quais os quadrinhos não são totalmente garantia de aprendizagem para algumas pessoas. Ainda de acordo com Santos e Ganzarolli (2011), apesar do baixo custo e da facilidade de encontrar HQ, pais e educadores “desconfiavam” deste tipo de leitura. A assimilação das histórias em quadrinhos, geralmente, é facilitada por meio de seus recursos, tornando a leitura agradável e compreensível.

As histórias em quadrinhos permitem a livre criação artística, uma vez que possibilitam ao autor desenvolver o roteiro, bem como a identidade visual. Dessa maneira, há HQs tradicionais, onde a ordem dos quadros facilita a compreensão da história, e aquelas com configuração diferente das tradicionais, como expõe Santos e Vergueiro (2012, p. 85):

[...] os quadrinhos publicados em revistas, álbuns ou livros ocupam um espaço maior (de uma a centenas de páginas) e apresentam uma narrativa mais complexa. A leitura de uma página de quadrinhos também é um exercício de percepção mais apurada - embora boa parte das histórias apresente uma estrutura mais tradicional, em que um quadrinho segue o outro horizontalmente e de cima para baixo - há histórias que são diagramadas de maneira diferente, forçando o leitor a descobrir a sequência certa de imagens e textos.

A leitura de quadrinhos, conseqüentemente, pode não só facilitar a leitura, como também forçar a interpretação, fazendo com que o leitor identifique a ordem das vinhetas e a sequência da história. Há ainda os distintos formatos² de quadrinhos, publicações que podem influenciar a sociedade, através de seus leitores, causando-os sentimentos diferentes, por exemplo, ao concluir a leitura de uma tirinha. Santos e Vergueiro (2012) afirmam que as tiras de quadrinhos exploram o gênero humorístico, onde apresentam uma situação inicial e uma reversão das expectativas do leitor (textuais ou visuais), gerando o efeito cômico. Cabe ressaltar que as tirinhas apresentam, em sua maioria, recursos visuais, pois as histórias são curtas, publicadas em 3 ou 4 vinhetas. Sendo assim, faz-se necessário destacar as funções desses elementos e os demais componentes de qualquer HQ.

Em geral, os quadrinhos exibem conteúdo de fácil compreensão, porém atrativos quanto a cores, formas e expressões: vinhetas, balões, onomatopeias e legendas são os recursos empregados por quadrinistas para destacar a linguagem das histórias em quadrinhos e "forçar" o usuário a consumi-las. Visando a compreensão, explicaremos separadamente o que estes elementos podem representar para o público consumidor de HQs.

2.2.1 VINHETAS

Vinhetas são as molduras de cenas das histórias em quadrinhos. Também denominadas requadros ou quadros, daí o nome histórias em "quadrinhos", podem ser interpretadas de distintos modos, uma vez que diferem quanto a linhas e tamanhos, premissa exposta por Silva (2002): um quadro que ocupa meia página indica um tempo maior na narração e um conseqüente aumento de tempo de leitura. Em relação às linhas que demarcam o espaço dos quadros, elas são arbitrarias e podem ser colocadas ou não dependendo de cada autor. Todavia, elas adquirem importância quando desenhadas diferentemente, por exemplo, se o autor utilizar uma linha pontilhada ou em forma de

² Fanzines, tirinhas, *graphic novels*.

pequenas circunferências indica que essa ação apenas ocorreu na imaginação da personagem. Essas configurações diferentes também são utilizadas nos balões, podendo ou não serem visualizadas pelos leitores, como será explicado a seguir.

2.2.2 BALÕES

Os balões são utilizados para inserir as falas de personagens das HQs, assim como seus pensamentos e sonhos, sendo, portanto, indispensáveis para a maioria das histórias em quadrinhos. Assim como as vinhetas, os balões também podem ser interpretados conforme a percepção do leitor, por exemplo: linhas quebradas indicam irritação, as pontilhadas representam segredos, enquanto que traços tremidos significam hesitação (SILVA, 2002). A ausência dos balões pode diminuir a compreensão da história, portanto, pode-se afirmar que os balões dão ênfase à HQ.

2.2.3 ONOMATOPÉIAS

Além da oralidade e linguagem visual, as HQs podem exibir linguagem sonora, conforme o sentido que os leitores interpretam as onomatopéias - representações visuais que “transmitem” efeitos sonoros. Kayser³ (1967) citado por Aizen (1977) explica que as onomatopéias são as formações linguísticas que imitam um determinado som natural. As onomatopéias também expressam a linguagem de outros países, mais especificamente, dos Estados Unidos, pois “importam” suas palavras estrangeiras.

2.2.4 LEGENDAS

As legendas, também denominadas recordatórios, são informações que podem alterar o rumo da história em quadrinhos. Rama e Vergueiro (2008) conceituam-as como a voz onisciente do narrador da HQ, porquanto podem orientar a leitura da história, quanto ao tempo, espaço, localização de fatos, expressões dos personagens, entre outras possibilidades. Os roteiros de fábulas, por exemplo, necessitam exibir legendas, tendo em vista que suas histórias em quadrinhos localizam-se em outro tempo e espaço. Nesse sentido, o leitor precisa situar-se no tempo e espaço da fábula, através das legendas.

³ KAYSER, Prof. Wolfgang. *Análise e interpretação da obra literária*. Tradução Paulo Quintela. Coimbra: Arménio Amado, 1967.

2.2.5 INTERJEIÇÕES

Definem as expressões coloquiais utilizadas para demonstrar emoções e sentimentos aos leitores de HQs. Como as onomatopéias, conferem intensidade a histórias em quadrinhos, uma vez que as interjeições compreendem também as expressões de determinada região. De acordo com o Dicionário Larousse (1992), são as palavras invariáveis que podem formar uma frase, mas também demonstrar uma reação afetiva.

2.2.6 RITMO VISUAL

Define o enquadramento das vinhetas, causando um movimento que, de acordo com Cirne (1970), não é o físico, mas o aparente. O autor destaca que a dinâmica estrutural pode influenciar a percepção do movimento nas tiras e revistas de quadrinhos, conforme será diferenciado a seguir:

- a) dois, três ou quatro planos, no qual o artista procura criar, sobretudo no último quadro, o suspense para que o leitor “volte” a tira de HQ;
- b) na revista, a diagramação de vinhetas variam: grandes, pequenas, horizontais e verticais.

Conseqüentemente, o ritmo visual pode influenciar a interpretação do leitor, uma vez que tanto as tiras quanto as revistas forçam-no a compreender a história em quadrinhos.

2.3 OS QUADRINHOS COMO FONTE DE INFORMAÇÃO

Para o desenvolvimento desse estudo, consultamos distintas fontes informacionais, primárias e secundárias, cujas finalidades são, nas palavras de Campello e Caldeira (2005), facilitar o uso eficiente da informação. Embora seja uma tarefa difícil caracterizar as HQs como fonte de informação convencional, uma vez que existem poucos estudos concentrados nesse tema, tentaremos comparar as histórias em quadrinhos com a função da televisão.

Segundo Bretas (2005), a influência televisiva pode acontecer por intermédio da função informativa, formativa e de entretenimento: a primeira objetiva a busca e disseminação de notícias relevantes; a formativa, como o nome sugere, promove a educação do público. Já o entretenimento compreende o lazer proporcionado por esses meios de comunicação. Observamos que essas funções também são desempenhadas pelas histórias em quadrinhos, pois estas podem capacitar o público através de informações úteis e, ao mesmo tempo, promover o entretenimento.

As histórias em quadrinhos caracterizam-se também como fonte empírica, isso é, a informação pode ser resultado de experiências, como a leitura constante de quadrinhos na infância, desenvolvendo, assim, a compreensão de recursos linguísticos não antes vistos pela criança, por exemplo. O empirismo, logo, pode ser caracterizado como fonte de pesquisa também e, nesse sentido, acreditamos que o conhecimento empírico tem facilitado determinados estudos sobre HQs, como as percepções apontadas no estudo de Bari e Vergueiro (2007, p. 23) pelo qual estas são classificadas como fonte de informação: “[...] ampliou-se o reconhecimento do valor da leitura das histórias em quadrinhos, que se vem constituindo em fontes de informação e conhecimento, progressivamente inseridas em práticas pedagógicas no ensino básico e fundamental.”

Como fonte de informação e conhecimento, as histórias em quadrinhos também estão inseridas no ensino superior, sobretudo para desmitificar as barreiras sociais “enfrentadas” por seus usuários. Conforme Vergueiro (1998), os entraves dominaram durante muito tempo e não se pode afirmar que tenham realmente deixado de existir. Ainda acontece de proibirem a leitura desse tipo de material. Porém, existem estudos científicos que demonstram o potencial das HQs, seja como leitura ou fonte de pesquisa:

Felizmente, o interesse crescente dos estudiosos pelas histórias em quadrinhos, principalmente a partir da década de 60, bem como a realização de pesquisas sérias e bem alicerçadas, acabaram demonstrando que boa parte dessas barreiras não possuía qualquer fundamento científico, consistindo em preconceitos totalmente desprovidos de comprovação (VERGUEIRO, 1998, p. 131-132).

Felizmente também, o interesse dos pesquisadores pelas HQs tem causado a possibilidade de inserção destas em bibliotecas universitárias e disciplinas. Assim, várias iniciativas têm sido criadas para fomentar a utilização das histórias em quadrinhos, como fonte de informação: o 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,

congresso cuja proposta é servir de ponto focal para as pesquisas sobre histórias em quadrinhos produzidas em diferentes regiões do país e também no exterior. Em contrapartida, o Brasil foi o primeiro país a inserir uma disciplina sobre as HQs em um curso de graduação e a organizar um curso de especialização sobre este tema (VERGUEIRO, 1998). Nesse sentido, considera-se que as histórias em quadrinhos facilitam o uso eficiente da informação, como Campello e Caldeira (2005) expõem, e contribuem para a apropriação do conhecimento, de forma que este promova a utilização das HQs como fonte de informação, bem como as atividades pelas quais os quadrinhos são objeto de estudo.

2.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: GÊNEROS E A COMUNICAÇÃO EM MASSA

Estamos “expostos” diariamente a um grande volume de informações, disseminadas em distintos tipos de mídias - televisão, rádio, jornal ou revista. Concordamos com Vergueiro (2005), quando evidencia os quadrinhos como produto de expressiva influência para a sociedade, assim como os veículos de comunicação citados acima. Essa influência é causada pelo poder que os meios de comunicação de massa possuem na sociedade. As histórias em quadrinhos também adquiriram esse prestígio, embora mais tarde que os meios "tradicionais" de comunicação, através de sua linguagem textual e visual, característica em que autores como Assis (2011) as consideram como gênero: na HQ, esse contexto é fruto da dicotomia verbal/não verbal, na qual tanto os desenhos quanto as palavras são necessárias ao entendimento da história.

Embora as histórias em quadrinhos assemelhem-se a obras literárias, pois, de acordo com Santos e Vergueiro (2012), compartilham elementos narrativos típicos do texto literário e têm-se prestado para a adaptação de contos ou de romances, há, ainda, divergências quanto ao gênero que as HQs representam, pois alguns pesquisadores consideram o narrativo, enquanto que outros o discursivo. Assim sendo, atribuir um único gênero a histórias em quadrinhos é uma tarefa complexa, uma vez que podemos caracterizá-las de distintas maneiras, como destaca os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Os gêneros existem em número quase ilimitado, variando em função da época (epopéia, cartoon), das culturas (haikai, cordel) das finalidades sociais (entreter, informar), de modo que, mesmo que a escola se impusesse a tarefa de tratar de todos, isso não seria possível. Portanto, é preciso priorizar os gêneros que merecerão abordagem mais aprofundada (BRASIL, 1998, p. 24).

Existem, portanto, distintos estilos de histórias em quadrinhos, para satisfazer os interesses de seus usuários. Embora o gênero narrativo esteja vinculado a estes estilos, os quais iremos expor, como destaca Vergueiro (1998), nossa proposta é compreender o gênero discursivo. Contudo, faz-se necessário abordar estes estilos, pois demonstram a infinidade das publicações de HQs existentes, como Vergueiro (1998, p. 142) salienta:

[...] qualquer tentativa de enquadramento dos quadrinhos estará sempre fadada a ser incompleta, todavia sua categorização por estilos, indicando suas características mais representativas, pode orientar os não familiarizados com HQs a conhecer o universo dessas publicações.

Logo, este estudo expõe a categorização proposta por Vergueiro (1998):

- a) **infantil:** compreende as histórias da Turma da Mônica, Pererê e O Menino Maluquinho. Dentre as publicações estrangeiras, destacam-se as produzidas pelos Estúdios Disney e, também, os personagens Asterix, Tintin, Mafalda, Snoopy, Calvin e Haroldo, entre outros. Alguns desses personagens podem ser classificados também na categoria humorística, como Mafalda e Snoopy;
- b) **super-heróis:** voltado para o público juvenil, são produzidos por duas grandes empresas norte-americanas: Marvel Comics e DC Comics, publicadoras que são representadas, no Brasil, pela Editora Abril Jovem. Abrangem as HQs do Super-Homem, Homem Aranha, X-Men, Demolidor, Batman, entre outras;
- c) **policia:** estilo pelo qual pode ter começado a surgir na década de 30, com a “aparição” de Dick Tracy (Chester Gould) um detetive de rosto quadrado a combater malfeitores pitorescos. Outras publicações desse estilo são Secret Agent X-9, Steve Canyon, Red Barry, Johnny Hazard, Torpedo 1936 e The Spirit, criação de Will Eisner;
- d) **humorístico:** os jornais são o berço das obras humorísticas, entre as quais Blondie, Recruta Zero, Zé do Boné, Hagar, B.C. e O Feiticeiro;
- e) **aventura:** nasce no final de década de 20, com a inserção das Aventuras do Tarzan nesta linguagem. Também são característicos dessa categoria, O Príncipe Valente, Terry e Os Piratas, Jim das Selvas, Cuto, Capitão César, Buz Sawyer, Corto Maltese e Blake et Mortimer;

- f) **ficção científica:** estilo que também surge no final da década de 20, quando foram publicadas nos jornais as aventuras de Buck Rogers, de Dick Calkins. De acordo com Vergueiro (1998), provavelmente são os franceses que mais se destacaram neste estilo, com a obra *Barbarella* e a revista *Metal Hurlant*;
- g) **horror:** grande responsável pela “campanha” contra as HQs, os personagens mais reconhecidos são o Lobisomem, a Múmia e o Drácula;
- h) **eróticos:** estilo popular para o público adulto. *Valentina*, *Little Ego*, *Blanche Epiphanie*, *Paulette* e *Jodelle* são algumas obras desta categoria;
- i) **alternativos:** publicações que “fogem” do meio tradicional de produção, conhecidas como *underground*.

Pode-se afirmar que os estudos científicos são disseminados para satisfazer as necessidades informacionais dos pesquisadores. Igualmente, os gêneros existem em função da necessidade humana de comunicação (ASSIS, 2011). Neste sentido, as histórias em quadrinhos cumprem o objetivo de comunicar-se com os seus leitores. Entretanto, privilegiamos apenas o gênero discursivo como ideal para o propósito deste estudo, tendo em vista que esta pesquisa prioriza as histórias em quadrinhos como discurso, ressaltando seus usos e as apropriações no processo de disseminação das informações de estudos, na área da Ciência da Informação. Para tanto, faz-se necessário a comunicação, assim como a “construção” do gênero discursivo:

Na reflexão bakhtiniana, a noção de gênero discursivo reporta ao funcionamento da língua em práticas comunicativas, reais e concretas, construídas por sujeitos que interagem nas esferas das relações humanas e da comunicação. É, no interior dessas esferas, correspondentes às instâncias públicas e privadas do uso da linguagem, que se elaboram os gêneros discursivos, para responderem às necessidades interlocutivas dos sujeitos que nelas se inter-relacionam. (SILVA, 1999, p. 5).

Assim, Silva (1999) explica que a produção e disseminação são as atividades pelas quais os gêneros discursivos, através das trocas de comunicação entre os sujeitos, estabeleceram-se naturalmente nas histórias em quadrinhos. Igualmente, as histórias em quadrinhos têm sido aceitas pela sociedade, na medida em que esta tem consciência da importância social das HQs, pois “preenchem” as necessidades do ser humano, utilizando a imagem como elemento de comunicação de massa (VERGUEIRO, 1998). Portanto, a imagem pode ser mais influente do que o próprio texto, justamente porque atua como “mediador” no processo de comunicação entre os usuários de histórias em quadrinhos.

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ESTUDOS DE CI

As histórias em quadrinhos tem sido tema de estudos que privilegiam os processos de tratamento, disseminação e interpretação da informação, vertentes da literatura em Ciência da Informação. Através dessas três categorias, Freire (2006) sugeriu as suas respectivas linhas de pesquisa⁴, proposição que consideramos apropriada para identificar os temas específicos dos estudos de interpretação e disseminação de histórias em quadrinhos na CI. Para tanto, primeiramente, realizamos buscas nas bases de dados onde coletamos documentos, como veremos no quadro abaixo:

Quadro 1 - Coleta dos documentos

Base de dados	Número de documentos	Número de documentos úteis
BRAPCI	6	1
Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (IBICT)	14	3
LISA	2	0
E-LIS	3	0
Banco de Teses - CAPES	3	0
Portal de Periódicos - CAPES	318	1
Google Acadêmico	7520	5

Fonte: Autora (2015)

Apenas os documentos úteis são analisados, uma vez que constituem o *corpus*, tendo em vista que são significativos para a presente monografia e atendem ao propósito desta pesquisa. No entanto, algumas bases não “retornaram” a busca efetivamente, ou seja, com as palavras-chave não foram encontrados documentos válidos. Os registros também foram localizados simultaneamente em bases de dados diferentes. Nesse caso, optamos por excluir da contagem o documento repetido. Por fim, dos documentos coletados, 5 foram identificados à categoria de disseminação e 5 à interpretação da informação.

⁴ Recuperação e comunicação da informação e estudos da cognição.

3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS ESTUDOS DE DISSEMINAÇÃO

Observamos, a partir da leitura de autores da Ciência da Informação, que as histórias em quadrinhos podem ter influência para a aprendizagem, uma vez que se utilizam de linguagem verbal e visual. Como Neves (2007) reforça, a aprendizagem é um processo consciente de aquisição de informação, para gerar conhecimento. Nesse sentido, analisaremos os estudos cujos propósitos são propiciar conhecimento, seja científico ou popular. Essas pesquisas, da área da Ciência da Informação, contribuem para a aquisição de informação e, também, disseminação de gibis e estudos científicos nesta área.

Os estudos são unânimes: HQs contribuem para a aprendizagem da leitura. Entretanto, têm abordado perspectivas teóricas distintas, quanto à maneira com a qual são formados leitores através da leitura de HQs: o estudo de Santos e Ganzarolli (2011) - com abordagem qualitativa, método exploratório e pesquisa bibliográfica – tem, por objetivo geral, conhecer os projetos em que as histórias em quadrinhos são utilizadas para promover e incentivar a leitura nas bibliotecas e escolas e, como objetivos específicos, descrever estes projetos e verificar a participação de professores e bibliotecários como mediadores da leitura.

Normalmente, as histórias em quadrinhos são consideradas publicações exclusivas do segmento infanto-juvenil. Essa premissa fundamenta-se na certeza de que “[...] a leitura deve ser inserida, desde muito cedo, na vida das crianças” e que “as HQ apresentam uma grande facilidade para que as crianças, em fase de alfabetização e início de escolarização, se interessem pela leitura e com ela se estimulem [...]” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 67). Nesse sentido, as autoras analisaram os referidos projetos, realizados por escolas de São Paulo, Minas Gerais, Rio de Janeiro e Mato Grosso do Sul, no intuito de determinar como as histórias em quadrinhos têm sido inseridas no cotidiano desse público e como sua leitura está sendo promovida por bibliotecários, gibitecas, professores e escolas.

Toda gibiteca deveria estabelecer um ou mais objetivos para que o planejamento desta possa ser concretizado, pois através, sobretudo, dos bibliotecários, as gibitecas podem inovar. Todavia, para Vergueiro⁵ (2003a) citado por Santos e Ganzarolli (2011), eles, possivelmente, não tratam uma gibiteca como um organismo dinâmico e atuante, mas como um simples acervo de revistas em quadrinhos que repousa nas estantes, sem a utilização merecida. Logo, é necessário estimar a quantidade e qualidade dos projetos em que os bibliotecários são, realmente, mediadores: o estudo constatou que, dos oito projetos citados, apenas a Gibiteca Leitura Prazer realiza efetivamente a promoção da leitura de quadrinhos, através de atividades como o concurso em que os melhores desenhos serão publicados em um gibi.

Igualmente essencial é a participação do professor na promoção da leitura. De acordo com Santos e Ganzarolli (2011), ele pode utilizar as histórias em quadrinhos de distintas maneiras, como um valioso recurso de fomento à leitura e um eficiente auxiliar no ensino em diversas disciplinas e atividades. Assim, as autoras elegeram o Projeto G como mais adequado à mediação da leitura, já que “[...] trabalha de forma positiva a autoestima de professores e alunos, mostrando que mesmo escolas com poucos recursos podem oferecer grandes oportunidades [...]” (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 72). A mediação da leitura pode ser realizada, de forma positiva, pela parceria de professores e bibliotecários. As autoras (2011, p. 73) consideram que “um trabalho interdisciplinar entre professores e bibliotecários pode gerar resultados com muito mais qualidade.” Dessa maneira, foi possível constatar no estudo que o Projeto H – Gibiteca Leitura Prazer – realiza um trabalho em conjunto, pois “[...] se integra ao processo pedagógico e participa de uma proposta de aprendizado interdisciplinar, permitindo modificar a situação atual, idade em que muitas crianças e jovens leem pouco e geralmente não entendem o que estão lendo (SANTOS; GANZAROLLI, 2011, p. 73).” Porquanto, existem projetos que efetivamente atuam no processo de leitura e apropriação das histórias em quadrinhos.

O fomento à leitura de HQs também é destaque no estudo de Silva Júnior, Pereira e Soares (2013). Para os autores, entretanto, as relações entre o cinema e a leitura estão em constante desenvolvimento, pois se interligam à medida em que livros e gibis dão origem a filmes e, inversamente, filmes inspiram os roteiristas de histórias em quadrinhos. Assim, a pesquisa tem como problema a seguinte indagação: o grande sucesso que os filmes da Marvel têm ocasionado no cenário globalizado da sociedade brasileira tem

⁵ VERGUEIRO, W. *As gibitecas: um espaço privilegiado para a leitura e difusão de histórias em quadrinhos no Brasil*. 2003a. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=138>. Acesso em: 24 maio 2015.

influenciado e contribuído para o aprimoramento e o incentivo da leitura de HQ? Os objetivos que norteiam esta pesquisa são verificar se os usuários da Gibiteca Mais Cultura, após assistirem a um filme da Marvel, sentiram-se estimulados e mais interessados na leitura de histórias em quadrinhos e, também, os livros e as revistas.

O estudo compreende uma pesquisa exploratória, de campo e com caráter descritivo, contudo com a abordagem qualitativa. A Gibiteca Mais Cultura, sediada em Campo Grande, foi o local escolhido para coleta de dados, a partir do questionário formulado para responder ao problema de pesquisa. Dessa forma, 20 sujeitos, os quais já haviam assistido algum filme de super-heróis, foram consultados quanto a influência que o cinema pode ter em relação aos usuários da Gibiteca, sobretudo quanto à promoção da leitura. Assim, 70% deles responderam que o cinema exerce muita influência para a leitura, enquanto que 30% acreditam ser influenciados de forma mediana. Os autores necessitaram saber também se assistir aos filmes da Marvel pode promover a leitura de histórias em quadrinhos com o gênero de super-heróis: de forma massiva, 95% dos entrevistados afirmaram que leem as histórias em quadrinhos, pois sentem-se interessados em continuar a explorar aquilo que o próprio filme não exibiu, já que, geralmente, seu roteiro é diferente do enredo das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, o impacto é positivo.

Igualmente, os personagens podem influenciar a prática da leitura, uma vez que a pesquisa apontou a importância dos super-heróis para os usuários da *Mais Cultura*⁶. “Na maioria das vezes, os quadrinhos que envolvem super-heróis enfatizam a luta entre o bem e o mal, ou seja, esboçam formas de conduta dos personagens através da ficção.” (SILVA JÚNIOR; PEREIRA; SOARES, 2013, p. 4). Ainda segundo os autores, o personagem preferido, para 30% dos entrevistados, é o Thor, enquanto que o Hulk e o Homem de Ferro são as preferências de 25% cada. Com 10% de preferência cada, o Homem Aranha e o Capitão América apresentaram menor evidência, quanto a relação entre os filmes da Marvel e a leitura de HQs. “De toda forma, percebe-se que os leitores possuem conhecimento e [...] preferências significativas relacionadas aos respectivos personagens, gerando curiosidade e desprendimento na busca por mais informações os seus preferidos, o que pode gerar uma nova demanda por informação que torna cíclico o processo leitor de HQ.” (SILVA JUNIOR; PEREIRA; SOARES, 2013, p. 13).

⁶ Criada por um projeto comunitário, através do Ministério da Cultura e do Governo de MS, a Mais Cultura abriga a biblioteca, salas de computadores, salas para leitura e de gibis, sala para o uso dos brinquedos educativos, recepção e uma ampla área de lazer ao ar livre. (SILVA JUNIOR; PEREIRA; SOARES, 2013).

Fez-se necessário conhecer os suportes de informação utilizados pelos usuários da Gibiteca. Com 40% de preferência, a internet prevalece perante os demais suportes de informação. Entretanto, os gibis e livros⁷, juntos, são utilizados por 35% dos entrevistados, dado que, para os autores, representa o domínio que estes suportes têm exercido no cotidiano dos usuários da *Mais Cultura*. Com resultados não tão significativos assim, a televisão e os filmes, de outros gêneros, obtiveram, respectivamente, 15% e 10% de preferência do eleitorado. Os autores consideram que a pesquisa atingiu os objetivos propostos, pois, a exemplo dos gibis, os filmes da Marvel podem promover também a leitura de histórias em quadrinhos. Contudo, faz-se necessário que projetos como o da Gibiteca sejam desenvolvidos em todos os contextos sociais, sobretudo em regiões desprovidas de meios de informação. (SILVA JÚNIOR; PEREIRA; SOARES, 2013).

A promoção da leitura de HQs é abordada também por Santos e Vergueiro (2012), cujo artigo destaca mais aplicações dos quadrinhos no processo de aprendizagem. Concordamos com estes autores, quando ressaltam que as histórias em quadrinhos não são específicas de apenas uma área de ensino. Assim, é possível disseminar informação jurídica, por exemplo.

Devido à visibilidade da HQ, Maurício de Souza publicou diversas cartilhas educativas da Turma da Mônica, as quais visam informar os leitores, por exemplo, sobre os direitos humanos. Essas cartilhas são o objeto do artigo de Silva e Silva (2012). Trata-se de um estudo cujo objetivo geral é analisar o potencial dessas ao acesso à informação. Para tanto, os autores utilizam abordagem qualitativa, método exploratório, pesquisa bibliográfica, somada à análise das cartilhas com a finalidade de observar como a linguagem jurídica têm sido reproduzida nos gibis. De acordo com os autores, o Estatuto da Criança e do Adolescente, de autoria de Maurício, apresenta linguagem simplificada, uma vez que os leitores infantis compreendem sua definição, bem como as garantias de todo cidadão. Através da cartilha “Os Direitos Humanos”, O Menino Maluquinho também expõe os direitos da sociedade. Entretanto, a linguagem visual destaca-se, para divulgar o artigo 5º da Constituição Federal. O Código de Defesa do Consumidor, terceira cartilha analisada, também apresenta recursos visuais, os quais visam a compreensão das crianças sobre a respectiva legislação, como balões e excesso de cores. De acordo com os autores (2012, p. 179), “[...] este simples, mas rico exemplo, faz com que o público infantil compreenda o conceito de consumidor e consiga até a orientar seus pais.”

⁷ A pesquisa não indica o percentual de gibis e livros que atingiram 35% de preferência do eleitorado.

Concordamos com eles quando expõem a necessidade de um estudo para verificar a recepção dessas cartilhas pelo público infantil, no intuito de comprovar o seu potencial para o acesso à informação. Supõe-se, assim, que as cartilhas representam o processo de disseminação da informação na área da Ciência da Informação, pois empregam uma linguagem acessível ao público, todavia propícia para estudos nesta área.

O mapeamento bibliográfico de HQs, na área da Biblioteconomia e Ciência da Informação, também foi abordado por Oliveira e Nóbrega (2013): os autores realizaram um estudo cuja justificativa é buscar subsídios que comprovem o quão escassa é a pesquisa sobre HQs na área. Trata-se de uma pesquisa, de natureza básica e abordagem quantitativa, onde foram realizadas duas buscas na Plataforma Lattes: a primeira com os termos Biblioteconomia e Quadrinhos e, em uma segunda pesquisa, Ciência da Informação e Quadrinhos. Os autores utilizaram apenas o termo quadrinhos, pois a busca recuperava a expressão histórias em quadrinhos. Além disso, todas as titulações (graduados, mestres e doutores) foram marcadas no filtro de busca. Assim, foram obtidos, respectivamente, 87 e 99 resultados, com as seguintes temáticas:

Quadro 1: Emprego de HQs em estudos da Biblioteconomia e CI

Temas	Biblioteconomia	Ciência da Informação
Incentivo à leitura	X	
Formação de leitores	X	X
Leitura (Linguagem/Processo)	X	X
Processamento técnico	X	X
Estudos de usuários/leitores	X	X
Fontes de informação	X	X
Memória	X	X
Educação	X	X
Identidade		X
Biblioteca pública	X	
Cultura	X	
Semiótica	X	
Gibitecas	X	X
Mediação	X	X
Análise do discurso	X	X
Dinamização de coleções		X
Indefinida	X	

Fonte: Oliveira e Nóbrega (2013)

O quadro 1 mostra 4 temas encontrados para Biblioteconomia, 2 em Ciência da Informação e 10 em ambos. Assim, os resultados apontaram a semelhança das temáticas, localizadas na Biblioteconomia e Ciência da Informação. Além disso, Oliveira e Nóbrega (2013) explicam que o estudo sobre quadrinhos ainda é incipiente, pois muitos pesquisadores não as utilizam como objeto de pesquisa, mas sim como possibilidade de estudar um material diferente, que não sejam os livros e periódicos.

O estudo de Pigozzi (2013) efetivamente utiliza as histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa. O autor realiza um estudo de caso com as graphic novels *V de Vingança* e *Watchmen*, no intuito de compreender a questão do autoritarismo na sociedade. Para tanto, o autor (2013) busca aprofundar a análise das HQs do roteirista Alan Moore, através do impacto que sua produção teve em relação ao mercado de HQs. Além disso, são consultadas as bibliografias que enfocam as diferentes perspectivas sobre as histórias em quadrinhos como meio de comunicação de massas e recurso informacional. (PIGOZZI, 2013).

Como recurso para comunicação em massa, segundo o autor (2013, p. 15) “[...] as histórias em quadrinhos desempenham o papel de levar a arte e diversas outras formas de expressão cultural a um número maior de pessoas, as quais possuem diversas faixas etárias e também diferentes níveis sócio-econômicos.” O estudo também destaca a capacidade em influenciar outros meios de comunicação de massa, como o cinema, através de filmagens de obras, as quais eram originárias das HQs. Em contrapartida, o cinema pode influenciar os *Comics*. “[...] nesse contexto, a Internet também atua, possuindo um importante papel na disseminação das histórias em quadrinhos, ao levar esta produção para um público que, por vezes, não tinha acesso (ou conhecimento) da riqueza cultural e estética dos quadrinhos.” (PIGOZZI, 2013, p. 16).

Fez-se necessário “apontar” as obras cujos contextos são os regimes totalitários. De acordo com Pigozzi (2013), embora o número de publicações seja significativo, as histórias em quadrinhos sofreram a resistência devido a dificuldades de produção da época, bem como a repressão policial exercida contra os quadrinistas e sua produção artística. No entanto, o autor cita publicações que se tornaram clássicas: *V de Vingança* e *Watchmen*. Estas obras “têm em comum a exposição ao leitor de um contexto de falta de liberdade, produzindo um ambiente de autoritarismo e totalitarismo.” (PIGOZZI, 2013, p. 46). Essa premissa é demonstrada em *V de Vingança*, história que, segundo o autor, demonstra um controle praticamente total da mídia e de grupos políticos sobre a população que vive temerosa:

A história se passa em uma Inglaterra fascista, apresentando a luta de um personagem pela dignidade dos membros da sociedade. O protagonista da história desenvolve ações práticas que visam acabar com o domínio dos grupos fascistas no poder, mobilizando as massas para tal fim (PIGOZZI, 2013).

Por isso, o autor compreende a *graphic novel* como a história da guerra contra o comunismo e a defesa dos estratos sociais oprimidos pelas situações de trabalho insalubres e salários miseráveis. Dessa maneira, V de Vingança defende a necessidade de luta em favor da liberdade de escolha, pensamento, opinião, expressão e imprensa, tendo em vista sua anulação em sistemas totalitários e com sociedades estruturalmente desiguais (PIGOZZI, 2013).

Já *Watchmen* retrata a ameaça da guerra nuclear entre os Estados Unidos e a extinta União Soviética, através de alegorias, segundo o autor. Esta publicação inicia com o assassinato do personagem Comediante, um diplomata estadunidense, que foi arremessado da janela de seu apartamento (PIGOZZI, 2013). Além dele, o autor ressalta o papel fundamental que o Dr. Manhattan, personagem de *Watchmen*, possui para a história, pois apenas ele tem super-poderes.

No universo ficcional de *Watchmen*, o roteirista Alan Moore também insere alguns contextos reais da época, modificando-os de acordo com a influência nos rumos da história humana provocados pelos personagens apontados. Com isso, por exemplo, os Estados Unidos venceram a Guerra do Vietnã graças aos personagens Comediante e Dr. Manhattan. Ambos agem como instrumentos dos interesses do governo estadunidense (PIGOZZI, 2013, p. 83).

No entanto, o autor (2013, p. 85) menciona que o personagem-chave da história é Ozymandias, “[...] pois esse é o que, por diversas perspectivas, gera maior pressão sobre a sociedade civil.” Assim sendo, Pigozzi (2013) nos leva a refletir sobre os direitos humanos e a influência do regime autoritário: os personagens devem atender a exigências de Ozymandias, fato que define a história como totalitária. Além disso, segundo o autor (2013, p. 94), “[...] *Watchmen* pode ser apreciado como um verdadeiro tratado existencial, político e social sobre a condição humana.” Verificamos, portanto, a importância das histórias em quadrinhos também como recurso para a construção de valores e cidadania, ou seja, às HQs “cumprem” o papel de fazer com que o usuário reflita durante a leitura, de modo a interpretar e conhecer seus enredos, os quais podem ser inspirados em histórias verídicas.

3.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OS ESTUDOS DE INTERPRETAÇÃO

A construção de conhecimento necessita de disseminação da informação através dos meios informativos e científicos. Para tanto, faz-se necessário “adequar” a linguagem das fontes de informação, de modo que os usuários saibam interpretar corretamente. Nesse sentido, os estudos sobre HQs têm auxiliado os usuários de diversas maneiras, como os exercícios de interpretação que as histórias em quadrinhos podem propiciar.

Ramos e Dumont (2008, p. 2) consideram que, “[...] ao se tornar um leitor, o sujeito tem a possibilidade de compreender a sociedade valendo-se de um maior alcance intelectual e ampliando sua visão do mundo.” Assim, os autores analisaram os usuários de HQs de super-heróis, uma vez que estes se espelham nesses personagens como aponta Eco⁸ (1997, p. 168) citado por Ramos e Dumont (2008, p. 5):

[...] em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia [...] em uma sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele [...] em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.

O estudo tem como objetivo investigar como as histórias em quadrinhos, da Marvel e DC Comics, podem proporcionar que seus usuários compreendam e reflitam sobre a sociedade e de que maneira estes utilizam o conhecimento obtido com a leitura desse gênero de HQs. Para tanto, foi realizada uma pesquisa de campo com 20 leitores de HQs, com enredo de super-heróis, os quais eram adquiridos em livrarias de Belo Horizonte. É importante ressaltar a idade mínima dos sujeitos do estudo, 15 anos, pois os autores defendem a apropriação de conhecimento a partir desta idade. Entretanto, o estudo não determina a idade máxima dos leitores.

A pesquisa buscou identificar o tempo com o qual os usuários consideram ter para a leitura, durante a vida: 35% afirmam possuir entre 10 e 20 anos de leitura, enquanto que 45% dos entrevistados dizem ter entre 5 e 10 anos. Ramos e Dumont (1998, p. 6) explicam que 80%, do total de sujeitos, já possuem um período significativo de leitura, variando entre 5 e 20 anos, o que leva os autores a concluir “[...] que um leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis tende a ser fiel a essa leitura.” Em contrapartida, esse gênero de HQs também é fiel aos (novos) leitores, uma vez que não apenas cativa como também mantém o público, o qual sempre busca novas e empolgantes histórias de

⁸ ECO, U. *O Super-homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

super-heróis (VERGUEIRO, 1998). Também necessitou-se saber com qual frequência os leitores utilizam as HQs. Para tanto, Ramos e Dumont (1998) identificaram a forma como os leitores se classificam em relação às histórias em quadrinhos e agruparam-nos segundo as categorias propostas por Andraus⁹ (2003):

- a) fanáticos: compreendem os leitores interessados em tudo relacionado a seus personagens preferidos;
- b) eventuais: usuários que não identificam-se com um gênero ou personagem específico de histórias em quadrinhos;
- c) estudiosos/pesquisadores: utilizam as HQs unicamente para fins de pesquisa;
- d) fantasia: evidenciado como o maior atrativo das histórias em quadrinhos, em relação às demais categorias;
- e) lazer: fonte de entretenimento;
- f) valores de caráter: predominam, nas HQs, temas como ética, igualdade, bondade, honra e justiça.

Além disso, os leitores também foram consultados quanto ao “emprego” dos conhecimentos obtidos com a leitura de HQs, como a identificação com determinado herói ou vilão, tendo em vista que pode proporcionar uma forma de acesso ao conhecimento e, também, contrastar, refutar ou, até mesmo, concordar com um ponto de vista já estabelecido (RAMOS; DUMONT, 1998). Assim, citamos as características com as quais os super-heróis são admirados por usuários de HQs:

- a) Batman tem o autocontrole e o conhecimento dos resultados de suas ações;
- b) Magneto não é um personagem do mal, ele apenas deseja alcançar seus objetivos, pois sua criação e histórico justificam suas ações;
- c) Homem Aranha e seu senso de responsabilidade, pois “com grandes poderes adquire-se grandes responsabilidades.”
- d) a capacidade de persuasão do Capitão América, que não necessita de violência ao utilizar as palavras;
- e) Super-homem é a inspiração para a busca de melhora, principalmente quando a caminhada é difícil e exige persistência.

⁹ ANDRAUS, G. As histórias em quadrinhos e suas tribos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: PUCMinas, 2003.

Pode-se afirmar que as histórias em quadrinhos, com enredo de super-heróis, exercem influência nos seus leitores, tanto na vida profissional como na pessoal. A pesquisa indicou que estes extraem da leitura os conceitos e práticas apontadas pelos heróis e a partir disso começam a refletir sobre o que foi lido (RAMOS; DUMONT, 1998). Dessa maneira, acreditamos que os objetivos do estudo foram plenamente alcançados.

Como já foi demonstrado, os leitores podem ter uma relação afetiva com as histórias em quadrinhos. No entanto, Bari (2008) acredita que esta relação não se manifesta apenas nas possibilidades de fruição e felicidade, mas também nas oportunidades concretas de empregabilidade e na melhoria da qualidade de vida. Nesse sentido, a autora define o problema de sua pesquisa através da relação entre a participação social e o ingresso na cultura letrada, pois acredita que exista uma ligação entre o pleno usufruto da produção material e cultural da sociedade e o desenvolvimento de habilidades, competências, hábitos e gostos no âmbito da leitura. Essa premissa se confirma no estudo de Boso e autores (2010, p. 29): “A compreensão de textos faz com que as pessoas tenham acesso a novas experiências e novas informações que ajudam a ampliar seus conhecimentos intelectuais e sociais.” A partir deste problema, o estudo de Bari (2008, p. 14) tem como objetivo geral “[...] verificar a efetividade das histórias em quadrinhos na formação de leitores, no contexto da Biblioteconomia e Educação.” Já os específicos são:

- a) estabelecer um contraponto entre o panorama cultural brasileiro e o europeu, com vistas ao aprofundamento da pesquisa desenvolvida, ao estabelecimento de analogias e ao estudo comparativo da realidade local e global;
- b) relacionar os pressupostos teóricos da mediação de leitura como formadora de leitores e a fruição de histórias em quadrinhos;
- c) demonstrar a validade cultural da leitura de histórias em quadrinhos, em um contexto de formação de leitores;
- d) apresentar possibilidades de evolução das práticas de leitura pública aos profissionais da Biblioteconomia e Educação, por meio da leitura de histórias em quadrinhos e ações culturais associadas.

A autora (2008, p. 05) aponta as razões pelas quais as histórias em quadrinhos foram eleitas o objeto da presente pesquisa: “[...] referem-se a sua clara vinculação ao fenômeno da leitura e às repercussões positivas de sua simples presença nos ambientes sociais onde haja interesse no desenvolvimento intelectual de seus atores sociais.” Segundo a autora, com a finalidade de promover esse “crescimento”, deve-se prosseguir na evolução das linguagens, inclusive aquelas que utilizam vários recursos comunicacionais conjugados como os *Comics*. Ainda tratando da metodologia, a autora escolheu a abordagem antropológica, por se tratar de uma investigação aplicada onde foi cumprido um período de pesquisa de observação na Espanha, país economicamente desenvolvido da Comunidade Européia, tendo em vista existir uma proximidade linguística entre o espanhol e o português do Brasil, país que também teve “destaque” neste estudo: “Os artistas brasileiros, perseguidos socialmente e com pouquíssimos recursos, até no que se refere à disponibilidade de papel e tinta, percorreram um percurso mais tortuoso.” (BARI, 2008, p. 34). No entanto, aproximadamente 20 anos antes de *Yellow Kid*, o Brasil já contava com as histórias em quadrinhos de Angelo Agostini, enquanto que na Espanha, Apeles Mestres percorria o mesmo caminho. Diante disso, observamos que os países também “demonstram” semelhanças neste estudo.

Antes de seguirmos com as observações sobre os países declaradas pela autora, faz-se necessário compreender o significado de mediação. Bari¹⁰ (2000, p. 89-90 apud BARI, 2008, p. 167) define-a como um conceito amplo:

[...] o fenômeno da educação ou da comunicação só acontece realmente através da mediação. [...] Vygotsky trabalhou criativamente o conceito inicial de Engels, sobre o trabalho humano e o uso de instrumentos, estendendo o conceito da mediação na interação homem-ambiente, pelo uso de instrumentos ao uso de símbolos [...].

Ainda de acordo com a autora, nesta interação, entre o homem-ambiente, tem sido verificada as mudanças significativas na linguagem bibliotecária, uma vez que o espaço físico e os instrumentos propiciam a acessibilidade, a participação e a inclusão de todos. Inclusive, nos chama a atenção o fato de que as HQs não têm sido substituídas por meios convencionais de comunicação em massa, pelo contrário, continuam despertando o gosto pela leitura, segundo os especialistas espanhóis entrevistados por Bari (2008).

¹⁰ BARI, V. A. Dimensão social das bibliotecas públicas no Brasil, trabalhando para o pleno exercício da cidadania. *Revista Brasileira de Biblioteconomia*, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 86-95, 2000.

O estudo aponta, através das pesquisas de campo e investigações, a validade cultural na leitura de histórias em quadrinhos. Entretanto, esta “[...] somente será possível por meio do amadurecimento internacional de políticas públicas que considerem as histórias em quadrinhos como bens culturais relevantes à formação do leitor, com sua consequente inserção nos espaços públicos e ambientes educativos voltados a leitura.” (BARI, 2008, p. 224). Assim, a autora destaca os programas que visam a formação do leitor: PROLER, Plano Nacional do Livro e da Leitura (PNLL), Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), Programa Nacional de Biblioteca da Escola (PNBE), entre outras iniciativas que possibilitam a evolução das práticas de leitura, pois têm juntado esforços para promovê-la no contexto público e escolar. No entanto, ela salienta que o Brasil ainda permanece em situação precária e, em função disso, torna-se necessária a atuação do bibliotecário para o fomento à leitura. Nesse sentido, a formação desses profissionais deve priorizar a adaptação das habilidades e competências, bem como bastante autodidatismo (BARI, 2008).

Concordamos com a autora, quando evidencia que os brasileiros têm apropriado-se das histórias em quadrinhos e seus conteúdos de maneira semelhante aos espanhóis. No Brasil, já existem cursos superiores com ênfase nos *Comics*, como a Produção de Cartoon, Charge e Histórias em Quadrinhos, vinculada à Universidade de Estácio de Sá do Rio de Janeiro, enquanto que os demais estados brasileiros e a Espanha têm inserido disciplinas sobre HQs no ensino superior, embora enfatizem apenas aspectos históricos ou técnicas de leitura, de acordo com Bari (2008).

Seguindo o recorte de Bari, na área da Educação (e Ciência da Informação), o estudo de Santos e Vergueiro (2012, p. 84) “[...] tem como objetivos apresentar reflexões sobre a utilização de histórias em quadrinhos na educação e indicar algumas práticas pedagógicas que aproveitem melhor o potencial dos quadrinhos.” Para os autores, a aplicação das histórias em quadrinhos em ambiente escolar deve ser encarada da mesma forma: assim, na área de Artes, por exemplo, as HQs exibem perspectivas que podem ser aplicadas no ambiente didático:

[...] o artista estadunidense Peter Kuper (2008) empregou técnicas do Expressionismo – movimento que envolveu as artes plásticas, o teatro e o cinema, do final do século XIX até a década de 1920 –, como o contraste entre luz e sombra e a deformação, para ressaltar o clima de absurdo e de repressão retratado pelo autor tcheco.

Reproduzir a história de uma nação também é característico das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, Santos e Vergueiro (2012, p. 91) mencionam que:

Neste rol enquadram-se tanto as ficcionais – como é o caso de Adeus, amigo brasileiro, de André Toral (1999), história ambientada na Guerra do Paraguai, como aquelas baseadas em fatos reais – das quais Maus, de Art Spiegelman (2005), que aborda o extermínio de judeus na Segunda Guerra Mundial, é um exemplo de destaque.

Os autores (2012, p. 91-92) confirmam que, através das HQs, a ciência pode ser melhor aproveitada em sala de aula: “A constituição e o desenvolvimento da Física, assim como a vida de seus principais teóricos, são tratados no álbum Ombros de gigantes dos professores Annibal Hetem Junior e Jane Gregorio-Hetem e o desenhista Marlon Tenório.” As cartilhas em quadrinhos, abordadas na página 29, também possuem utilidade para a aprendizagem. Vergueiro¹¹ (2009, p. 97) citado por Santos e Vergueiro (2012, p. 92-93) identifica a estrutura dessas publicações:

- a) há uma situação-problema – ocorre uma calamidade como resultado de uma falta de atenção coletiva ou governamental com respeito a certas precauções elementares quanto à preservação de recursos naturais, um personagem se mostra desatento ou reage diretamente contra um comportamento desejado, assumindo uma atitude anti-social –, que tem suas raízes e soluções explicadas por um dos personagens da história;
- b) os protagonistas são colocados em uma situação em que entram em contato com as peculiaridades de um determinado problema, ambiente ou instituição, sendo conduzidos por um personagem em direção ao conhecimento das principais características daquele objeto – em uma das histórias, os protagonistas são contratados para elaborar uma produção cinematográfica sobre uma determinada instituição;
- c) um personagem é criado com o objetivo específico de explicar as características de um ambiente, situação ou empresa para os leitores.

¹¹ VERGUEIRO, Waldomiro. Quadrinhos e educação popular no Brasil: considerações à luz de algumas produções nacionais. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Org.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª Arte*. São Paulo: Devir, 2009. p. 83-102.

Os autores reforçam que, independente dos tipos e aplicações utilizados, empreender atividades práticas a partir das histórias em quadrinhos torna as aulas mais dinâmicas e o aprendizado mais prazeroso. Para tanto, é necessário separar as publicações, de acordo com suas apropriações ou as informações relevantes em seus conteúdos (SANTOS; VERGUEIRO, 2012). E, por fim, eles destacam ser importante lembrar que a leitura de quadrinhos é complexa e não deve se restringir ao texto ou ao enredo, justamente porque possibilita a construção de sentido.

A formação do leitor pode depender da linguagem utilizada nas histórias em quadrinhos, segundo Costa e Orrico (2009), que realizaram um estudo voltado a sua compreensão, com o objetivo de entender o processo de construção de sentido, uma vez que esta pode facilitar a disseminação de informação e o processo de leitura das HQs. Nesse sentido, os autores definem a linguagem quadrinística:

A linguagem das histórias em quadrinhos caracteriza-se de distintas maneiras, das mais simples às mais complexas. Entretanto, no momento em que o leitor tem contato com as HQs, chama sua atenção a união da linguagem imagética - reunindo as noções de perspectiva, simetria, hachuras, pinceladas, tonalidades, contornos e cores - e a textual - abrangendo a gramática, a sintaxe, sistemas morfológicos e outros (COSTA; ORRICO, 2009).

Entretanto, os autores (2009) salientam que, provavelmente, a imagem se sobressaia em relação ao texto. Barthes¹² (1990) citado por Costa e Orrico (2009) lembra que para um indivíduo “reconhecer” uma imagem é necessário que exista um já dado “saber-cultural” pelo sujeito, uma espécie de memória visual, embora isso possa ocorrer em níveis de complexidade bastante variados. A união dos elementos imagéticos e visuais, segundo Costa e Orrico (2009), pode submeter o leitor a uma “impressão equivocada”, por exemplo, quando o interlocutor descreve um acontecimento, mas a imagem exhibe outro, ou seja, dois episódios construídos concomitantemente por linguagens distintas, na mesma narrativa. Os autores ressaltam ainda que a relação texto-imagem pode “causar” um fator de redundância à leitura do usuário.

¹² BARTHES, R. A retórica do discurso. In: _____. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

Para os autores, existem mais elementos que também influenciam o sentido de uma narrativa. Eisner¹³ (2001) citado por Costa e Orrico (2009) explicam que o contorno do requadro pode alterar o sentido da mensagem: um contorno reto significa que a história situa-se no tempo presente, já um contorno ondulado representa situação ocorrida em tempo passado ou em sonhos. Os autores (2009) também argumentam que os balões têm as mesmas especificidades do requadro. Nas histórias em quadrinhos, o texto também sofre modificações, de acordo com o que “desejam” comunicar aos leitores. As palavras sofreram um tratamento plástico, quanto ao tamanho, à cor, à forma, à espessura, etc, tornaram-se elementos importantes para o texto. Dois sentidos diferentes são dados pela mesma palavra, através de tratamentos gráficos diferentes (KLAWA; COHEN¹⁴, 1977 apud COSTA; ORRICO, 2009).

Assim, as palavras em negrito ou em tamanho maior que as demais podem representar uma fala mais alta ou um grito, enquanto que um tamanho normal gera uma percepção diferente ao leitor. Mas o que diferencia, provavelmente, as histórias em quadrinhos, em relação a outras obras, é a arte sequencial. A sequência de imagens define as histórias em quadrinhos como a conhecemos, já que a leitura de uma narrativa, geralmente, ocorre no sentido da esquerda para direita e de cima para baixo dentro do limite de uma página (COSTA; ORRICO, 2009).

Como vimos, os autores (2009) indicam as particularidades da linguagem quadrinística e salientam que a produção de sentido consiste na leitura do “todo articulado”: uma página ou um quadrinho seriam apenas um fragmento desse “todo articulado”, exceto no caso da história ter início, meio e fim em apenas uma página, pois, nesse caso, a página não seria um fragmento, mas a história em sua completude. Concordamos com os autores (2009) quando destacam a complexidade das histórias em quadrinhos, pois o usuário necessita “conhecer” os enunciados das HQs, bem como o gênero discursivo, para, assim, poder assimilar e produzir informação, no intuito de também produzir conhecimento.

As histórias em quadrinhos, mais do que proporcionar exercícios de interpretação, formam leitores e pensadores e, para Bari (2012), amadurecem a relação emocional entre a leitura e seus leitores, os quais apreciam todos os tipos de literatura, da popular à erudita. Nesse sentido, o estudo de Bari (2012) visa a formação do leitor, bem como os espaços de leitura que estes podem usufruir as histórias em quadrinhos.

¹³ EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

¹⁴ KLAWA, L.; COHEN, H. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, A. de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

As gibitecas são acervos especialmente desenvolvidos para os seus usuários. Bari (2012) considera que as gibitecas têm um enorme potencial para servir à faixa etária infanto-juvenil, através da alfabetização e formação de hábitos e gostos específicos de leitura, pois estimula os leitores infantis e juvenis a produzir e “trocar” entre seus semelhantes as suas próprias histórias. Assim, a autora destaca como se realiza a formação de uma gibiteca. Primeiramente, é importante analisar as histórias em quadrinhos, no intuito de que estas correspondam às expectativas do público infanto-juvenil:

A gestão desse acervo tem de ser voltada para a criança, com muito cuidado na seleção de acervo, pois se enganam aqueles que imaginam que toda história em quadrinhos é feita para criança. [...] temos constatado que quase 70% da produção brasileira é voltada para o público maior de dezesseis anos, com cenas de violência e outros conteúdos desaconselháveis às mais tenras faixas etárias [...]. Por essa mesma razão, é importante segmentar os quadrinhos voltados para o público adulto na Biblioteca Escolar (BARI, 2012, p. 30).

Também faz-se necessário oferecer uma estrutura condizente com o público frequentador da gibiteca. Para o segmento infantil, a decoração deve ser convidativa, com tapetes e almofadas “ilustrando” o espaço de leitura, já a estrutura, propícia ao público adulto, é aquela que necessita de mesas, poltronas e algumas pranchas para leitura dos álbuns (BARI, 2012). A autora reforça que a gestão do acervo possibilita aos usuários habituar-se com a gibiteca e, também, com a prática de leitura.

A gibiteca é um espaço cultural, uma vez que permite a realização de atividades cujas finalidades são promover o saber e o entretenimento. As animações infantis são um exemplo: podem valer-se de inúmeros objetos, mas devem ter o momento da leitura direta no papel como o mais importante do evento, porque as crianças necessitam saber qual a fonte de tanto entretenimento (BARI, 2012). Por fim, concordamos com a autora quando afirma que devemos juntar nossos esforços à construção de uma gibiteca inovadora, convidativa, informativa, criativa e passível de usufruir das nossas aliadas, as histórias em quadrinhos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos identificar as pesquisas sobre as HQs na área da Ciência da Informação, destacando suas apropriações e usos na área. O uso deste recurso auxilia no aprendizado dos usuários, uma vez que os estudiosos evidenciam os benefícios das histórias em quadrinhos, principalmente, àqueles que ainda os consideram vilões da leitura e do letramento.

A partir dos resultados da pesquisa, os estudos, na área da Ciência da Informação sobre histórias em quadrinhos, foram divididos em duas categorias: disseminação e interpretação. O capítulo de disseminação abrangeu as pesquisas onde são destacados os instrumentos que reforçam a utilização das HQs como fonte de conhecimento, como as gibitecas. Porém, no Brasil, elas não têm sido administradas como deveriam, ocasionando em locais públicos sem atrativos e meros depósitos de histórias em quadrinhos. Em contrapartida, o cinema tem conquistado o público, de modo a influenciar o espectador a usufruir das histórias em quadrinhos, com a finalidade de satisfazer seu interesse pela história, a qual pode não ter sido totalmente exibida no cinema. Os estudos também demonstram que são necessários mediadores, para salientar os benefícios das HQs à sociedade. Nesse sentido, professores e bibliotecários devem atuar juntos, em favor dos leitores, experientes e iniciantes.

Esta pesquisa mostrou que as histórias em quadrinhos podem influenciar a apropriação da leitura. Além disso, os estudos destacam que esta propicia um esforço mental, no intuito de o leitor descobrir a ordem das vinhetas, quando a diagramação dos quadros não é sequencial, por exemplo. Os recursos visuais também permitem a aprendizagem: as onomatopéias e as interjeições podem ser 'compreendidas' com a leitura de HQs, uma vez que o usuário pode interessar-se em conhecer suas funções nas histórias em quadrinhos. Essas são algumas das razões que "incentivam" os pesquisadores a corroborar a importância destas publicações para a sociedade. Ainda existem pessoas contrárias à leitura de HQs, todavia os estudos comprovam o valor dessas publicações. Até mesmo as relações emocionais, com a leitura, são asseguradas através das HQs, segundo os estudos. Por isso, torna-se essencial reforçar a utilização destas, principalmente, com atividades que enfoquem a leitura destas publicações, no intuito de proporcionar aos leitores a compreensão do universo das HQs, bem como comprovar suas utilidades àqueles que ainda duvidam do potencial dos *comics*.

Buscamos caracterizar as histórias em quadrinhos como fonte de informação. Os estudos demonstraram que, embora não sejam fonte convencional, podem ser utilizadas para a pesquisa, como a empírica, em que são salientados os conhecimentos adquiridos na leitura de histórias em quadrinhos, ou seja, o conhecimento sem fundamentação científica. Essa premissa é evidenciada através dos depoimentos de leitores, os quais recordam suas experiências com estas publicações: os relatos contribuem para compreendermos a importância das histórias em quadrinhos aos leitores. Nesse contexto, eles destacam a influência dos super-heróis, uma vez que esses personagens retratam os valores com os quais os leitores se identificam. Através dos estudos, portanto, constatamos que as histórias em quadrinhos têm sido utilizadas como fonte de informação, pois podem capacitar o público através de informações úteis e, ao mesmo tempo, promover o entretenimento.

Muitos usuários de HQs desconhecem seus benefícios, embora apreciem a leitura de um gibi. Dessa maneira, o entretenimento pode ser o principal incentivo para que as histórias em quadrinhos despertem o interesse de (novos) leitores. O mercado de HQs atende a distintas “exigências”, de modo a satisfazer as preferências dos usuários: fanzines, histórias criadas por fãs dos quadrinhos, *graphic novels* e tirinhas são alguns dos tipos de HQs. Em relação aos estilos de *Comics*, existem variadas opções de leitura, a qual pode estimular o usuário a “migrar” para as obras literárias, hipótese para uma próxima pesquisa, da mesma maneira em que constatamos a influência do cinema para a leitura, de acordo com os resultados dos estudos.

Em algumas pesquisas, verificamos a necessidade de averiguar, principalmente, com quais finalidades os usuários utilizam as histórias em quadrinhos, ou seja, determinar as utilidades das HQs, através das respostas dos usuários. É importante ressaltar que alguns estudos concluíram ser essencial obter estes dados, uma vez que ratificariam o conhecimento dos pesquisadores e, também, o empírico. Ainda assim, entendemos a importância das histórias em quadrinhos, seja como fonte de informação ou entretenimento, bem como dos profissionais que consideram-nas “valiosos” recursos para a efetivação da leitura, da aprendizagem e do conhecimento.

REFERÊNCIAS

AIZEN, N. Onomatopéias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, A. de. *Shazam*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

ASSIS, L. M. de. Histórias em quadrinhos - linguagem, memória e ensino. *Anais do SILEL*, Uberlândia, v. 2, n. 2, p. 1-5, 2011. Disponível em: <<http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/2921.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2015.

AVELAR, T. de.; RODRIGUES, C. A. C. A interdisciplinaridade nas histórias em quadrinhos. In: SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO EM REDE, 4., 2011, Goiás. *Anais...* Goiás: UFG; PUC Goiás, 2011. Disponível em: <<http://www.rtve.org.br/seminario/4SeminaroAnais/PDF/GT1/gt1-3.pdf>>. Acesso em: 13 maio 2015.

BARI, V. A. Leitura escolar e histórias em quadrinhos: fruição intelectual, criatividade e formação de gostos de leitores. *Nona Arte*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 25-33, 2012. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/17/26>>. Acesso em: 16 abr. 2015.

BARI, V. A. *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu*. 2008. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>>. Acesso em: 10 maio 2015.

BARI, V. A.; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos de universitários. *Comunicação & Educação*, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 15-24, jan./abr. 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/7068/6373>>. Acesso em: 07 mar. 2015.

BECKER, C. R. F.; GROSCH, M. S. A formação do leitor através das bibliotecas: o letramento e a Ciência da informação como pressupostos. *Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação*, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 35-45, jan./jun. 2008. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/_repositorio/2010/03/pdf_11e4ab9985_0008550.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2015.

BOSO, A. K. et al. Aspectos cognitivos da leitura: conhecimento prévio e teoria dos esquemas. *Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina*, Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 24-39, jul./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/download.php?dd0=15680>>. Acesso em: 04 jul. 2015.

BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa*. Brasília: MEC/SEF, 1998. 106 p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2015.

BRETAS, M. B. A. S. Televisão. In: CAMPELLO, B.; CALDEIRA, P. da. T. *Introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2005.

BURKE, P. *Testemunha ocular: história e imagem*. Bauru: EDUSC, 2004.

CAMPELLO, B.; CALDEIRA, P. da. T. *Introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2005.

CARVALHO, G. O incrível poder das histórias em quadrinhos. *Educar Para Crescer*, São Paulo, fev. 2012. Não paginado. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/leitura/poder-historias-quadrinhos-676039.shtml>>. Acesso em: 06 abr. 2015.

CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, 1970.

COSTA, R. S.; ORRICO, E. G. D. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. *DataGramaZero*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, 2009. Não paginado. Disponível em: <<http://www.brapci.ufpr.br/documento.php?dd0=0000007755&dd1=92f03>>. Acesso em: 20 maio 2015.

FREIRE, G. H. Ciência da Informação: temática, histórias e fundamentos. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 6-19, jan./abr. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pci/v11n1/v11n1a02>>. Acesso em: 25 fev. 2015.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1994.

LAROUSSE CULTURAL. *Dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1992.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos de metodologia científica*. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

MARINHO, E. S. Histórias em quadrinhos: a oralidade em sua construção. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA, 8., 2004, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: UERJ, 2004. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/viiiicnlf/anais/caderno12-11.html>>. Acesso em: 23 abr. 2015.

MOYA, A. de. *História da história em quadrinhos*. Editora Brasiliense: São Paulo, 1993.

NEVES, D. A. de. B. Meta-aprendizagem e Ciência da Informação: uma reflexão sobre o ato de aprender a aprender. *Perspectivas em Ciência da Informação*, Belo Horizonte, v. 12, n. 3, p. 116-128, set./dez. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s1413-99362007000300009&script=sci_arttext> Acesso em: 05 abr. 2015.

OLIVEIRA, M. J. de. A.; NÓBREGA, N. G. de. Conhecer para mediar: investigação sobre as pesquisas com quadrinhos em biblioteconomia e ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Niterói. *Anais...* Niterói: UFF, 2013, p. 1-6. Disponível em: <<http://enancib.sites.ufsc.br/index.php/enancib2013/XIVenancib/paper/viewFile/195/271>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

PAZ, L. 10 centavos sobre quadrinhos. *Germina* – Revista de Literatura e Arte, Paraná, v. 10, n. 39, mar. 2015. Não paginado. Disponível em: <http://www.germinaliteratura.com.br/2015/variedades_liberpaz_mar15.htm>. Acesso em: 06 jul. 2015.

PIGOZZI, D. *Os quadrinhos como fonte de informação para o estudo da realidade social: o pensamento anarquista e o autoritarismo em V de Vingança e Watchmen*. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-28012014-160508/pt-br.php>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

QUÍRICO, T. As funções do Juízo final como imagem religiosa. *História*, São Paulo, v. 29, n. 1, p. 120-147, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-90742010000100009&script=sci_arttext>. Acesso em: 05 abr. 2015.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Editora Contexto, 2008.

RAMOS, R. B. T.; DUMONT, L. M. M. Leitura e obtenção de conhecimento nas histórias em quadrinhos de super-heróis. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP, 2008, p. 1-16.

Disponível em: <<http://200.20.0.78/repositorios/bitstream/handle/123456789/1314/Leitura%20e%20obten%C3%A7%C3%A3o.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 18 abr. 2015.

SANTOS, M. O. dos.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. *Transinformação*, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, jan./abr. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0103-37862011000100006&script=sci_arttext>. Acesso em: 05 abr. 2015.

SANTOS, R. E. dos.; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. *EccoS – Revista Científica*, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://www4.uninove.br/ojs/index.php/eccos/article/viewFile/3498/2269>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

SILVA, J. Q. G. Gênero discursivo e tipo textual. *Revista Scripta*, Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 87-106, 1999. Disponível em: <http://www.pucminas.br/imagetdb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20120831132614.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2015.

SILVA, N. M. da. *Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos*. São Paulo: Annablume, 2002.

SILVA, R. L. A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos. *Revista Anagrama*, São Paulo, v. 5, n. 1, set./nov. 2011. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/7670/7049>>. Acesso em: 06 abr. 2015.

SILVA, A. G.; SILVA, L. G. O acesso à informação jurídica através de histórias em quadrinhos e cartilhas. *Informação & Informação*, Londrina, v. 17, n. 1, p. 166-183, jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/9019>>. Acesso em: 04 abr. 2015.

SILVA, E. L. da.; MENEZES, E. M. *Metodologia da pesquisa e elaboração da dissertação*. Florianópolis: UFSC, 2005.

SILVA JÚNIOR, H. Y.; PEREIRA, R.; SOARES, A. P. Relação entre os filmes do Marvel e o incentivo a leitura por meio das histórias em quadrinhos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 25., 2013, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: Centrosul, 2013. Disponível em: <<http://portal.febab.org.br/anais/article/view/1642/1643>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

TARGINO, M. das G. A interdisciplinaridade da ciência da informação como área de pesquisa. *Revista Informação & Sociedade*, Paraíba, v. 5, n. 1, 1995. Disponível em: <<http://www.informacaoesociedade.ufpb.br/519501.pdf>>. Acesso em: 10 maio 2015.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, B.; CALDEIRA, P. da. T.; MACEDO, V. A. A. (Org.). *Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação*. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. P. 115-149.

VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos e seus gêneros I: as origens na esfera do humor e da comicidade. In: INFOHOME. *Não está no gibi*. Jul. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo_print.php?cod=142>. Acesso em: 06 abr. 2015.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *DataGramaZero*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm>. Acesso em: 10 mar. 2015.