



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

DAVID KILDER GOMES DA SILVA

**FONTES DE INFORMAÇÃO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: uma análise
das monografias publicadas no *site* Guia de Quadrinhos**

JOÃO PESSOA
2016

DAVID KILDER GOMES DA SILVA

**FONTES DE INFORMAÇÃO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: uma análise
das monografias publicadas no *síte* Guia de Quadrinhos**

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido à UFPB como parte dos
requisitos necessários para a obtenção do
Grau de Bacharel em Biblioteconomia.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Eliane Bezerra
Paiva.

JOÃO PESSOA
2016

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586f Silva, David Kilder Gomes da.

Fontes de informação sobre histórias em quadrinhos uma
análise das monografias publicadas no site Guia de
Quadrinhos / David Kilder Gomes da Silva. - João
Pessoa, 2016.
76 f. : il.

Monografia (Graduação) - UFPB/CCSA.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Fontes de informação. 3.
Guia dos quadrinhos. 4. Produção científica. I. Título

UFPB/CCSA

DAVID KILDER GOMES DA SILVA

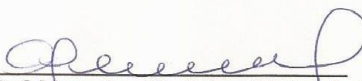
**FONTES DE INFORMAÇÃO SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: uma análise
das monografias publicadas no *síte* Guia de Quadrinhos**

Trabalho de Curso submetido à UFPB
como parte dos requisitos necessários
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Biblioteconomia.

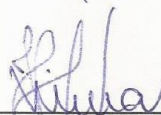
Aprovado em: 28/06/2016



Prof.^a Dr.^a Eliane Bezerra Paiva
(Orientadora)



Prof.^a Dr.^a Marynice Medeiros Matos Autran
Examinadora



Prof.^a Dr.^a Izabel França de Lima
Examinadora

*Dedico este trabalho a todos os
que, como eu, amam histórias
em quadrinhos*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a minha orientadora, pois sem ela esse trabalho não seria possível: muito obrigado pela paciência.

Agradeço a minha família, em especial minha esposa, por todo apoio e incentivo.

Agradeço aos meus colegas de curso e agradeço todos os momentos compartilhados.

Por fim, agradeço a todos os meus amigos, em especial à turma do RPG, que perderam o mestre momentaneamente, mas olhem só: eu voltei.

*Com grandes poderes vêm grandes
responsabilidades.*

Tio Ben

RESUMO

O Guia dos Quadrinhos é um banco de dados que visa catalogar todas as publicações nacionais de histórias em quadrinhos, preservando a memória da publicação nacional. Sendo o maior *site* desse tipo no Brasil, conta também com um espaço para que pesquisadores publiquem seus trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. A pesquisa, de natureza exploratória e descritiva, tem como objetivo analisar as monografias disponíveis no *site* Guia dos Quadrinhos como fontes de informação. A metodologia adotada na pesquisa abrange uma abordagem quanti-qualitativa. O aporte teórico utilizado para subsidiar a pesquisa abrange as temáticas fontes de informação e histórias em quadrinhos, incluindo conceitos, tipologia, classificação e evolução histórica. Inclui uma pesquisa bibliográfica, sobre fontes de informação e história em quadrinhos, e uma pesquisa de campo realizada no *site* Guia dos Quadrinhos. Os resultados da pesquisa demonstram a existência de 83 monografias sobre Histórias em Quadrinhos que se constituem fontes de informação de natureza diversificada, sendo a maioria trabalhos de conclusão de curso, além de dissertações, artigos, trabalhos de conclusão de curso de especialização, trabalhos de final de disciplina, relatório e tese. Todas as fontes encontradas no *site* foram referenciadas e ganharam um breve resumo e comentário sobre o seu conteúdo, sendo realizada em seguida a análise sobre todo o material informacional e como ele se configura. Conclui-se que o Guia é uma ferramenta valiosa para pesquisadores de Histórias em Quadrinhos por reunir tantas fontes sobre o tema em um local de fácil acesso.

Palavras chaves: Histórias em quadrinhos. Fontes de informação. Guia dos quadrinhos. Produção científica.

ABSTRACT

Guia dos quadrinhos is a database that intends to catalog all the comics publishing in order to preserve the memory of national publishing. As the most important website of this subject in Brazil, it also is a space for academic publishing about comics. Our research, which is exploratory and descriptive, aims to analyze monographies found in the website as informational sources. The selected methodology has a quantitative-qualitative approach. The theoretical support was based on information sources and comics. We analyze aspects, concepts, typology, classifying and historical evolution. We also include a bibliographic research about informational sources, and a field research made at the referred website. The results found detected 83 monographies about comics, which consists of diverse informational sources, being most of them term papers, dissertations, articles, final works in Specialization courses, final reports and theses. All the sources found are referenced with a short description and comment about their content. Then, we analyzed all the informational stuff and their constitution. We conclude *Guia dos Quadrinhos* plays an important role as a tool for comics' researchers due to reunite so much sources about the theme in a local with easy access.

Key-words: *Comics. Information sources. Guia dos Quadrinhos. Scientific production.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Pintura rupestre do município de Lagoa Branca-MG.	16
Figura 2 – <i>The Yellow Kid</i> , criação de Richard Felton Outcault.	17
Figura 3 – <i>The Phanton</i> (O Fantasma).....	18
Figura 4 – Estreia do <i>Superman</i> em <i>Action Comics</i> nº1.....	19
Figura 5 – <i>Fantastic Four 1</i> (Quarteto Fantástico Nº 1) de 1961.....	20
Figura 6 – <i>The Spirit</i>	21
Figura 7 – <i>Spektro</i> nº 15, abril de 1980.....	24
Figura 8 – Guia dos Quadrinhos.....	28
Figura 9 – Almanaque do Tico-Tico, edição de 1911.....	29
Figura 10 – Monografias no Guia dos Quadrinhos.....	30

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Tipologias das fontes	64
Gráfico 2 – Distribuição de trabalhos por tipos de instituições	65
Gráfico 3 – Distribuição de trabalhos por região.....	65
Gráfico 4 – Áreas do conhecimento.....	66
Gráfico 5 – Cronologia das fontes.....	67
Gráfico 6 – Tipologia das Histórias em Quadrinhos.....	68

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	FONTES DE INFORMAÇÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	13
2.1	Fontes de informação	13
2.2	Histórias em Quadrinhos.....	15
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	26
3.1	Caracterização da Pesquisa	26
3.2	Fases da Pesquisa	28
3.3	Ambiente da Pesquisa	28
3.4	Universo da Pesquisa	30
3.5	Coleta de dados.....	30
3.6	Procedimentos de análise de dados.....	30
4	FONTES DE INFORMAÇÃO NO GUIA DOS QUADRINHOS.....	32
4.1	Fontes de informação sobre histórias em quadrinhos	32
4.2	Tipologia das fontes.....	64
4.2.1	<i>Classificação das fontes.....</i>	64
4.2.2	<i>Distribuição das fontes por instituição</i>	64
4.2.3	<i>Distribuição das fontes por área do conhecimento</i>	66
4.2.4	<i>Cronologia das fontes sobre histórias em quadrinhos</i>	67
4.2.5	<i>Tipologia das Histórias em Quadrinhos.....</i>	68
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
	REFERÊNCIAS.....	73

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) são tidas por muitos como apenas diversão e entretenimento, como uma forma marginal de literatura ou simplesmente como coisa de criança. Na verdade, as histórias em quadrinhos oferecem diversão e entretenimento, mas não apenas isso, pois a nona arte, como também é conhecida, constitui um tipo de literatura muito rica e diversificada, que além do seu valor por si só, vem instigando alunos e pesquisadores e ganhando cada vez mais espaço como tema de estudo. Sendo assim, esses trabalhos monográficos nos mostram o quanto os quadrinhos estão presente e se tornam objeto de estudo no meio acadêmico.

As HQs estão presentes na minha vida desde a infância. Lembro-me que minhas primeiras leituras eram incentivadas por minha mãe, que me comprava revistas em quadrinhos enquanto eu me alfabetizava, como títulos da Disney e Turma da Mônica. Então as HQs foram minha companhia nesse período e desde então fui passeando por vários gêneros, tais como infantil, terror, super-heróis, entre outros, tanto estrangeiros quanto nacionais. Na adolescência tive a continuidade de tudo isso, levando este gosto comigo até a vida adulta.

Foi no Curso de Graduação em Biblioteconomia, no decorrer da disciplina Gestão de Coleções, ministrada pela Professora Dr.^a Eliane Bezerra Paiva, que as histórias em quadrinhos vieram de forma mais efetiva ao meu encontro na vida acadêmica, durante o seminário sobre Histórias em Quadrinhos, quando pude trabalhar pela primeira vez sobre o tema no curso. Já nesse trabalho surgiu a ideia de se utilizar o *site* Guia dos Quadrinhos, que é o maior banco de dados e acervo de capas de gibis publicados em território nacional, e que também serve de repositório para monografias de diversas áreas do conhecimento que trabalham com histórias em quadrinhos.

Ao visitar a *homepage* do Guia dos Quadrinhos, observei a presença de uma grande variedade de fontes de informação sobre a temática de Histórias em Quadrinhos, o que, conseqüentemente, levou-me à ideia de pesquisar esse material.

A proximidade com a temática provocou várias indagações e, dentre os vários questionamentos que incentivaram a pesquisar a temática histórias em quadrinhos, emergiu a questão motivadora da pesquisa: como se configuram as monografias depositadas no banco de dados do *site* Guia dos Quadrinhos?

Visando encontrar respostas a tal questionamento elegemos como **objetivo geral** da pesquisa: analisar as monografias disponíveis no *site* Guia dos Quadrinhos como fontes de informação.

Para operacionalizar tal objetivo, optamos pelos seguintes **objetivos específicos**:

- a) Identificar as monografias que constam do Guia dos Quadrinhos;
- b) Categorizar as monografias como fontes de informação;
- c) Verificar a cronologia das fontes de informação;
- d) Identificar a tipologia das Histórias em Quadrinhos estudadas;
- e) Descrever as monografias por áreas do conhecimento e pelo conteúdo

quadrinístico enfocado.

Em sua estruturação, esta monografia inclui cinco capítulos. O primeiro capítulo é a "Introdução", onde estão descritos, entre outras questões, os objetivos e as justificativas da pesquisa. O segundo capítulo, intitulado "Sobre fontes de informação e história em quadrinhos" constitui a revisão de literatura, dividida em duas partes, sendo a primeira referente às fontes de informação e a segunda às histórias em quadrinhos, verificando-se a sua tipologia, classificação e evolução histórica. O terceiro capítulo, "Procedimentos metodológicos", discorre sobre os métodos adotados para a pesquisa. O capítulo quatro, "Fontes de Informação no Guia dos Quadrinhos", compreende a análise e discussão acerca dos dados coletados e resultados alcançados na pesquisa. Por fim, o capítulo cinco, "Considerações finais", aborda a conclusão do trabalho, com base no levantamento dos dados e dos resultados alcançados na pesquisa, relacionando-os à revisão da literatura levantada.

2 SOBRE FONTES DE INFORMAÇÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Este capítulo inclui uma revisão de literatura que servirá de aporte teórico para subsidiar os resultados da pesquisa.

2.1 Fontes de informação

As fontes de informação vêm se transformando, renovando e se atualizando através da História, moldando-se em novas formas sempre que necessário e à medida que surgem novos suportes. Enquanto a palavra “fonte” é de mais fácil delimitação, sendo entendida na ciência da informação e empiricamente como “origem de algo”, “procedência”. Já o conceito de “informação” requer mais atenção, pois existe uma amplitude de conceitos para informação. Para Le Coadic (1996, p. 5) “a informação é um conhecimento inscrito, gravado, sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual”. Capurro (2003, p. 193) nos traz uma visão ampla, pautada na pluralidade e interdisciplinaridade do conceito, observando que “Não deveríamos considerar o conceito de informação isoladamente, mas vê-lo em relação a outros conceitos, como por exemplo, documentos e mídia”.

Na biblioteconomia e na ciência da informação como um todo, a palavra “fonte” está bem próxima de “informação”. As fontes carregam e armazenam a informação para que esta possa fazer o seu papel como formadora e transformadora de opiniões, gerando conhecimento. Entende-se fonte de informação como qualquer recurso que atenda a uma demanda informacional que venha de um usuário e que possa promover ou veicular informação, gerando assim, conhecimento e aprendizado. Estão entre essas fontes: produtos e serviços de informação, pessoas ou rede de pessoas, programas de computador, entre outros (SILVA; AQUINO, 2014).

Para Cunha e Cavalcanti (2008), as fontes de informação são a origem física da informação, bem como o lugar onde pode ser encontrada, o que inclui além de documento, pessoas ou instituições. Cunha (2001, p. viii) diz que fonte de informação [...] “pode abranger manuscritos e publicações impressas, além de objetos, como amostras minerais, obras de arte ou peças museológicas”[...].

Alentejo (2006 *apud* SILVA, 2015) define fontes de informação como canais e instrumentos desenvolvidos pelo homem para sua comunicação, categorizando-as

como de origem verbal, impressa, multimeios e eletrônica. Exemplos de fontes verbais são entrevistas, palestras, balcão de informação; as fontes impressas são todos os livros, periódicos e quaisquer obras textuais publicadas e impressas; os multimeios correspondem a toda obra física de origem não textual, como um disco ou pintura; fontes eletrônicas são aquelas acessíveis através de maquinário eletrônico, como *cd-rom*, sítios na internet, periódicos eletrônicos, bibliotecas virtuais, apenas para citar alguns exemplos.

Grogan (1970, apud CUNHA, 2001) classifica as fontes em três categorias: primárias, secundárias e terciárias. As fontes primárias são as que contêm novas informações ou novas interpretações de ideias, como relatórios técnicos, teses e dissertações, incluindo também obras descritivas como a literatura comercial; as fontes secundárias são as que contêm as informações sobre as fontes primárias, como bases de dados, bibliografias e a internet; por fim, as fontes terciárias servem para ajudar o leitor na pesquisa de fontes primárias e secundárias, como bibliografias de bibliografias, bibliotecas e centros de informação.

As monografias constantes do Guia de Quadrinhos e objeto desta pesquisa se constituem em fontes de informação primária. Em seu sentido etimológico, a palavra "monografia" decorre do grego *monos*, que significa "única", e *graphein*, que significa "escrita", segundo o *site* Significados (2016). Academicamente monografia refere-se a qualquer tipo de trabalho que trate de um único tema, seja ele um TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) de graduação, dissertação de mestrado ou tese de doutorado.

O Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) é uma atividade acadêmica que serve de requisito obrigatório para a avaliação final de estudantes de graduação. Pode assumir os mais variados formatos, como monografias, artigos, relatório analítico de pesquisa ou outra modalidade, de acordo com as regras específicas de cada curso e universidade. Cursos que não são de graduação, como por exemplo, cursos de pós-graduação (como mestrado e doutorado) e cursos técnicos, também se utilizam dessa forma de avaliação (SEVERINO, 2002).

Segundo a NBR 14724 da ABNT (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2011, p. 2) dissertação é:

Documento que apresenta o resultado de um trabalho experimental ou exposição de um estudo científico retrospectivo, de tema único e bem delimitado em sua extensão, com o objetivo de reunir, analisar e interpretar informações. Deve evidenciar o conhecimento de literatura existente sobre o

assunto e a capacidade de sistematização do candidato. É feito sob a coordenação de um orientador (doutor), visando a obtenção do título de mestre.

A dissertação não deixa de ser um trabalho monográfico, mas na prática vemos que monografia é um termo mais ligado ao TCC de graduação. Aplica-se o mesmo a tese de doutorado, que ainda segundo a NBR 14724 da ABNT (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2011, p. 4) é:

Documento que apresenta o resultado de um trabalho experimental ou exposição de um estudo científico de tema único e bem delimitado. Deve ser elaborado com base em investigação original, constituindo-se em real contribuição para a especialidade em questão. É feito sob a coordenação de um orientador (doutor) e visa a obtenção do título de doutor ou similar.

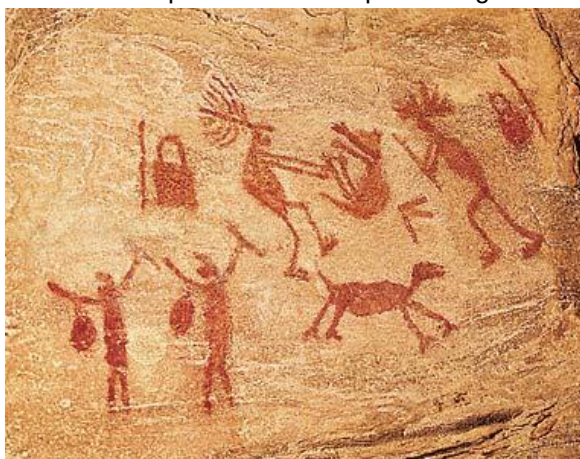
Teses, Dissertações, relatórios e demais trabalhos de conclusão de curso são fontes primárias de informação e podem ser tanto de origem impressa quanto eletrônica - algo também válido para o artigo científico que, de acordo com Azevedo (2001, p.82), “é um texto escrito para ser publicado num período especializado e tem o objetivo de comunicar os dados de uma pesquisa, seja ela experimental, quase experimental ou documental”.

Tendo feito essa breve explanação sobre as fontes mais trabalhadas nessa pesquisa, vamos discorrer agora sobre as Histórias em Quadrinhos, que constituem um tipo de fonte de informação.

2.2 Histórias em quadrinhos

Segundo Vergueiro (2005) as histórias em quadrinhos remontam ao início da história do homem, tendo a narrativa sequencial nascido quando os nossos ancestrais, através de desenhos canhestros, registravam seu cotidiano nas paredes das cavernas onde habitavam, o que chamamos de arte rupestre (Figura 1). A arte sequencial usada para narrar as histórias acompanhou a evolução do homem, podendo ser encontrada na Babilônia, através da escrita dos assírios, seguida dos hieróglifos no Egito, e também encontrada nos palácios gregos.

Figura 1 – Pintura rupestre do município de Lagoa Branca-MG.



Fonte: <http://implicitities.com/pt-br/curiosas-pinturas-rupestres-de-minas-gerais/>

A arte sequencial evoluiu ao longo de toda História, mas em todas as suas manifestações um fator em comum era a ausência da escrita. Em 1731, o pintor e gravurista inglês William Hogarth criou uma série de 11 pinturas e gravuras que haviam sido desenvolvidas para serem vistas lado a lado, em sequência. Posteriormente, em 1837, com influências nessas obras de Hogarth, o suíço Rudolph Töpffer criou histórias com imagens satíricas acompanhadas por pequenos textos na parte inferior, sendo a primeira obra a relacionar de forma interdependente o texto e a imagem. Vale ressaltar também a grande importância que a imprensa tipográfica de Guttenberg teve não só para a consolidação da palavra escrita como também para a propagação das HQs como forma de comunicação de massa, tendo florescido na imprensa norte-americana no final do século XIX (MELO, 2010).

Destaca-se àquela época um dos trabalhos pioneiros das histórias em quadrinhos publicada no Brasil em 1867 pelo artista Ângelo Agostini, italiano radicado no Brasil. Trata-se da história “As cobranças”, na revista “O Cabrião”, de São Paulo. Como uma arte narrativa muito aguçada para época, Agostini se utilizava de legendas abaixo de cada quadrinho para contar a história. Em 1869 lançou “As aventuras de Nhô Quim”, começando a trabalhar com um personagem fixo em várias histórias, outra inovação (VERGUEIRO, 2002).

Muitos atribuem o nascimento da história em quadrinhos como fenômeno de comunicação em massa à publicação de Yellow Kid (Figura 2), criação de Richard F. Outcault, em 1894, no jornal norte americano New York World. Foi graças à popularidade deste personagem que vários outros jornais de grande nome nos EUA passaram a valorizar e procurar autores de quadrinhos para produzir tiras; e as

Histórias em Quadrinhos, antes restritas a álbuns, passaram a atingir cada vez mais pessoas através das tiras de jornais, modelo este popularizado na maior parte do mundo. Outra grande contribuição de Outcault, se não a maior, foi a adição dos balões de diálogos (LUYTEN, 1987).

Embora a origem do balão de diálogo seja complexa, remonta de cerâmicas e códices da civilização Maia, com representações que vão desde fumaça saindo da boca de figuras e contendo o texto, bem como representações de sons (SILVA, 2019). Ao longo da História da Humanidade, surgiram muitas ideias com a mesma intenção básica até chegar à modernização do balão, com Yellow Kid.

Na Europa, no século 10, havia ilustrações com falas escritas em tiras, imitando pergaminhos, ligadas à boca dos personagens. Em 1896, o personagem Yellow Kid, cujas histórias eram publicadas no jornal americano New York World, foi o primeiro personagem moderno a usar balões (DESCUBRA..., 2019).

Desde então os balões ganharam novos tipos para demonstrar as intenções das falas dos personagens, de acordo com seu formato, havendo balões que representam quando o personagem grita, fala baixo, pensa, etc. O formato do balão pode esclarecer detalhes não expostos por meio das palavras e reforçar a intensidade e o significado da fala.

Figura 2 - The Yellow Kid criação de Richard Felton Outcault.



Fonte: <https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>

Nas décadas subsequentes houve a consolidação de vários personagens e gêneros, tendo os anos 1930 consolidado a Disney como produtora de quadrinhos. Apesar do personagem *Mickey Mouse* ter nascido em animações, ele logo migrou aos quadrinhos e, junto com outros personagens como o Pato *Donald* e Pateta,

consolidou o nome e o sucesso de *Walt Disney* e sua marca ao redor do mundo. As histórias tinham como foco as aventuras, mas com o sucesso também vieram críticas ao modelo *Disney*, como acusações, por parte de alguns teóricos, de uma suposta indução ao capitalismo e à cultura norte-americana. Independente disso, é indiscutível o mérito dessas publicações por terem dado uma nova cara e estilo as HQs, influenciando diversos artistas pelo mundo (LUYTEN, 1987).

Ainda à mesma época, surgiu na Europa o personagem Tintim, criado pelo belga Hergé em 1929, personagem que se encontra entre os mais influentes nos quadrinhos. Foi ainda na década nos anos 1930 que surgiu o gênero de super-heróis nos EUA. Lee Falk criou em 1934 o Mandrake, o mágico, personagem muito popular que tinha como principal arma a hipnose, mas foi com outra criação sua, o Fantasma (Figura 3), em 1936, que surgiu o visual do combatente do crime de máscara e colante. Surgido nas tiras de jornais, o Fantasma, também conhecido como o Espírito Que Anda, descendia de um aventureiro que perdera o pai num ataque de piratas e resolvera dedicar toda a sua vida no combate ao crime, criando uma longa linhagem de vigilantes mascarados que se faziam passar pela mesma pessoa através de séculos, o que lhe concedeu a fama de imortal. Vivia na África, num país imaginário. Todo o Fantasma tem obrigação de ter ao menos um filho e passar o seu legado adiante. No entanto, apesar de todas as características que viriam a se tornar comuns a super-heróis, o Fantasma não possuía superpoderes e valia-se apenas de suas habilidades, equipamentos e inteligência para combater o crime, além de todo folclore que era criado sobre sua figura.

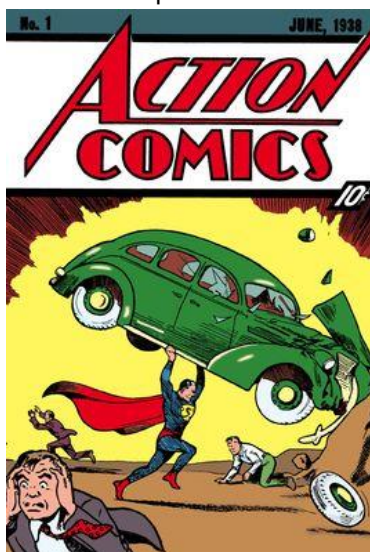
Figura 3 – *The Phantom* (O Fantasma)



Fonte: <http://comicvine.gamespot.com/the-phantom/4005-7957/>

O super-herói nasceu com *Superman* (Figura 4) criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938, para a DC Comics. Apesar de ser idêntico em aparência com os seres humanos, o personagem é um alienígena que chegou à Terra ainda bebê, sendo salvo da destruição de seu planeta por seus pais e sendo criado por um casal de norte-americanos do *Kansas*. No planeta Terra, graças ao sol amarelo do nosso sistema solar, ele ganha incríveis poderes. Quando adulto, resolve usar os seus poderes para o bem da humanidade.

Figura 4 – Estreia do Superman em Action Comics nº1



Fonte: [http://dc.wikia.com/wiki/Action Comics Vol 1 1](http://dc.wikia.com/wiki/Action_Comics_Vol_1_1)

Nascia então a era dos super-heróis, o que muitos estudiosos chamam de era de ouro dos quadrinhos. Logo em seguida vieram *Batman* (1939), que não possuía superpoderes, *Capitão América* (1941), *Mulher Maravilha* (1941) entre outros personagens que figuram entre ícones da cultura *pop* até hoje.

Tendo um histórico de perseguição e até de censura, por muito tempo as histórias em quadrinhos foram vistas como uma leitura “de menor valor”. Com a perseguição sofrida por camadas mais rígidas da sociedade, em especial do psiquiatra Frederic Whertan, que acusava as HQs de serem uma influência negativa para os jovens, foi criado o *Comic Code Authority*, nos anos 1950, como uma forma de autocensura das editoras. O *Comic Code* chegou a ser imitado pela Ditadura Militar no Brasil, com a criação do Código de Ética dos Quadrinhos. (VERGUEIRO, 2004).

Os quadrinhos nos Estados Unidos e em alguns países chegaram a ficar engessados, o que favoreceu de certa forma os quadrinistas *underground*. Foi nos anos sessenta que *Stan Lee* renovou os *comics* com a criação, em coautoria com *Jack Kirby*, do Quarteto Fantástico (Figura 5), o que revitalizou o gênero de super-heróis e renovou a força da indústria dos quadrinhos.

Figura 5 - Fantastic Four 1 (Quarteto Fantástico Nº 1) de 1961



Fonte: http://marvel.wikia.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_1

Teve o início o Universo *Marvel* moderno, consagrando *Stan Lee* como um dos maiores escritores de HQs de todos os tempos, sendo ele responsável pela criação, em parceria com desenhistas igualmente consagrados, de diversos ícones da cultura pop, como *Hulk* (1962) e os *X-Men* (1962) (com *Jack Kirby*) e *Homem-Aranha* (1963) (com *Steve Ditko*), além de diversos outros personagens que tornaram a *Marvel* a maior editora de quadrinhos dos EUA ao lado da *DC Comics*.

Ao longo de todo o Século XX, foram muitos os artistas que contribuíram para a popularização e reconhecimento das HQs, sendo um dos mais notórios *Will Eisner* (1917-2005), criador do personagem *The Spirit* (Figura 6), em 1940. Conceituado artista que praticamente criou o termo *Graphic Novel*, traduzido como novela ou

romance gráfico, que é basicamente uma obra literária produzida em quadrinhos, ou ainda uma HQ não seriada lançada em formato de livro.

Figura 6 – *The Spirit*



Fonte: <http://comicvine.gamespot.com/articles/will-eisners-the-spirit-headed-to-dynamite-comics/1100-149327/>

É Eisner (1989) que primeiro utiliza o termo “arte sequencial” para referir-se às Histórias em Quadrinhos, além de defini-las como um veículo de expressão criativa, uma forma artística e literária, que lida com figuras ou imagens e palavras que são utilizadas para construir uma narrativa de uma história ou para dramatizar uma ideia.

Sobre a estrutura das Histórias em Quadrinhos podemos observar:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 1989 p.13)

Vimos que as palavras demoraram para surgir na arte sequencial, mas mesmo hoje ainda é possível construir uma HQ com uma narrativa que não se utiliza desses símbolos, o que não muda o fato da importância da escrita e o que nos leva a um importante recurso dos quadrinhos: os balões. Segundo Silva (2010), “balão é um recurso gráfico versátil e complexo geralmente arredondado e circular, que pode

assumir dúzias de variações na tentativa de representar o som em uma mídia visual, conduzindo diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos”. Como já citado anteriormente, a adição dos balões é creditada a *Yellow Kid*, mas já existiam recursos semelhantes na arte sequencial, como etiquetas de diálogo. Nas primeiras histórias do *Yellow Kid*, suas falas apareciam na sua camisa, tendo o balão sendo introduzido poucas histórias depois. O balão deixava mais claro de quem eram as falas e com o tempo foram surgindo variações, que indicavam se o personagem estava pensando ou falando, e até a tonalidade da sentença, como se um personagem estava gritando ou sussurrando, por exemplo.

As Histórias em Quadrinhos são conhecidas nos países de língua inglesa como "*comic books*", ou simplesmente "*comics*". Essa denominação deve-se ao fato do aspecto cômico que predominava nas primeiras obras quadrinhísticas desses países. Enquanto na França os quadrinhos são chamados de "*bandes dessinées*", que numa tradução literal significa "banda desenhada", graças à forma que essas publicações surgiram, ou seja, como tira (banda) de jornal. Em Portugal usa-se esse termo, assim como em outras ex-colônias portuguesas, à exceção do Brasil. Já na Itália utiliza-se a expressão "*fumetti*", plural de "*fumetto*", termo que utilizam para se referir aos balões (*fumetti*: fumacinha), que são as figuras onde estão contidas as falas e pensamentos dos personagens. Para os espanhóis os quadrinhos chamam-se "*tebeos*", termo derivado de uma popular revista desse país dirigida a crianças e jovens, especializada em publicar Histórias em Quadrinhos; no entanto, atualmente muitos se referem a elas como "*cómicos*", que é a tradução literal e totalmente insatisfatória do termo inglês "*comics*". No Japão, utiliza-se o termo genérico "*mangá*", que caracteriza qualquer História em Quadrinhos que seja publicada no país, embora de uma forma geral os ocidentais atribuam esse termo para designar as produções quadrinhísticas oriundas do Japão. Os países da América Latina, em sua maioria, optaram pela denominação "*historietas*", apesar de uma certa carga pejorativa advinda dessa expressão. Já no Brasil, utiliza-se "Histórias em Quadrinhos" (normalmente abreviada para "HQ"). A semelhança do ocorrido na Espanha, popularizou-se o termo "gibi" graças a uma famosa revista que publicava quadrinhos no país, surgida nos anos 1930 (VERGUEIRO, 2006 *apud* ANSELMO, 1975; CIRNE, 1990; MOYA, 1996).

Quanto aos tipos de publicações, Vergueiro (2005, p. 6-8) define os mais diversos formatos de publicação dos quadrinhos como **Gibis**, que são as

publicações periódicas mais facilmente encontradas nas bancas de jornal, como por exemplo as revistas da Turma da Mônica. Apesar do termo “gibi” ser usado para se referir a qualquer HQ aqui no Brasil, é comumente ligado a publicações voltadas para o público infantil. **Álbuns de luxo**, que são títulos especiais, não publicados periodicamente, trazem histórias em geral fechadas em si mesmas, como por exemplo: as histórias do herói Asterix. **Graphic novels** que fundamentam-se na busca de um tratamento diferenciado para um ou mais personagens familiares aos leitores, como por exemplo: Batman o Cavaleiro das Trevas. As *Graphic Novels* também trazem histórias e personagens inéditos de maneira semelhante a novelas literárias. **Quadrinhos em jornais ou tiras**, que foram o berço das Histórias em Quadrinhos mundiais. **Fanzines**, que são publicações de caráter analítico, buscando discutir as histórias em quadrinhos e suas particularidades, podem ou não conter a produção de HQs. Temos ainda as “**publicações variadas**” que tem como propósito transmitir “mensagens educativas e informativas”.

Hoje em dia também existem variações, como *webcomics*, quadrinhos independentes, que em muito se assemelham aos fanzines, pelo caráter independente. O advento da internet também afetou as HQs, não apenas com o formato digital, mas como novas formas de HQs interativas que fazem uso de som, movimento, o que gera muito debate acerca desses formatos.

As HQs existem nos mais variados gêneros, passando por aventura, romance, assim como a literatura escrita. No Japão, os mangás tem gênero bem definido, como por exemplo o Shounen, que é uma classificação de estilo de publicação voltada para o público adolescente masculino, com histórias fantasiosas e de super-heróis. Temos também o shoujo, que são histórias voltadas para o público feminino e geralmente trazem histórias mais focadas em romance. Esses são apenas alguns exemplos, pois os mangás se dividem em vários subgêneros.

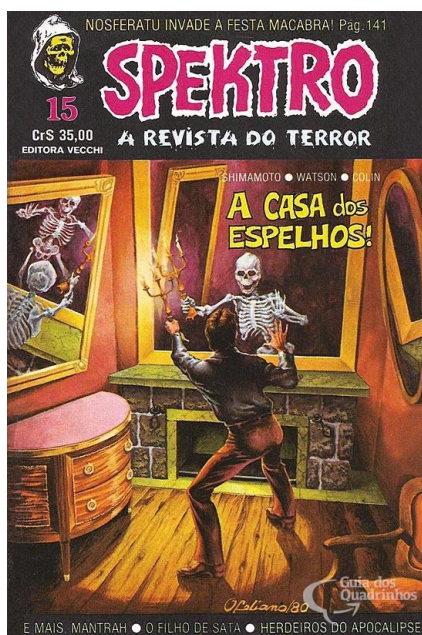
No Brasil, não temos nomenclaturas parecidas com as dos nipônicos, mas a produção nacional de HQs está, a cada ano, mais desenvolvida. Vale lembrar que o que mais faz sucesso no quadrinho nacional são as produções de Maurício de Souza. Hoje em dia seu estúdio já produz HQs voltadas para adolescentes, com a “Turma da Mônica Jovem”, que foi um fenômeno de vendas à época do lançamento. Conta também com uma coleção de *Graphic Novels* com seus personagens pela visão de outros autores, dando liberdade para contarem as histórias que quiserem, o

que já resultou inclusive em histórias de terror, o que faz lembrar outros tempos das publicações brasileiras.

Nas bancas de jornais e revistas encontram-se Histórias em Quadrinhos infanto-juvenis (com produções nacionais e estrangeiras), os *comics* norte-americanos (geralmente de super-heróis, mas também variam muito em gênero, abordando aventura, terror, ficção científica), quadrinhos eróticos, adaptações de obras literárias, os *fumetti* italianos, os mangás (produção japonesa) e até “mangá nacional” com artistas que se inspiram no estilo nipônico; e vemos, cada vez mais, produções independentes de artistas brasileiros, sendo muitas financiadas por plataforma de *crowdfunding* (financiamento coletivo), como o Catarse. Nessas plataformas as pessoas fazem uma espécie de “vaquinha” virtual para financiar o projeto do artista, recebendo cada um a obra e brindes de acordo o valor de sua contribuição. Atualmente até grandes editoras têm aderido ao modelo.

A produção nacional vem se recuperando, mas muitos não sabem que o Brasil já contou com um mercado muito forte de publicações com foco em histórias de terror, que durou de meados dos anos 1960 até meados dos anos 1980, com revistas como “*Spektro*” (Figura 7) e “*Calafrio*”. Watson Portela, Cláudio Seto e Júlio Shimamoto são alguns nomes de destaque dessa época.

Figura 7 – *Spektro* nº 15, abril de 1980.



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/spektro-n-15/sp094100/48297>

Dentre as grandes editoras que mais publicaram histórias em quadrinhos no Brasil (com uma publicação longa e de sucesso), podemos citar a Editora Brasil América Ltda, conhecida como EBAL, fundada por Adolfo Aizen em 1945 e encerrando suas atividades em 1995 (SANTOS; GANZZAROLI, 2011); a RGE (Rio Gráfica Editora) de Roberto Marinho, que viria futuramente a se tornar a Editora Globo; e a Editora Abril, de Victor Civita, responsáveis, cada uma em seu tempo, por publicar os super-heróis Marvel e DC. Atualmente, a italiana Editora Panini é a responsável pelas publicações dessas editoras norte-americanas, bem como pelo maior volume de histórias e quadrinhos no país. Há também a Editora JBC, especializada em mangás, que divide o mercado com outras editoras menores especializadas em HQs.

Por fim, não podemos esquecer de citar o Ziraldo e o Maurício de Souza como os dois quadrinistas brasileiros de maior evidência entre o público infantil, mundialmente reconhecidos (SANTOS; GANZZAROLI, 2011).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este capítulo trata dos procedimentos metodológicos adotados na pesquisa, incluindo a sua caracterização e a descrição do percurso metodológico realizado. Segundo Marconi e Lakatos (2002), pesquisa é “um procedimento formal, com método do pensamento reflexivo, que requer um tratamento científico, e se constitui para conhecer a realidade ou descobrir verdades parciais”. Tendo isso em vista, visamos definir a configuração desta pesquisa.

3.1 Caracterização da pesquisa

Dadas as características dessa pesquisa, é adequado classificá-la como exploratória. De acordo com Gil (2008, p. 27):

As pesquisas exploratórias têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriormente. [...] Habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso.

Ainda segundo Gil (2008), pesquisas exploratórias são necessárias para temas não amplamente explorados e geralmente constituem uma primeira etapa de uma investigação mais ampla.

A ideia de pesquisar as monografias presentes no *site* Guia dos Quadrinhos parte do princípio exploratório, pois além de problematização ser precisa, este estudo também é uma base para que se investigue como as temáticas enfocadas nas Histórias em Quadrinhos vêm sendo abordadas no meio acadêmico. Não foram encontrados também estudos semelhantes, outra característica da pesquisa exploratória.

Sobre a pesquisa descritiva, Gil (2008), define que elas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência. Entre suas características está a coleta de dados. Como este trabalho envolve uma extensa coleta, também se caracteriza como uma pesquisa descritiva.

Pode-se então, afirmar que esta pesquisa é tanto exploratória quanto descritiva, por enquadrar-se em ambas tipologias de pesquisa.

No que tange ao tipo de abordagem, esta pesquisa se configura como qualitativa e quantitativa. O método quantitativo caracteriza-se pelo emprego da quantificação, tanto nas modalidades de coleta de informações, quanto no tratamento que se dará através de técnicas estatísticas, que variam das mais simples às mais complexas. Este método é aplicado com frequência em estudos descritivos, em especial os que se propõem a descobrir e classificar a relação entre variáveis, investigar e descobrir as características de um fenômeno. Já o método qualitativo, em princípio, difere-se do quantitativo por não empregar um instrumental estatístico como base na análise de um problema, sem pretensão de medir ou numerar categorias. Os dados qualitativos são as informações coletadas pelo pesquisador que não são expressas em números, ou ainda aqueles dados em que os números e as conclusões baseadas neles representam um papel menor na análise (RICHARDSON, 1989).

3.2 Fases da pesquisa

Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento da bibliografia já publicada, tanto em forma de livros, periódicos e publicações avulsas, em qualquer suporte. Tem como finalidade fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre um determinado assunto, o que virá a auxiliar o cientista tanto na análise quanto na manipulação de suas informações. Pode ser considerada como o primeiro passo de toda a pesquisa científica.

Sendo as próprias fontes pesquisadas ricas em informações pertinentes ao aporte teórico deste estudo, ainda foram investigados livros e artigos através de bibliotecas e na internet, bem como publicações avulsas na *web*, estritamente necessárias para o levantamento sobre alguns assuntos muito recentes e ainda em desenvolvimento.

A pesquisa de campo constituiu a visita ao *site* para coleta de dado. Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa de campo é uma forma de levantamento de dados no próprio local onde ocorrem os fenômenos, neste caso o próprio *site* Guia dos Quadrinhos.

3.3 Ambiente da pesquisa

A pesquisa realizou-se no *site* do Guia dos Quadrinhos (Figura 8) <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>.

Figura 8 – Guia dos Quadrinhos



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com>

O Guia dos Quadrinhos foi criado em 5 de março de 2007, pelo *designer* e fã de gibis Edson Diogo, tornando-se o maior banco de dados e acervo de capas de gibis publicados no Brasil e uma importante fonte de pesquisa para estudiosos, professores, jornalistas e fãs dessa mídia (NARANJA, 2013).

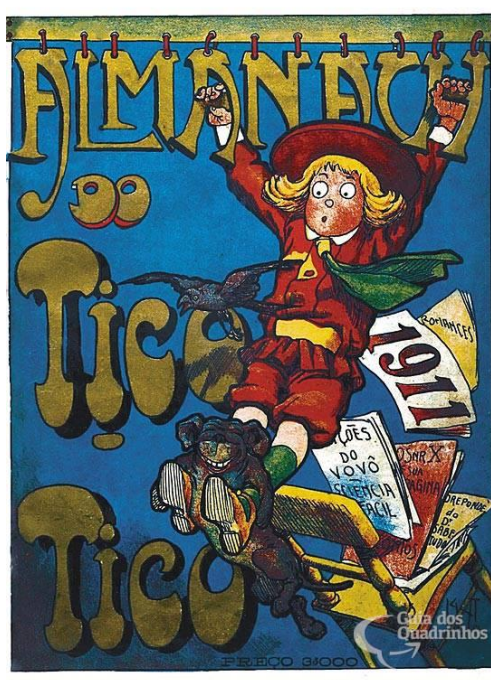
O *site* Guia dos Quadrinhos é o maior banco de dados e acervo de capas de gibis publicados no Brasil. Tem como objetivo principal resgatar, preservar e divulgar a memória dos quadrinhos. Reúne colecionadores e admiradores, mas também possui um espaço dedicado aos pesquisadores e alunos de faculdades e universidades para que possam divulgar seus trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos.

Criado com a colaboração dos usuários, que já contam cerca de 30 mil e ajudam a coletar dados e imagens diariamente, o Guia disponibiliza aos visitantes do site acesso a informações sobre mais de 11 mil títulos, 95 mil edições e 125 mil histórias, perfis de 12 mil artistas e profissionais da área, além de fichas sobre mais

de 31 mil personagens, com base em informações coletadas e atualizadas em 15 de junho de 2016.

Cobrindo os mais de 100 anos da História das publicações de quadrinhos no Brasil, o Guia contém desde páginas de revistas antigas, como O Tico-Tico (1905-1962), Almanaque d'O Tico-Tico (1907-1958) (Figura 9) e O Juquinha (1912), até as mais recentes publicações (NARANJA, 2013).

Figura 9 – Almanaque do Tico-Tico, edição de 1911.



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/almanaque-do-tico-tico-1911/al173100/100020>

O site possui um sistema de buscas que possibilita aos visitantes pesquisar de forma ampla. É possível descobrir, por exemplo, em qual revista nacional foi publicada uma história lançada originalmente nos Estados Unidos ou Europa. Também é possível pesquisar por personagem, observando em quantas e quais publicações brasileiras ele já fez alguma aparição. Algumas HQs contam com resumos de suas histórias. Também é feito um importante trabalho de recuperação e resgate de capas, realizado pelo criador do site, que contribui de forma gigantesca para a preservação da memória das publicações no Brasil.

Existe também, um espaço para que estudantes e pesquisadores depositem seus trabalhos com temática de histórias em quadrinhos.

3.4 Universo da pesquisa

O universo da pesquisa é formado pelos trabalhos monográficos depositados no Guia dos Quadrinhos e disponibilizados em seu *site*, que totalizaram 83 trabalhos até o dia 10 de março de 2016.

3.5 Coleta de dados

A coleta de dados realizou-se no próprio *site* do Guia dos Quadrinhos. O levantamento se deu no período entre 8 e 10 de março de 2016, com o acesso aos resumos e *download* das monografias no *site* (Figura 10).

Figura 10 – Monografias no Guia dos Quadrinhos.



The screenshot shows the 'Monografias' page of the Guia dos Quadrinhos website. The page has a blue header with the site logo and navigation links. Below the header, there is a search bar and a list of monographies. The table below represents the data shown in the screenshot.

Monografia	Autor	Download
Relações entre texto escrito e imagem: Um estudo do processo da leitura de tiras de quadrinhos /2013	Muraktama Rodrigues Lemos	11
A ZOOLOGIA DE "SETE SOLDADOS DA VITÓRIA": Análise dos animais presentes na obra e sua possível utilidade /2014	Elidiomar Ribeiro da Silva, Luci Boa Nova Coelho e	4

Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/monografias>

3.6 Procedimentos de análise dos dados

Os dados foram sistematizados de acordo com os objetivos, ou seja, por área do conhecimento, tipo de fonte e cronologicamente. Para a definição das áreas do conhecimento foi adotada a tabela das áreas do conhecimento definida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

Para a realização dos procedimentos de análise dos dados, adotamos a Análise de Conteúdo. Bardin (2006) se refere à Análise de Conteúdo como um conjunto de instrumentos metodológicos que se aperfeiçoa constantemente e que se aplica a discursos diversificados. A proposta de Bardin (2006) constitui-se de algumas etapas para a consecução da Análise de Conteúdo, organizadas em três fases: 1) pré-análise, 2) exploração do material e 3) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Na pré-análise dos dados foram estabelecidos os documentos, decidindo-se pela análise de todas as monografias em vez de um processo de amostragem. Ao explorar o material, foram lidos os resumos, bem como feita uma leitura mais profunda, porém ainda técnica, para saber o conteúdo dessas fontes. A partir dessas leituras, é tecido um breve resumo, mesclado a alguns comentários quando necessário. Por fim, no tratamento dos resultados observamos a que áreas pertenciam, do que tratavam, entre outros fatos relatados.

4 FONTES DE INFORMAÇÃO NO GUIA DOS QUADRINHOS

O presente capítulo incluiu os resultados da pesquisa realizada no *site* Guia dos Quadrinhos e a sua análise.

4.1 Fontes de informação sobre histórias em quadrinhos

A partir da pesquisa realizada no site <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>> identificaram-se as monografias ali disponibilizadas, que correspondem a diversos tipos de fontes de informação sobre Histórias em Quadrinhos. O resultado desse levantamento totalizou 83 monografias que se elencam, em ordem alfabética, a seguir. Abaixo de cada monografia referenciada apresenta-se uma breve análise e o número de acessos alcançados no *site* Guia de Quadrinhos até o último dia da coleta de dados.

ALMEIDA, Thiago Fernandes de. **As narrativas da Batalha de Termópilas feitas por Frank Miller e Taking Dawn**. 2010. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdades Integradas de Ciências Humanas, Saúde e Educação de Guarulhos, Guarulhos, 2010.

Uma das obras mais famosas de Frank Miller, *Os 300 de Esparta* narra a Batalha de Termópilas, quando 300 espartanos enfrentaram a invasão do exército persa. Almeida aborda a obra de Frank Miller, ilustrador e escritor que figura entre os mais importantes dos *comics* em todos os tempos. Seu sucesso começou na Marvel, quando assumiu o lápis em *Demolidor*, consagrando-se posteriormente como escritor e transformando o personagem em um dos mais importantes super-heróis da Marvel. Trabalhando na DC, revolucionou o Batman, sendo a influência de seu trabalho sentida até hoje. Entre suas obras autorais, destacam-se *Sin City* e *300*.

Número de acessos: 118.

ALMEIDA, Víctor. **O “estilo mangá” nos quadrinhos brasileiros: o caso Holy Avenger**. 2010. 98 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Produção Editorial) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

Mangás são histórias em quadrinhos produzidas no Japão, mas o mangá também é visto como um estilo, subgênero, com certas características desse tipo de quadrinho sendo destacadas para designar mangás produzidos fora do Japão. A série *Holy Avenger* é uma História em Quadrinho nacional, publicada de 1998 a 2003, com forte influência do mangá, sendo discutidas por Almeida as semelhanças e diferenças entre a produção japonesa e a brasileira.

Número de acessos: 28.

ALVES, Bruno Fernandes. **Superpoderes, malandros e heróis: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros**. 2003. 123 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2003.

Fala do processo de aculturação da indústria dos quadrinhos nacional, no tocante a super-heróis. O trabalho aponta o excesso de produtos norte-americanos como algo que tolhe o surgimento de “super-heróis” nacionais, sendo a solução para os artistas nacionais num primeiro momento a semelhança com o produto original, seguido da paródia desses personagens e culminando numa nova abordagem que é o personagem Solar, um super-herói criado pelo mineiro Wellington Srbeek, que mescla referências nacionais com elementos presentes na construção do super-herói tradicional estadunidense. Esse diálogo resulta num herói híbrido, que debate questões como identidade cultural e o conceito e influência do herói na sociedade.

Número de acessos: 343.

AMARAL, Leonardo da Cruz. **A nona arte do Japão: Análise do mangá Mirai Nikki**. 2014. 67 f. Monografia (Graduação em Artes Visuais) – Faculdades Metropolitanas Unidas, São Paulo, 2014.

Amaral faz uma análise sobre *Mirai Nikki*, publicado no Brasil sob o título de “Diário do Futuro”, um Mangá Shounen de autoria de Sakae Esuno. A obra aborda a vida de Yukiteru Amano, ou simplesmente Yukkier, um garoto tímido que mantém um diário digital em seu celular, até que um dia encontra registros nesse diário que narram acontecimentos futuros, inclusive sua morte. Yukkier se vê envolvido numa disputa que envolve outros portadores de “diários do futuro” onde apenas um poderá sobreviver, ganhando o direito de se tornar o sucessor de Deus. Em sua análise Amaral busca indícios de que os quadrinhos nipônicos possuem uma filosofia e

psicologia inerente em suas páginas. Também aborda aspectos sociais da Cultura Japonesa.

Número de acessos 44

ANDRAUS, Gasy. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos?** (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas). 1999. 248 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 1999.

Em sua dissertação, Andraus discorre sobre *Koan*, que é uma técnica oriental, utilizada pelos zen-budistas, constituindo em uma forma de pergunta, para a qual não possui resposta imediata racional, que busca derrubar toda a estrutura condicionada da mente racional. É traçado um paralelo com a Física Quântica, que emprega o *Koan* como metáfora para exemplificar suas teorias e novas descobertas, mas sem pretensões de aprofundar-se nesse campo. Na verdade, este trabalho tem como foco apontar as HQs autorais destinadas ao público adulto que contenham o *Koan* em suas estruturas narrativas, indicando uma possível importância implicada tanto nestes conceitos como na propagação destes pelas HQs para a evolução científico-social dos seres humanos.

Número de acessos: 572.

_____. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário.** 2006. 316 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

Este estudo dispõe sobre as Histórias em Quadrinhos como recurso informacional e ferramenta de ensino. Abordando a forma como o cérebro recebe e processa informação, é observado que as imagens são lidas como informação imagética pelo hemisfério direito do cérebro, enquanto os fonemas pelo lado esquerdo. Graças a essas conclusões, o autor estuda o fato da educação, em especial a universitária, privilegia o hemisfério direito do cérebro, abrindo mão de estimular o hemisfério esquerdo, ignorando informações intersubjetivas, como os desenhos. Pressuposto isto, a pesquisa visa demonstrar a importância e a necessidade das Histórias em Quadrinhos enquanto recurso comunicacional, educacional e cultural para a quebra de paradigmas na educação universitária. Tese de doutorado orientada pelo Professor Dr. Waldomiro Vergueiro, bibliotecário com

pós-doutorado em Comunicações e Artes, fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos, na ECA/USP, e um dos mais importantes pesquisadores e entusiastas das Histórias em Quadrinhos no meio acadêmico.

Número de acessos: 1.122.

BARBOSA, Alexandre Valença Alves. **Histórias em quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950: A narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras.** 2006. 253 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

Nesta dissertação é feito um levantamento de Histórias em Quadrinhos que narram fatos históricos do Brasil, com foco nos lançados nos anos 1950 pela editora EBAL. Também é realizada uma analogia com publicações semelhantes de outros países, a fim de se comparar as produções nacionais com as estrangeiras. O estudo mostra a forma como os artistas trabalhavam a informação histórica e como se dava o processo de adaptação, além de analisar o legado dessas obras.

Número de acessos: 1.184.

BATESTIN, Maycon; RICARDO, José; CALEGARIO, Daniel. **WATCHMEN REVISITADO – Como este romance gráfico influenciou a Indústria dos Quadrinhos, iniciando uma Nova Era e rompendo paradigmas.** 2007. 179 f. Monografia (Curso de Comunicação Social, habilitado em Publicidade e Propaganda) – Centro Universitário São Camilo, Cachoeiro do Itapemirim, 2008.

O termo “revisitar” do título sugere uma nova abordagem, uma nova leitura sobre o objeto escolhido. Sendo assim, os autores pretendem abordar sob uma nova ótica a obra *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, através de um foco mercadológico. Escrita por Moore e ilustrada por Gibbons, *Watchmen* é uma história de super-heróis que contribui para elevar a arte sequencial ao extremo de suas possibilidades gráficas, excedendo referências visuais e linguísticas que possibilitavam um novo modo de pensar nas histórias em quadrinhos. *Watchmen* recebeu inúmeros prêmios, entre eles o Prêmio Hugo de ficção literária, conquistando o respeito da crítica e sendo classificado pela revista *Time* como “uma das 100 maiores obras da literatura mundial”. A obra revolucionou a Indústria dos Quadrinhos e influenciou várias gerações.

Watchmen é um romance gráfico que tem como base a linha de raciocínio filosófico “quem vigia os vigilantes?”. A história se passa em 1985, em plena Guerra Fria, em um mundo mudado pela presença dos vigilantes mascarados. Não existem super-heróis de fato, a exceção de um: o Dr. *Manhathan*, que pode manipular as moléculas, sendo abordado como o mundo real seria com a existência de um ser como este e como ele mudaria o curso da História. Os autores apontam como mérito de *Watchmen* a aproximação dos super-heróis da realidade, dando-lhe ambiguidade, amoralidade e fraquezas como qualquer outro ser humano normal. No entanto, existe uma ressalva a este trabalho, pois apesar da inegável contribuição e revolução de *Watchmen* para o amadurecimento das *comics* norte-americanas, é fato que a humanização dos super-heróis, bem como o debate acerca de temas da atualidade e cotidiano, foi uma adição de Stan Lee ao segmento, algo que revolucionou as HQs ainda nos anos 1960, mas que é citado discretamente no trabalho, além de alguns outros poucos erros e omissões.

Numero de acessos: 1.005.

BATISTA, Yuri Guimarães Barquette. **Histórias em quadrinhos na biblioteca pública brasileira: uma mudança de paradigma.** 2010. 58 f. Monografia (Pós-Graduação em Biblioteconomia) – Faculdades Integradas de Jacarepaguá, Brasília, 2010.

Este estudo tem como objetivo mostrar a importância de um acervo de Histórias em Quadrinhos para bibliotecas públicas, além da necessidade de essas fontes serem tratadas da maneira correta e tendo suas singularidades respeitadas. É realizado um trabalho de revisão bibliográfica que visa pesquisar a forma como o tema é abordado na literatura da área, identificada como escassa pelo autor, que em seus resultados aponta avanços na forma com que as HQs são tratadas, mas atribui uma situação ainda muito deficiente e longe do ideal.

Curiosamente, este trabalho monográfico é apresentado como uma pós-graduação em biblioteconomia, algo que eu desconhecia existir no Brasil até então.

Número de acessos: 236.

BENTO, Andrizy Schwartz. **Universos Convergentes: Análise das Adaptações de Histórias em Quadrinhos Para o Cinema**. 2013. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Comunicação, Cultura e Arte) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013.

Bento faz uma análise das adaptações de quadrinhos para o cinema, observando a evolução das duas linguagens ao longo das décadas, além de suas diferenças e semelhanças, explanando sobre o conceito de transmídia (obras com sua narrativa fragmentada em mais de uma mídia), tomando como base cinematográficas de *X-Men 2* e *Sin City – A Cidade do Pecado*.

Número de acessos: 54

BEZERRA, Luiz Henrique. **A trajetória de Kamui Shirou: a representação da sociedade japonesa refletida nos mangás**. 2013. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras – Português) – Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013.

Pesquisa com proposta de analisar a construção do personagem Kamui Shirou, do mangá *X/1999* de autoria do estúdio *Clamp*, com o objetivo de o identificar como uma possível metáfora do Japão. Bezerra reflete o mangá como um gênero diferenciado das HQs. Ele observa que o mangá no Japão tem uma importância semelhante à das telenovelas para a cultura brasileira. Apesar de abordar a caracterização do herói no mangá, partindo de estudos da área da psicologia, literatura, mitologia, e relacionando-os com reflexões sobre o papel do samurai no Japão, o autor faz um comparativo bastante parcial entre os super-heróis dos comics em favor dos heróis dos mangás, com citações que muitas vezes não correspondem à realidade.

Número de acessos: 32

BORACOV, Bruno. **Foto-Quadrinho**. 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Fotografia) – Centro Universitário Senac, Campinas, SP, 2006.

Este trabalho trata de histórias em quadrinhos compostas por fotos. Nos anos 1970 as fotonovelas foram um verdadeiro fenômeno no Brasil, enfrentando seu

declínio nas décadas seguintes até cair em quase esquecimento. Este trabalho compõe a formação de uma narrativa de arte sequencial composta por fotos.

Número de acessos: 312.

CAGNIN, Mariana. **Artemídia Independente:** Vidas Imperfeitas, o quadrinho em um diálogo entre linguagem e suporte. 2012. 72 f. Monografia (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2012.

Monografia dividida em três partes, com a primeira abordando uma pesquisa artístico-científica, em que é traçado um panorama da produção de Histórias em Quadrinhos independentes, principalmente no Brasil, bem como algumas das manifestações que derivaram dela, como fanzines. A segunda parte aborda a produção de uma história em quadrinhos de autoria da própria Cagnin, intitulada ‘Vidas Imperfeitas’, publicada de forma independente. A terceira e última parte reúne os trabalhos realizados pela autora durante os quatro anos de curso, cujo tema possuía alguma relação com as Histórias em Quadrinhos.

Número de acessos: 165.

CAIRES, Augusto et al. **Motion Comics:** Recriando as histórias em quadrinhos e a animação. 2010. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda). Faculdade de Comunicação e Artes, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

O *Motion Comics*, que podemos traduzir livremente como “quadrinhos em movimento”, é uma forma de desenho animado, híbrido entre histórias em quadrinhos e animação. Os quadros são reproduzidos fielmente, com efeitos sonoros, dublagem e animação adicionados à arte original. Os balões e onomatopeias geralmente são retirados. Chow (2009) define *motion comics* como “shows de slides semianimados de gibis convencionais”.

A pesquisa investiga a relação entre as linguagens dos quadrinhos e da animação e a linguagem dos *Motion Comics* além de averiguar se há algo de exclusivo nesta linguagem de forma a descobrir os seus potenciais, o que ainda é algo novo e em construção.

Número de acessos: 196.

CARDOSO, Jomara Maria da Silva. **A perspectiva dos animes na comunicação pós-moderna**. 2009. 81 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

Os animes são os desenhos animados japoneses, sendo em sua maioria adaptações e transposições dos mangás, percorrendo diversos temas, tais como o romance, terror, aventura, ficção científica, a pornografia, entre outros; apresentando influências da modernidade e pós-modernidade. Neste contexto, Cardoso realiza uma pesquisa bibliográfica em busca de referências que compreendam o anime como um meio de comunicação e formador de novas possibilidades de reflexão e conhecimento visual.

Número de acessos: 729.

CARVALHO, Vitor Hugo Costa. **Os quadrinhos e a construção de uma nova metodologia para o ensino de história**. 2010. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Franca, 2010.

Analisa as histórias em quadrinhos como um recurso didático para o ensino de História na escola, tecendo uma crítica ao sistema e métodos de ensino e a visão de educadores que desprezam o potencial pedagógico das histórias em quadrinhos.

Número de acessos: 699.

CERQUEIRA, Filipe Malafaia. **Quadrinhos e Fábulas: novas leituras, outros leitores**. 2014. 107 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2014.

A série mensal *Fábulas (Fable)* foi criada e escrita por Bill Willingham, desenhada por Mark Buckingham, com outros artistas convidados periodicamente, sendo publicada nos Estados Unidos pelo selo *Vertigo* da *DC Comics*, especializado em quadrinhos adultos. A série faz releituras dos contos populares, se dedicando a modernizá-los, traduzindo seus conceitos essenciais para o leitor do século XXI. Cerqueira tem como foco nessa pesquisa investigar alguns dos temas presentes nesta obra, que protagoniza tramas relacionadas a questões contemporâneas, tais

como a guerra, o papel da mulher, a política, entre outros, bem como fazer uma relação de *Fable* com as fontes originais, que são as fábulas e os contos de fadas.

Número de acessos: 52

CHAGAS, Luciana Zamprogne. **Vida e cotidiano em quadrados: uma análise socioantropológica das tiras de humor "Marly"**. 2009. 156 f. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, 2009.

Fenomenologia é o estudo de um conjunto de fenômenos e como eles se manifestam, seja através do tempo ou do espaço (HUSSEL, 1990).

Na Antropologia Hermenêutica, segundo Chagas (2009, p. 19-20), “constitui-se uma corrente de pensamento que se baseia, literalmente, na procura pelo significado dentro da cultura humana”.

Utilizando como ferramenta metodológica a fenomenologia, e a fundamentação teórica da Antropologia Hermenêutica em uma perspectiva histórico-cultural, é feita uma análise e apontamentos das significações presentes nas representações, sobretudo imagéticas, da personagem de tirinhas de humor “Marly”, criação de Milson Henriques. Através do mundo das Histórias em Quadrinhos, é feito um resgate dos símbolos que constituem o ideal de representação do feminino na sociedade contemporânea, contrapondo-se aos modelos desviantes, também presentes no universo quadrinhístico.

Número de acessos: 252.

_____. Capitão América: interpretações sócio antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. **SINAIS - Revista Eletrônica: Revista de Ciências Sociais da UFES**, Vitória, ES, v.1, n.03, p .134-162, Jun. 2008.

Ensaio que visa analisar Histórias em Quadrinhos através de uma perspectiva histórico-cultural dentro da teoria antropológica hermenêutica, realizando uma análise de alguns aspectos da sociedade ocidental contemporânea, através das HQs do Capitão América, das ideias difundidas nos contextos culturais e sociais da década de 1940 (quando surge o super-herói), no seu renascimento nos anos 1960 (com sua reintrodução no Universo Marvel moderno); e na contemporaneidade, após o impacto dos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001.

Número de acessos: 549.

COSTA, André Augusto Forte. **Cavaleiro das Trevas**: Uma leitura sociocultural e ideológica de um mito das histórias em quadrinhos. 2001. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação Interdisciplinar, Letras: Tradutor) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2001.

Em seu trabalho, Costa aborda o personagem *Batman* visando demonstrar a sua importância para a cultura pop mundial, utilizando da semiologia (o estudo de signos e significados), pleiteando uma análise profunda do universo do personagem. Aborda também a minissérie “Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, considerada por muitos especialistas uma das responsáveis por elevar o status das HQs a um nível mais maduro de literatura.

Número de acessos: 1.254.

CUNHA, Ana Carolina. **A Luta pela Justiça**: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman. 2006. 308 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

A pesquisa elaborada por Cunha tem como objetivo apreender os aspectos referentes às mudanças de elaboração da justiça no decorrer do século XX, que podem ser percebidas nas Histórias em Quadrinhos do *Batman*. Por ser um personagem longo, criado em 1939 e publicado até hoje, suas publicações refletem os conceitos de justiça ao longo das décadas, e como isso vem mudando e pode ser percebido na forma como o *Batman* trata seus inimigos e interage com a polícia, ao longo de sua carreira. Para a autora, a Psicologia pode contribuir de forma significativa para a compreensão da cultura.

Número de acessos: 810.

DELGADO, Marcelo Daltro. **Para o alto e avante**: das páginas das histórias em quadrinhos à conquista do mundo, a construção do mito do *Superman*. 2010. 104 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

Este trabalho realiza uma análise histórica, antropológica e semiológica (estudo dos signos) das primeiras publicações do *Superman*, a fim de entender a

construção do mito do personagem como um super-herói épico, durante o período conhecido como a Era de Ouro das Histórias em Quadrinhos (1938-1955).

Número de acessos: 225.

DENONI, Felipe. **Análise do Processo de Individuação e Pulsão de morte do personagem Bruce Wayne no filme *Batman Begins***. 2014. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, Criciúma, 2014.

É feita uma análise do filme *Batman Begins*, afim de estudar a “pulsão de morte” do alterego do homem-morcego através desse longa-metragem. São apresentados os conceitos de pulsão e individuação, termos advindos da psicologia. É traçada a trajetória do personagem nos quadrinhos e TV. O estudo também se utiliza do conceito da jornada do herói, de Joseph Campbell.

Número de acessos: 73

DUTRA, Daniel de Souza. **A Mitologia Grega no Mangá Saint Seiya - Cavaleiros do Zodíaco**. 2014. 73 f. Monografia (Licenciatura em História) – Centro Universitário Univates, Lajeado, RS, 2014.

Cavaleiros do Zodíaco é um mangá criado em 1986 pelo japonês Masami Kurumada, inspirado na mitologia grega. Fez muito sucesso no Brasil nos anos 1990 quando o *anime* foi transmitido pela extinta TV Manchete, sendo o grande responsável por abrir as portas para os *animes*, e consequentemente os mangás, no Brasil. Passado nos dias atuais, Atena, Hades e Poseidon possuem cavaleiros que usam armaduras, são fortalecidos por esses deuses e travam batalhas entre si. Neste trabalho, Dutra analisa os elementos da cultura grega que estão presentes no mangá, em especial os aspectos mitológicos, comparando com outras fontes acerca da mitologia grega, verificação das ligações entre o mangá e a mitologia, assim como sua relevância como fonte de informação.

Número de acessos 205.

DUTRA, Joatan Preis. **História & História em Quadrinhos: a utilização das HQs como fonte histórica político-social**. 2002. 58 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina, 2002.

Essa monografia tem como objetivo analisar as informações incluídas nas HQs e utilizá-las como fonte de pesquisa histórica político-social e contemporânea. Apesar de fazer um apanhado geral sobre os quadrinhos, há um capítulo destinado a um grupo em especial de heróis: os *X-Men*, abordando assuntos como racismo e preconceito, que são subtexto deles desde sempre. Aborda também o papel das HQs na indústria cultural.

Número de acessos: 2.039.

ENGSTER, Marcelo. **Ideologias nos Quadrinhos Infantis: Paralelos entre os Universos Disney e Turma da Mônica.** 2008. 58 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2008.

Engster faz uma comparação entre as Histórias em Quadrinhos da Disney e a Turma da Mônica, seus aspectos ideológicos e como eles estão presentes em obras comerciais que são produzidas visando um grande público.

Número de acessos: 1.024.

FERNANDES, Marcelo Wariss. **Histórias em Quadrinhos na sala de aula: Uma análise do Mangá como recurso de ensino de História.** 2011. 90 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2011.

Pesquisa realizada com o objetivo de analisar as Histórias em Quadrinhos, em especial os mangás, como recurso didático em sala de aula. O estudo se utiliza de quatro mangás que tem como tema a segunda guerra mundial, criando propostas para o seu conteúdo. Também traz uma pesquisa de opinião com professores e graduandos acerca de histórias em quadrinhos.

Número de acessos: 528.

FERRARO, Caio Cândido. **O impacto pós 11 de setembro de 2001 na fronteira cultural dos Estados Unidos, utilizando a história em quadrinho como fonte.** 2009. 99 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdade de História, Direito e Serviço Social, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Franca, 2009.

Os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001 causaram um enorme impacto cultural nos Estados Unidos, e isso pode ser sentido nas Histórias em Quadrinhos, com o Homem-Aranha tendo uma edição especial sobre esse dia e, especialmente, o Capitão América embarcando numa guerra contra o terrorismo, onde o assunto não é abordado de forma sutil ou unilateral. Nesse trabalho o intervencionismo estadunidense é vislumbrado como o expoente de uma cultura de guerra que se faz presente desde tempos coloniais. São investigadas as influências que a produção das HQs pode sofrer dos acontecimentos sociais e culturais.

Número de acessos: 560.

FERREIRA, Alexandre Manoel. **Grafinhos:** A influência dos quadrinhos na arte de rua. 2007. 86 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Plásticas) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2007.

Neste trabalho o autor apresenta seus projetos de arte de rua influenciados pelas Histórias em Quadrinhos, percorrendo sobre a maneira como essa influência ocorre na arte de rua de um modo geral.

Número de acessos: 313.

FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. **Super-heróis da Ebal:** A publicação nacional dos personagens dos 'comic books' dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 70. 2006. 211 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

Flexa discorre sobre os quadrinhos como um produto típico da indústria cultural do Século XX, mas que apresentam inflexões que permitem relacionar arte, cultura, sociedade e imaginário. Neste estudo, trata sobre a publicação nacional dos super-heróis dos *comic books* norte-americanos pela Editora Brasil-América (EBAL) entre os anos 1960 e 1970, traçando um panorama histórico.

Número de acessos: 675.

GOMES, Jáder de Oliveira. **A metamorfose do morcego:** Batman na transposição das histórias em quadrinhos para o cinema. 2011. 63 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2011.

As adaptações cinematográficas de Histórias em Quadrinhos estão dominando Hollywood. Apesar de não serem uma novidade, comercialmente esses filmes vivem a sua melhor fase, situação que já se consolidava à época da pesquisa. Gomes tem como objetivo exemplificar este tipo de adaptação por meio de uma análise comparativa entre a *graphic novel* *Batman: Ano Um*, de Frank Miller e David Mazzucchelli, e o filme *Batman Begins*, de Christopher Nolan.

Número de acessos: 191.

GOMES, Vanessa Vieira. **Jornalismo em Quadrinhos em Livros-Reportagem**. 2011. 50 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Centro Universitário Augusto Motta, Rio de Janeiro, 2011.

Livros-reportagem são um gênero advindo do jornalismo literário, que basicamente são a ficcionalização de reportagens. O jornalismo em quadrinhos seria uma apropriação desse gênero, com a reportagem quadrinizada. Neste trabalho são discutidos a história do jornalismo em quadrinhos e os elementos que compõem a notícia e a narrativa, além do processo de amadurecimento desse estilo que tem se tornado uma nova ferramenta no campo do jornalismo. É abordada a obra de Joe Sacco, famoso jornalista e quadrinista, autor de “Palestina: Uma nação Ocupada”, responsável por cunhar o gênero e seu principal expoente.

Número de acessos: 109.

GOMES JÚNIOR, Rogério. **Educação em Quadrinhos: Especificidades da Linguagem**. 2012. 45 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Paulista, Sorocaba, SP, 2012.

Gomes Júnior investiga a linguagem das Histórias em Quadrinhos, suas especificidades, e como elas atuam nos processos sociolinguísticos interacionais visando um melhor aproveitamento nas atividades pedagógicas. Destaca o caráter interdisciplinar e as inúmeras possibilidades presentes nas HQs na colaboração da construção de um genuíno comportamento leitor nos alunos.

Número de acessos: 441

ISHIDA, Lilian Yuri. **Análise do mercado de edições de quadrinhos japoneses no Brasil:** por uma abordagem quantitativa e qualitativa. 2014. 58 f. Relatório final de iniciação científica, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Pesquisa que faz um levantamento detalhado dos mangás publicados no Brasil desde 1988 (referência tomada como início das publicações de quadrinhos japoneses por aqui) até fevereiro de 2014. É analisada a evolução em relação aos seguintes aspectos: formato, gênero, número de páginas, sentido de leitura, preço de capa e autor. Também foi estudada a diversificação dos títulos publicados, o crescimento do número de lançamentos e as tendências para o futuro desse ramo editorial.

Número de acessos: 104.

JACQUES, Jeferson de Moraes. **O diálogo possível entre Watchmen, romance gráfico de Alan Moore e Dave Gibbons, e a teoria da literatura.** 2012. 91 f. Monografia (Graduação em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

Neste trabalho é realizado um estudo de *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, na perspectiva da teoria do romance, visando ampliar o âmbito do estudo da teoria da literatura para os romances gráficos.

Número de acessos: 181.

LAVIGNATTI, Felipe. **Uma arte subestimada:** a cobertura das histórias em quadrinhos na imprensa de São Paulo. 2009. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Jornalismo Cultural) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

Trabalho que faz uma cobertura da história das HQs na imprensa paulistana.

Número de acessos: 301.

LEITE, Jefferson Cristiano. **A Relação do Marketing com as Histórias em Quadrinhos.** 2012. 16 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade) – Universidade Nove de Julho, São Paulo, 2012.

Personagens de Histórias em Quadrinhos geram muito lucro através de licenciamentos de produtos. Neste estudo, são abordadas as vantagens que o marketing encontra nos personagens de HQs se utilizados como um meio estratégico de obter lucros através de licenciamentos, campanhas, promoções e aproximação do consumidor através da influência que esse meio exerce na sua decisão de compra.

Número de acessos: 395.

LIMA, Sávio Queiroz. **História Cultural dos Quadrinhos: O Gênero Super-herói**. 2008. 132 f. Monografia (Graduação de História) – Universidade Católica de Salvador, Salvador, 2008.

Estuda a origem do gênero super-herói dentro da história dos Quadrinhos, bem como o surgimento dessa mitologia contemporânea na história dos quadrinhos e na história da mentalidade dos Estados Unidos.

Número de Acessos: 545.

LOPES, Vinícius Fernandes Lima. **O quadrinho invade a rede: um estudo sobre as relações entre webcomics e quadrinho tradicional**. 2008. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2008.

Este estudo pretende, a partir da observação do quadrinho multimídia ou interativo (que mescla animação, sons...) e da apresentação da comparação de suas características com os aspectos básicos inerentes ao gênero quadrinho, demonstrar que a modalidade artística denominada quadrinho interativo deturpa e descaracteriza o gênero, não podendo ser caracterizada como História em Quadrinhos.

Número de acessos: 341.

LUCAS, André da Rosa. **Histórias em quadrinhos: Primeiros passos para a formação de leitores nas séries iniciais**. 2010. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Formação de Leitores) – Faculdades Integradas de Jacarepaguá, Porto Alegre, 2010.

Este trabalho traz uma discussão sobre a importância das HQs na formação do gosto pela leitura e na construção de competências linguísticas, organizando uma série de atividades para os anos iniciais. Foram criadas situações em que a linguagem oral, a linguagem escrita e a produção de textos se inter-relacionam de forma contextualizada, tendo como tema os gibis da Turma da Mônica.

Número de Acessos: 454.

MACEDO JUNIOR, Jairo. **O arquétipo do romance policial na obra em quadrinhos Trilogia do Acidente, de Lourenço Mutarelli**. 2012. 126 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

Esta dissertação debate a respeito da importância das Histórias em Quadrinhos como produto cultural e sua relação com a sociedade e seu tempo, com foco em analisar as relações entre HQs e romances policiais e como essas duas formas de expressão estão presentes nos álbuns de Lourenço Mutarelli, “O Dobro de Cinco”, “O Rei do Ponto” e “A Soma de Tudo”, produzidos entre 1999 e 2002, também conhecidos como “A Trilogia do Acidente”.

Número de acessos: 106.

MACHADO, Vinícius. **Batman vs Coringa, Provocações Nietzscheanas acerca da Moral**. 2010. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Filosofia) – Faculdade de Filosofia e Teologia Paulo VI, Mogi das Cruzes, 2010.

Trabalho que analisa o *Batman* e o Coringa dentro de um teor filosófico e levados a extremos de um dilema moral, com base nas histórias oferecidas pelo universo dos quadrinhos e do cinema. Utiliza o método genealógico de Nietzsche, estudando conceitos e análises pormenorizadas por ele e que serão associadas aos personagens, que são apresentados como antagonistas morais da cultura contemporânea.

Número de acessos: 601.

MARINHO, Clayton Rodrigo da Fonseca. **Comportamento de compra do consumidor de histórias em quadrinhos da cidade do Natal/RN**. 2009. 101 f. Monografia (Graduação em Administração) – Faculdade de Natal, Natal, 2009.

Pesquisa que busca apresentar o comportamento do consumidor de Histórias em Quadrinhos da cidade do Natal – RN, visando identificar os fatores socioculturais, psicológicos e situacionais que os caracterizam esse público. Para tanto foi realizada uma pesquisa com 383 consumidores, valor atingido após cálculo estatístico para obter uma amostra representativa da realidade.

Número de acessos: 200.

MEDEIROS, Thainã Silva Ferreira. **A DE ANARQUIA: As coleções como ferramenta de resistência à repressão na história em quadrinhos V de vingança.** 2011. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Museologia) – Escola de Museologia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

V de vingança é uma consagrada novela gráfica criada na década de 1980, escrita por Alan Moore e ilustrada por David Lloyd, onde um Estado ditatorial tem o seu poder confrontado por codinome V, um herói com princípios anarquistas que procura vingança contra as ideologias autoritárias. V possui uma coleção de obras raras obtida através do roubo, que ele usa como arma. O trabalho busca compreender o surgimento de coleções dentro deste contexto específico e o seu significado como ferramenta de combate contra a ditadura.

Número de acessos: 339.

MOREIRA, Willians Mathias. **Digitalização de documentos como meio de Acesso e Preservação de uma memória da Contracultura Nacional: A Coleção de “Catecismos” de Carlos Zéfiro.** 2012. 68 f. Monografia (Graduação em Arquivologia) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

Esta monografia tem como objetivo investigar as relações entre os conceitos de preservação de determinada memória com a difusão de coleções e acervos documentais em ambiente digital. Para tal, se utiliza da coleção “Catecismos” de Carlos Zéfiro, disponibilizada por Dave Braga no site Carlos Zéfiro <<http://www.carloszefiro.com/>>, coleção constituída de histórias e quadrinhos pornográficas distribuídas de maneira irregular na época da Ditadura Militar no Brasil, de forma subversiva e contracultural. Debate conceitos de memória subterrânea, preservação e patrimônio digital.

Número de acessos: 86.

_____. **Entre Ficção e a Realidade:** O testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen – Pés Descalços. 2014. 135 f. Dissertação (Mestrado em História Social da Cultura) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2014.

De autoria de Keiji Nakazawa, o mangá Gen – Pés descalços, narra as desventuras do jovem Gen, de 6 anos de idade lidando com a destruição de Hiroshima após a explosão atômica, sendo baseado em memórias do próprio autor, sobrevivente da tragédia. Nesta dissertação, partindo de estudos dessa obra, são tratadas a importância da interdisciplinaridade nos estudos históricos e discutidas questões que envolvem a relação entre ficção e realidade, além de diversos conceitos como narrativa, imagem e memória.

Número de acessos: 55

_____. **“No evil shall escape my sight?” História, Imagem e Ensino de História através da Contracultura:** A viagem sem destino do Lanterna Verde e Arqueiro Verde pelos EUA da década de 1960-70. 2011. 113 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

Neste trabalho, Moreira investiga como as imagens com foco em Histórias em Quadrinhos podem ser usadas como fontes de pesquisa histórica. São analisadas algumas páginas das 13 edições da série *Green Lantern Vol. 2 (Green Lantern Co-Starring Green Arrow)* além de sua produção, em um contexto de grandes transformações políticas e sociais nos Estados Unidos, sob a perspectiva da Contracultura. Publicada pela *DC Comics* em 1970-71, escritas por Dennis O’Neil e desenhadas Neal Adams, jovens artistas à época, essa série de histórias ficou famosa por mostrar o Lanterna Verde e o Arqueiro Verde em viagem pelos Estados Unidos, tratando de maneira crítica a realidade americana, incentivando o debate sobre temas como o racismo e as drogas.

Numero de acessos: 164.

MUCHÃO, Marco Antônio Pereira. **Histórias em quadrinhos e design gráfico:** Um

enfoque na relação cartum e pictograma e sequências pictóricas de procedimentos de histórias em quadrinhos. 2005. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Design Gráfico) – Centro Universitário Senac, São Paulo, 2005.

Trabalho que parte de uma investigação a respeito das possíveis contribuições da linguagem dos quadrinhos para a prática do design gráfico. Tem como foco o estudo de comparações entre o cartum e o pictograma. Figuras pictográficas são símbolos que representam uma ideia ou conceito através de figuras, muito utilizados hoje em dia para sinalizações. Um exemplo de pictogramas são os bonecos representando gêneros masculino e feminino em portas de banheiros públicos. Cartum (*cartoon* no original) é um desenho humorístico com traços simplistas, muito utilizados nos quadrinhos para ilustrações humorísticas e de caráter crítico.

Número de acessos: 874.

MUNIZ, Felipe Antônio. **Do Mito à Marca: A Trajetória do Super-Herói através do Século XX.** 2009. 77 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2009.

O objetivo deste trabalho é verificar o fenômeno do sucesso de licenciamento de super-heróis das Histórias em Quadrinhos para várias mercadorias, compreendendo as associações entre a escolha de um produto devido à aplicação da marca de um personagem, mostrando o impacto deste fenômeno na construção das marcas e também para a produção das HQs em um âmbito geral.

Número de acessos: 733.

NOVAIS, Júlio César Da Silva. **A ideologia nas histórias em quadrinhos e seu uso como recurso didático.** 2009. 40 f. Monografia (Graduação em Letras) – Instituto Superior de Educação Ceres, São José do Rio Preto, 2009.

Pesquisa que tem como finalidade aprofundar os estudos e pesquisas sobre a ideologia contida nas histórias em quadrinhos e como as HQs podem ser usadas como recurso didático pedagógico que beneficia o aprendizado do aluno.

Número de acessos: 633.

OLIVEIRA, Bruno de Moraes. **Barulho gráfico: a narrativa pela onomatopeia**. 2013. 50 f. Monografia (Graduação em Artes Visuais, Habilitação em Artes Gráficas)– Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

Histórias em Quadrinhos são uma junção de imagem e texto. Existem narrativas visuais que dispensam o uso da palavra, mas na maioria dos casos a supressão dos textos afeta a interpretação da obra. No entanto, não existe uma relação de subserviência que privilegie texto ou arte, eles são igualmente importantes. Oliveira defende em seu trabalho a existência das HQs como uma forma de expressão artística autônoma, independente das artes visuais e literatura, através do estudo da onomatopeia como ferramenta para a narrativa gráfica.

Número de acessos: 232.

OLIVEIRA, Leonel Gois Lima; GRANGEIRO FILHO, José Wellington Alves. Desenvolvimento do setor de quadrinhos no Ceará: Debate relacionado sobre autopublicação e a defesa. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2., 2013, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2013.

Em seu trabalho, Oliveira e Grangeiro Filho tem como objetivo debater a forma como o setor de quadrinhos, em especial no Ceará, pode se desenvolver de uma forma mais consistente e prolongada. Discutem os aspectos que envolvem a propriedade intelectual (direitos autorais e conexos) e o estabelecimento de políticas públicas que favoreçam a consolidação da cadeia produtiva do setor.

Número de acessos: 55

OLIVEIRA, Mauro César Bandeira de. **A importância das Histórias em Quadrinhos para a Educação**. 2007. 47 f. Trabalho de Conclusão do Curso (Graduação em Artes Plásticas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

Estudo que discute a importância das Histórias em Quadrinhos para a educação e propõe uma discussão a respeito do desenvolvimento de uma disciplina

de Criação em Arte Sequencial no currículo dos Cursos de graduação em Artes Visuais, Design e Comunicação.

Número de acessos: 23.987.

OLIVEIRA, Raphael Trevisol de. **O Cavaleiro das Trevas da Imprensa: Uma leitura sobre a mídia por trás do manto do Batman**. 2012. 52 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo) – Centro Universitário Metodista, Porto Alegre, 2012.

Em “O Cavaleiro das Trevas”, Frank Miller retrata a mídia jornalística em suas páginas regularmente, retratando transmissões televisivas de notícias que funcionam como ferramentas que movem a sua narrativa. Em seu trabalho, Oliveira realiza um estudo sobre a forma que a mídia é retratada nessas histórias. É utilizada para análise a Semiótica através do método de Umberto Eco conhecido como Leitor-Modelo, buscando entender a influência da mídia tanto no público geral quanto nos próprios criadores de quadrinhos.

Número de acessos: 200.

PAIOLI, Allan. **Excelsior! Os heróis da Marvel Comics em campanhas sociais e da saúde**. 2013. 114 f. Monografia (Graduação em Propaganda e Publicidade) Faculdade de Comunicação, Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2013.

Estudo das Histórias em Quadrinhos como linguagem e seu papel como meio publicitário em campanhas de cunho social e de saúde. O trabalho analisa diversas obras clássicas da *Marvel Comics* como “A Morte do Capitão *Marvel*”, que tem o câncer como tema; “Massacre de Mutantes”, dos *X-Men*, que faz analogia com temas como AIDS e preconceito; e “O Demônio da Garrafa”, com o Homem de Ferro, que tem o alcoolismo como tema central, apenas para citar alguns exemplos. Também é feita uma análise sobre a participação dos personagens da *Marvel* em campanhas publicitárias e publicações especiais na área de prevenção e saúde. É traçada uma relação entre essas primeiras histórias, que empregaram a temática de forma natural ao longo dos anos, com a utilização de personagens nas campanhas de publicidade.

Número de acessos 81.

PERESSIM, Keila Beltrão. **Licenciamento de Marcas, Personagens e Celebidades como Estratégia de Marketing**. 2014. 15 f. Trabalho de Conclusão de Curso (MBA de Gestão Estratégica de Negócios) – Faculdades Integradas Toricelli, Guarulhos, 2014.

Apresenta as vantagens e desvantagens do licenciamento de marcas de personagens das Histórias em Quadrinhos, tanto do ponto de vista promocional quanto de resultados comerciais.

Número de acessos: 85.

PIANA, Poliana Carla. **Contexto gráfico-visual sobre capas da revista MAD publicadas no Brasil**. 2013. 18 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Design Visual) – Universidade Comunitária da Região de Chapecó: Chapecó, 2013.

Pesquisa realizada com o intuito de demonstrar as evoluções e principais mudanças nas capas da revista *Mad* brasileira. Ao longo de décadas publicada no Brasil, a revista já passou por diversas editoras, sendo abordado o tratamento gráfico que cada uma delas deu às capas da publicação ao longo de sua história.

Número de Acessos: 109.

ROCHA, Thiago. **Além dos quadrinhos: apocalipse zumbi transmídia**. 2011. 85 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Feevale, Nova Hamburgo, 2011.

O apocalipse zumbi refere-se a uma realidade distópica onde a sociedade entrou em colapso e o mundo está dominado por zumbis mortos-vivos. Esse cenário surgiu nos anos 1960 na obra de George A. Romero. Com sua história passada em um cenário como esse, *The Walking Dead* é um dos maiores fenômenos dos quadrinhos da atualidade, tendo sido adaptado para TV se tornando uma das séries mais famosas dos últimos tempos, também migrou para *games*, livros e outras mídias, sendo considerado responsável por mais um *revival* dos zumbis na indústria cultural. Mas esse fenômeno transmídia não é novidade, basta observarmos o que há décadas acontece com os super-heróis, surgidos nos quadrinhos mas presentes no cinema, *games*, TV, literatura, entre outras formas. Em seu trabalho, Rocha busca compreender a importância do conceito de transmídia que vem sendo utilizada pela indústria do entretenimento para criação de grandes franquias que giram em torno

de uma história ou universo, especialmente em criações baseadas nas histórias em quadrinhos. Para tanto, realiza um estudo de caso e faz uma análise no contexto da comunicação transmídia, das HQs de *The Walking Dead*, e toda a franquia que se criou em torno deste universo.

Número de acessos: 372.

RODRIGUES, Cassius Heron. **Quadrinhos Enriquecendo Diálogos em Sala de Aula**. 2014. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande, Santa Vitória do Palmar, 2014.

Pesquisa realizada com alunos do ensino fundamental através de análise de trabalhos de interpretação e de produção textual, baseados em leituras prévias de quadrinhos da Turma da Mônica em formato digital, que abordavam temas pertinentes da realidade dos estudantes, como preservação do meio ambiente e inclusão social, com o objetivo de desenvolver práticas pedagógicas que auxiliem na formação de leitores críticos e conscientes das discussões presentes na mídia e na sociedade moderna.

Número de acessos 68

SANKS, Daniel do Canto. Respostas do Mercado de HQs à Economia Mundial. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 1., 2013, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2011.

Este estudo faz uma análise sobre como as Histórias em Quadrinhos, como mercado da cultura de massa, acompanhou os fenômenos histórico-econômicos do Século XX, geralmente de uma forma indireta à saúde financeira da população ou à economia mundial

Número de acessos: 393.

SANTOS, Andréa Alves dos; PERESSIM, Keila Beltrão. **O Marketing de Licenciamento das Histórias em Quadrinhos: Um enfoque na Turma da Mônica**. 2011. 66 f. Monografia (Graduação em Administração) – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, São Paulo, 2011.

Trabalho que analisa o marketing pronto para as empresas que pretendem comercializar seus produtos com a imagem de personagens de Histórias em

Quadrinhos que fizeram e fazem sucesso entre seus públicos, focando nos personagens criados por Maurício de Sousa.

Número de acessos: 76.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. **Webcomics Malvados: Tecnologia e interação nos quadrinhos de André Dahmer**. 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010.

A *webcomic* Malvados é uma obra de autoria de André Dahmer, que em parte de seu trabalho pensa a internet do ponto de vista da sociedade, dos que utilizam as ferramentas disponíveis online. A proposta deste trabalho é refletir a respeito das relações entre tecnologia e sociedade, mais especificamente sobre Histórias em Quadrinhos e internet, com base no trabalho de Dahmer. Foram analisadas as características dessas obras, e como o uso da internet afeta as HQs ao mesmo tempo que cria estruturas que funcionam apenas no mundo virtual.

Número de acessos: 287.

SIANI, Marcus Vinicius Borges. **Alegorias da diferença: valores, estigma e segregação social nos quadrinhos dos X-Men**. 2003. 154 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

Os *X-Men*. foram criados em 1963 por Stan Lee e Jack Kirby e, desde seus primórdios, foram usados como metáforas para falar de minorias e preconceitos. Em sua dissertação, Siani tem como objetivo fazer uma análise dessas histórias a fim de demonstrar como tais narrativas quadrinhísticas expressam os valores de diferenciação social e depreender elementos que apresentem os processos de estigmatização e segregação social às quais os personagens principais são submetidos, por serem "diferentes" dos humanos ditos "normais".

Número de acessos: 718.

SILVA, Carlos Robério. **Animação - linguagem das artes visuais, da contemporaneidade e para uma educação estética e visual**. 2012. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Regional do

Cariri, Juazeiro do Norte, 2012.

Este trabalho é um estudo sobre a Animação enquanto linguagem das Artes Visuais inserida no contexto da Arte Contemporânea. Apesar de o foco ser as animações, traça um paralelo entre as Histórias em Quadrinhos e o surgimento dos desenhos animados.

Número de acessos: 232.

SILVA, Claudio Rogério da. **HQ Udigrudi: A linguagem artística dos quadrinhos alternativos na década de 1970 no Brasil.** 2008. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, Guarulhos, 2008.

Udigrudi é o termo abrigado de “*underground*”. Este trabalho pesquisa a experimentação presentes em quadrinhos brasileiros udigrudi produzidos nos anos 1970.

Número de acessos: 508.

SILVA, Eliézer Martins da. **Calvin & Hobbes e o paradoxo na caracterização do consumo na sociedade pós-moderna.** 2009. 48 f. Trabalho apresentado para a obtenção dos créditos da disciplina Orientação Monográfica II do Curso de Letras – Inglês: Bacharelado em Estudos Literários, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

Calvin and Hobbes (Calvin e Haroldo), criação de Bill Watterson, é uma série de tiras que narra o dia-a-dia de Calvin, uma criança de 6 anos cheia de personalidade, e seu tigre de pelúcia Haroldo (que ganha vida em sua imaginação). Este trabalho lança uma visão crítica, descritiva e analítica sobre a obra, baseando-se na teoria marxista da arte como sendo uma superestrutura reflexiva de uma base social.

Número de acessos: 171.

SILVA, Fabiana Araújo da. **Histórias em quadrinhos para adultos: um estudo de caso da DC Comics.** 2009. 57 f. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Universidade Regional da Bahia, Salvador, 2009.

Neste trabalho é realizado um estudo sobre as Histórias em Quadrinhos para adultos publicadas pela editora norte-americana *DC Comics*. São citados o selo *Vertigo*, que tem como foco publicações voltadas para um público mais adulto, e *Watchmen* e Cavaleiro das Trevas, entre outras, como colaborações da *DC* para o amadurecimento dos quadrinhos. No entanto, Silva lança uma visão muito apaixonada, destacando o papel da Editora *DC Comics*, mas suprimindo diversos outros nomes e movimentos importantes para esse processo.

Número de acessos: 620.

SILVA, Fabiano Messias da; GUIMARÃES, Rafael Baldo. **Jornalismo em Quadrinhos: Uma análise do uso da nona arte como suporte para narrativa jornalística.** 2003. 155 f. Monografia (Graduação em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2003.

Trabalho que trata da análise do uso das Histórias em Quadrinhos como suporte midiático na produção de reportagens, destacando a importância em mostrar novas perspectivas em se fazer jornalismo. Entre suas referências está Tom Wolfe, idealizador do movimento que ficou conhecido como o *new journalism*, que é a defesa de um jornalismo literário.

Número de acessos: 434.

SILVA, Fábio Tavares. **História em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais.** 2012. 66 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Regional do Cariri, Juazeiro do Norte, 2012.

Estudo sobre as Histórias em Quadrinhos no ensino de artes, especificamente nas artes visuais. Entendendo os quadrinhos como uma linguagem artística, busca compreender sua relação com a educação, partindo da defesa de que HQ é uma linguagem que pode e deve ser ensinada e incorporada como disciplina nos cursos de Artes Visuais.

Número de acessos: 402.

SILVA, Guilherme Mariano Martins da. **A descentralização do conceito de super-herói paladino e a crise de identidade pós-moderna**. 2010. 126 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, 2010.

Invincible é uma HQ da *image comics* criada em 2003 por Robert Kirkman (mesmo criador de *The Walking Dead*) que apresenta o super-herói Invencível, filho adolescente de um extra-terrestre, que possui superpoderes como voo e super-força e que jurou defender a terra. Nesta dissertação, Invencível tem o seu universo narrativo comparado ao do Superman, super-herói precursor do gênero, a fim de analisar a mudança operada em um conceito específico de herói comumente empregado nas narrativas gráficas: o do super-herói paladino.

Número de acessos: 214.

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da; QUELUZ, Gilson Leandro. Próton e Neuros: Hibridação cultural e exposição do imaginário social brasileiro nas histórias em quadrinhos. **Revista História Hoje**, Florianópolis, vol. 5, vol. 13, nov. 2007.

Disponível em:

<http://www.anpuh.org/revistahistoria/view?ID_REVISTA_HISTORIA=13>. Acesso em: 20 maio. 2016.

Este estudo tem por objetivo analisar algumas Histórias em Quadrinhos publicadas em Próton e Neuros, dois títulos de revistas de circulação nacional publicados pela editora Curitibana Grafipar ao final da década de 1970. Utilizando o enfoque do hibridismo cultural, é analisada a forma como os gêneros de ficção científica e horror expostos nessas publicações refletiram as perspectivas político-sociais e o imaginário popular brasileiro ao período final da Ditadura Militar.

Número de acessos: 270.

SIMÕES, Alex Caldas. **A configuração de gêneros multimodais: um estudo sobre a relação gênero-suporte nos gêneros discursivos**. 2010. 152 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG, 2010.

Dissertação que objetiva reconhecer, caracterizar e diferenciar os gêneros discursivos multimodais: tira cômica, cartum, charge e caricatura, configurando esse gênero e investigando ainda a importância do suporte para tal configuração, pautados no aporte teórico-metodológico dos estudos de gêneros vinculados à

Linguística. Entre as obras estudadas estão “Aline”, de Adão Iturrusgarai, como as tiras cômicas (Aline conta a história de Aline e seus dois namorados, com quem divide um apartamento); “Assim Rasteja a Humanidade”, de Allan Sieber, com os cartuns (compilação de cartuns); “Fatores de Risco”, de Júlio Erthal com as charges (compilação de charges humorísticas); e “Caricaturas e Caricaturados”, de Mário Mendez, com as caricaturas (compilação de caricaturas).

Número de acessos: 150.

SOUZA, Davi Pereira de. **Superman:** Personagem da literatura juvenil ou símbolo cultural da sociedade norte-americana? A utilização das histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa histórica. 2013. 52 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

Trabalho que apresenta as Histórias em Quadrinhos do *Superman* no período na Segunda Guerra Mundial, contextualizado o emprego da ideologia norte-americana na propaganda política presente que também era incorporada às *comics* da época visando a aceitação da sociedade do combate ao regime nazista. O estudo visa explorar as possibilidades do uso das histórias em quadrinhos na História, como fonte de pesquisa para compreender a estrutura social e cultural de determinada época.

Número de acessos: 191

SOUZA, Frederico Duarte Pires de. **A Análise Estrutural da Narrativa Gráfica:** A linguística dos quadrinhos e uma breve contextualização. 2013. 93 f. Monografia (Graduação em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

O surgimento de novas tecnologias, sejam de comunicação sempre trazem consigo mudanças expressivas, pois a criação de um novo meio de comunicação pode trazer mudanças nas dinâmicas sociais. Neste trabalho é observado que as Histórias em Quadrinhos também sofreram mudanças trazidas pela digitalização das mídias, analisando a forma como elas se adequaram a essas mudanças. Buscou-se definir conceitualmente os quadrinhos a partir de seu modo de funcionamento.

Número de acessos: 358.

SOUZA, Jairo Rodrigues. **A utilização das histórias em quadrinhos, no âmbito da inter e multidisciplinaridade, como recurso pedagógico na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental**. 2011. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Internacional de Curitiba, Curitiba, 2011.

Estudo que busca as aplicações práticas das HQs enquanto recurso didático-pedagógico, pesquisando formas de utilizá-las em sala de aula como ferramenta para o ensino-aprendizagem dos conteúdos das diversas disciplinas curriculares na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental.

Número de acessos: 305.

SOUZA, Marcelo Franco de. **Mangás – quadrinhos e desenhos animados japoneses e sua influência cultural no Brasil**. 2006. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2006.

Os animes (animações japonesas) e os mangás atingiram enorme popularidade no Brasil, exercendo influência sobre o comportamento, vida social e valores culturais dos jovens, através dos Otakus (fãs de mangá). O trabalho estuda o processo de aculturação e a indústria cultural, comparando o fenômeno japonês com o que foi a invasão cultural norte-americana em gerações passadas, através de pesquisas e observação empírica realizadas na cidade de Fortaleza-CE.

Número de acessos: 586.

TASSI, Vitor dos Santos. **Batman e a Questão da loucura na história do Cavaleiro das Trevas**. 2010. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Bandeirante de São Paulo, São Paulo, 2010.

Existe na internet uma bizarra teoria de que o *Batman* na verdade é louco e está internado no Asilo Arkhan, sendo que suas aventuras são fruto de sua imaginação e seus inimigos na verdade são os funcionários da instituição. Partindo dessa suposta loucura do homem morcego, é realizado um estudo psicanalítico das psicoses a fim de discutir e relacionar determinados acontecimentos que estruturam

o personagem e concluir, de forma breve, a relação existente entre *Batman* e a questão da loucura.

Número de acessos: 411.

TOLEDO, Júlia Medina de. **Asterix entre os acadêmicos: o uso dos quadrinhos para uma análise dos conceitos de Geografia.** 2011. 65 f. Monografia (Graduação em Geografia) – Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG, 2011.

Asterix é um pequeno gaulês que defende sua vila do ataque dos romanos, ao lado de seu inseparável amigo, Obelix e dos outros aldeãos, que se valem de uma poção mágica que aumenta a força. A obra humorística de criação dos franceses Albert Uderzo e René Goscinny, em 1959, é utilizada como base para discussão de conceitos de "cultura", "identidade", "nação" e "nacionalismo", no âmbito da geografia.

Número de acessos: 17

TRAJANO, Poly Ewerton dos Reis. **PROJETO LÊ GIBI: as contribuições das histórias em quadrinhos para a formação de leitores.** 2015. 75 f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristovão, SE, 2015.

Pesquisa que tem por objetivo analisar a contribuição das Histórias em Quadrinhos dentro da perspectiva de sua origem e evolução na formação de leitores, através do Projeto LÊ GIBI, desenvolvido pelo Instituto Oratório São João Bosco, em Aracaju, Sergipe. Aborda também relação do bibliotecário enquanto intermediador entre os usuários e os mais diversos tipos de suportes informacionais.

Número de acessos 105

VARGAS, Alexandre Linck. **A Morte do Homem no Morcego.** 2007. 130 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2007.

Nesta dissertação, Vargas aponta o que pode ou não haver da morte do homem (no sentido que Foucault percebe em Nietzsche) na personagem Batman e analisa diferentes momentos do homem-morcego nos quadrinhos e no cinema.

Número de acessos: 398.

VIEIRA, Gustavo Henrich Evangelista. **Estudo sobre a participação do consumidor na criação de histórias em quadrinhos**. 2007. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade Promove, Sete Lagoas, 2007.

Os avanços na comunicação proporcionados pela internet estimulam o desenvolvimento de nichos específicos de consumidores, como a criação de plataformas para download de músicas, por exemplo. As Histórias em Quadrinhos também foram afetadas pela internet, e esse estudo tem como objetivo analisar como a colaboração e participação do consumidor, proporcionada pela Internet, influencia o mercado de HQs.

Número de acessos: 342.

ZENI, Lielson. **A metamorfose da linguagem: análise** de Kafka em quadrinhos. 2007. 160 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

Essa dissertação analisa “A Metamorfose”, de Franz Kafka e sua versão traduzida em contraponto à adaptação em quadrinhos, tem como principal objetivo estudar o trânsito entre essas duas linguagens: a prosa ficcional e as HQs.

Número de acessos: 775.

_____. **Da prosa para os quadrinhos: "O preço"**, de Neil Gaiman. 2008. 41 f. Monografia apresentada como trabalho final para a obtenção dos créditos da disciplina Orientação Monográfica II, Curso de Letras – Português: Bacharelado em Estudos Literários, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

Esta pesquisa tem como intenção investigar de que modo o meio utilizado influencia a mensagem artística transmitida, mais especificamente a narrativa. É analisado o conto “O preço”, do livro *Fumaças & Espelhos* (1998), escrito por Neil Gaiman e sua posterior adaptação para o formato de História em Quadrinhos, em 2004, com roteiro do próprio Gaiman e desenhos de Michael Zulli.

Número de acessos: 548.

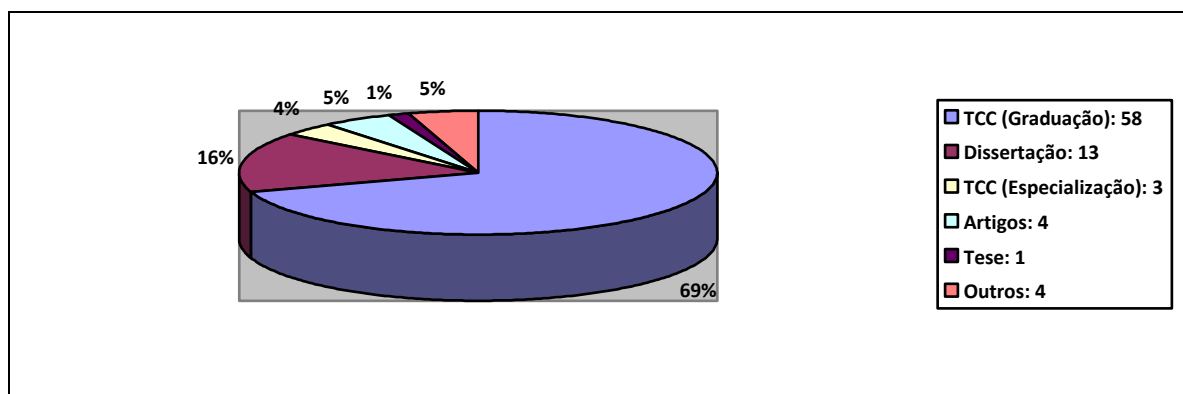
4.2 Tipologia das fontes

A realização do levantamento das fontes de informação sobre Histórias em Quadrinhos constantes no Guia de Quadrinhos possibilitou categorizar as tipologias das referidas fontes.

4.2.1 Classificação das fontes

Classificamos as fontes por seu tipo, conforme vemos no Gráfico 1:

Gráfico 1 – Tipologias das fontes



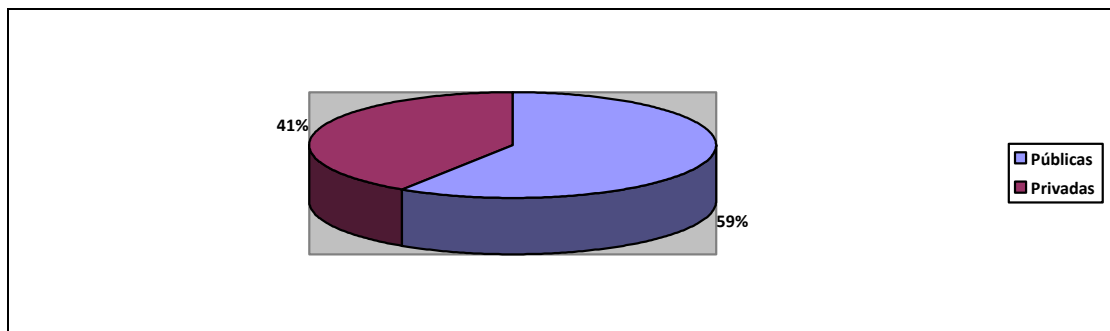
Fonte: dados da pesquisa.

O maior índice corresponde a Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de Graduação, um total de 58. Desses trabalhos, 27 se apresentam como monografias, enquanto 31 se apresentam como TCC, sendo que desses 31 trabalhos, 30 são monografias e apenas um (1) se difere, sendo um artigo apresentado como TCC. Há 13 Dissertações de Mestrado, uma Tese de Doutorado e três (3) TCC de especialização. Os quatro “Outros” têm diversas tipologias de pesquisa, que são: um (1) Relatório de Iniciação Científica, dois (2) trabalhos finais de disciplina e um (1) TCC de Pós-Graduação. Dos quatro (4) artigos presentes, três (3) foram apresentados em eventos e um (1) publicado em periódico eletrônico.

4.2.2 Distribuição das fontes por instituições.

Analizamos os trabalhos pelos tipos de instituições que promoveram seu desenvolvimento. Quanto ao tipo de instituição (públicas ou privadas) podemos observar o Gráfico 2:

Gráfico 2 – Distribuição de trabalhos por tipos de instituições

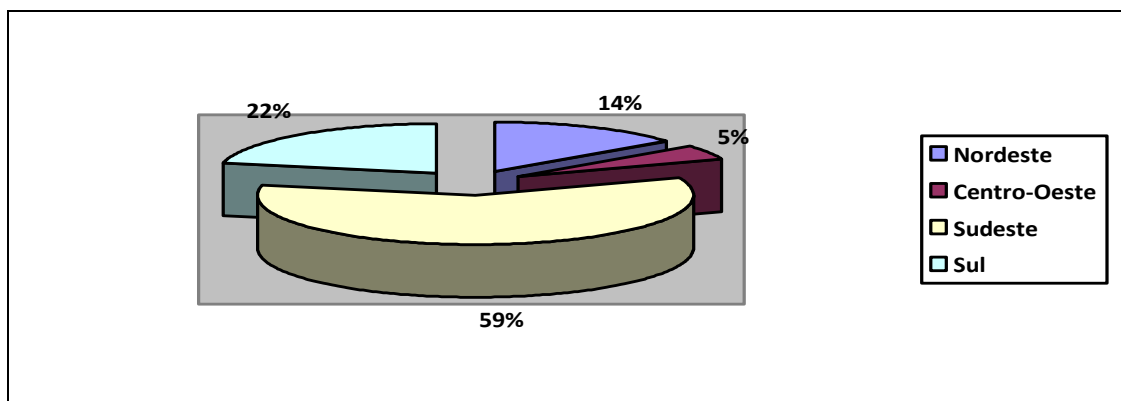


Fonte: dados da pesquisa

Das fontes coletadas, 41% são oriundas de instituições privadas, o que corresponde a 34 trabalhos nesse âmbito. Os 59% restantes correspondem a 49 trabalhos apresentados em instituições públicas. Desses, 26 foram apresentados em Universidades Federais, 18 em Universidades estaduais e cinco (5) em Universidades Comunitárias. A Universidade Estadual com mais trabalhos foi a USP, num total de seis (6), enquanto que a Universidade Federal com mais trabalhos foi a UNIRIO, contabilizando cinco (5).

Sobre a distribuição desses trabalhos pelas regiões brasileiras, podemos observar o Gráfico 3:

Gráfico 3 – Distribuição de trabalhos por região.



Fonte: dados da pesquisa.

Quanto à distribuição geográfica dessas fontes, a maior parte foi apresentada na região sudeste, com 59 %, o que corresponde a 49 trabalhos; a região sul fica em

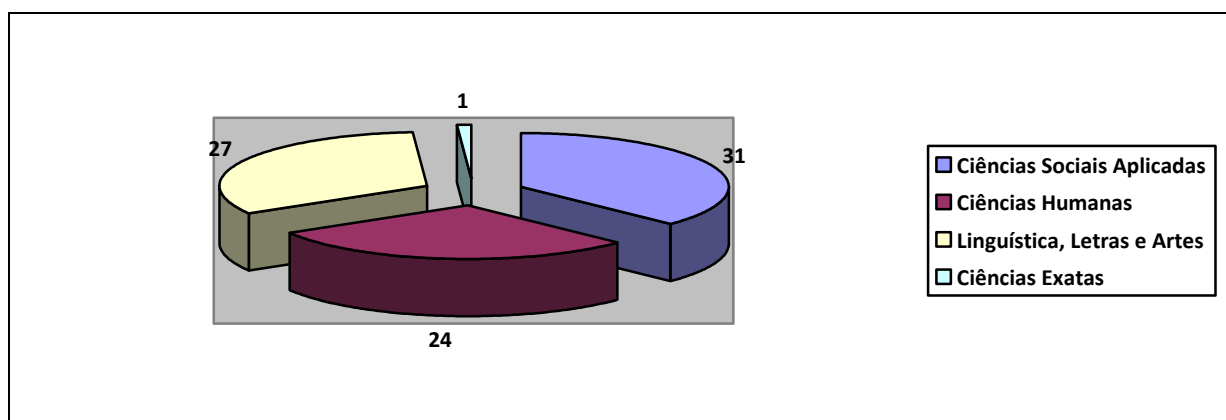
segundo lugar, com 22%, ou seja: 18 trabalhos. O nordeste fica com 14% desses trabalhos, o que significa 12; por fim a região centro-oeste com 5%, que corresponde a quatro (4) trabalhos. Não foram encontrados trabalhos da região norte.

São Paulo é o estado com o maior número de trabalhos, num total de 29, seguido do Rio de Janeiro, com 11. Em seguida temos o Paraná, com sete (7); Rio Grande do Sul e Minas Gerais empatados com 6 (seis) cada um; Santa Catarina com cinco (5); Ceará com quatro (4); Rio Grande do Norte e Espírito Santo com três (3) cada; Sergipe, Goiás, Bahia e Distrito Federal com dois (2) cada um e, por fim, a Paraíba, com um (1).

4.2.3 Distribuição das fontes por área do conhecimento

O Gráfico 4, a seguir, demonstra a distribuição das fontes conforme as áreas do conhecimento. Utilizamos como base as áreas gerais do conhecimento.

Gráfico 4 – Áreas do conhecimento.



Fonte: dados da pesquisa.

Dos 31 trabalhos da área de Ciências Sociais Aplicadas, três (3) são de Administração; um (1) de Economia; um (1) de Museologia; três (3) em Ciência da Informação - dois (2) de Biblioteconomia e um (1) de Arquivologia; e 23 trabalhos na área da Comunicação - 18 correspondentes a Comunicação Social, três (3) em Jornalismo e dois (2) em Publicidade.

Dos 27 trabalhos realizados na área de Linguística, Letras e Artes, há um (1) trabalho na área de Linguística; 10 trabalhos na área de Letras; e 16 trabalhos na área de Artes.

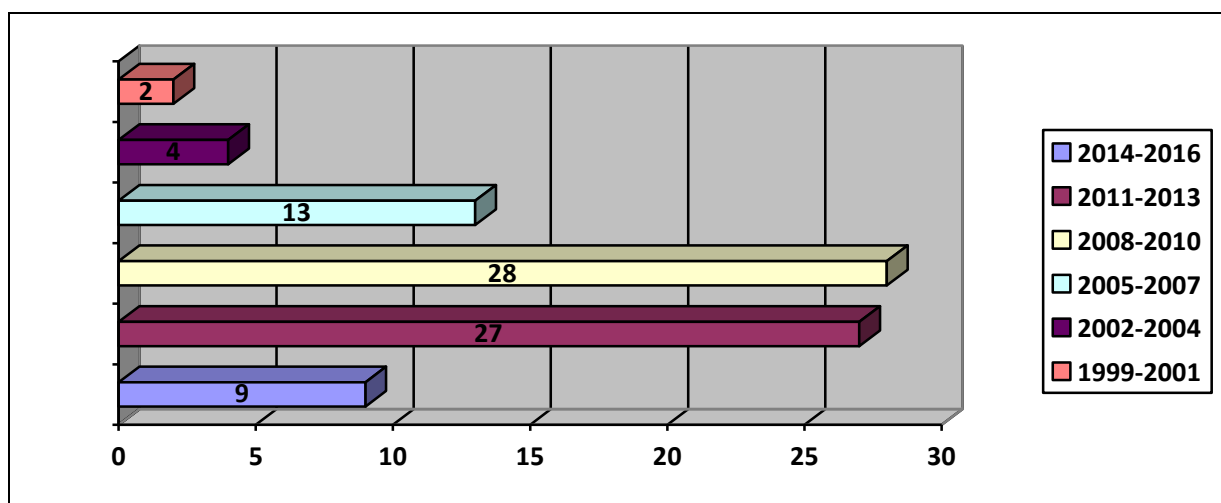
Os 24 trabalhos da área de Ciências Humanas se subdividem de forma bem abrangente: um (1) trabalho em Filosofia; quatro (4) em Sociologia; 12 em História; um (1) em Geografia; dois (2) em Psicologia; e, por fim, quatro (4) na área de Educação.

Apenas um (1) trabalho na área de Ciência exatas e da terra, no campo da Tecnologia.

4.2.4 Cronologia das fontes sobre Histórias em Quadrinhos

Para investigar a periodicidade da produção presente no guia, resolvemos dividir a produção cronologicamente. Sendo o TCC mais antigo do ano de 1999, abre-se um espaço temporal de 17 anos, que foram divididos em períodos de três (3) anos, conforme podemos ver no Gráfico 5, a seguir:

Gráfico 5 – Cronologia das fontes



Fonte: dados da pesquisa.

Entre os trabalhos presentes no banco de dados do Guia dos Quadrinhos, dois (2) datam do período de 1999-2001. Há o dobro de trabalhos entre 2002-2004, ou seja, quatro (4); Entre 2005-2007 há um grande aumento de produção, pois temos 13 trabalhos nesse período; Entre 2008-2010 temos 28 trabalhos, mais que o dobro do ano anterior. Entre 2011-2013 não há o crescimento em relação ao período anterior, ficando 27 trabalhos; Há uma queda no período entre 2014 e 2016 tendo

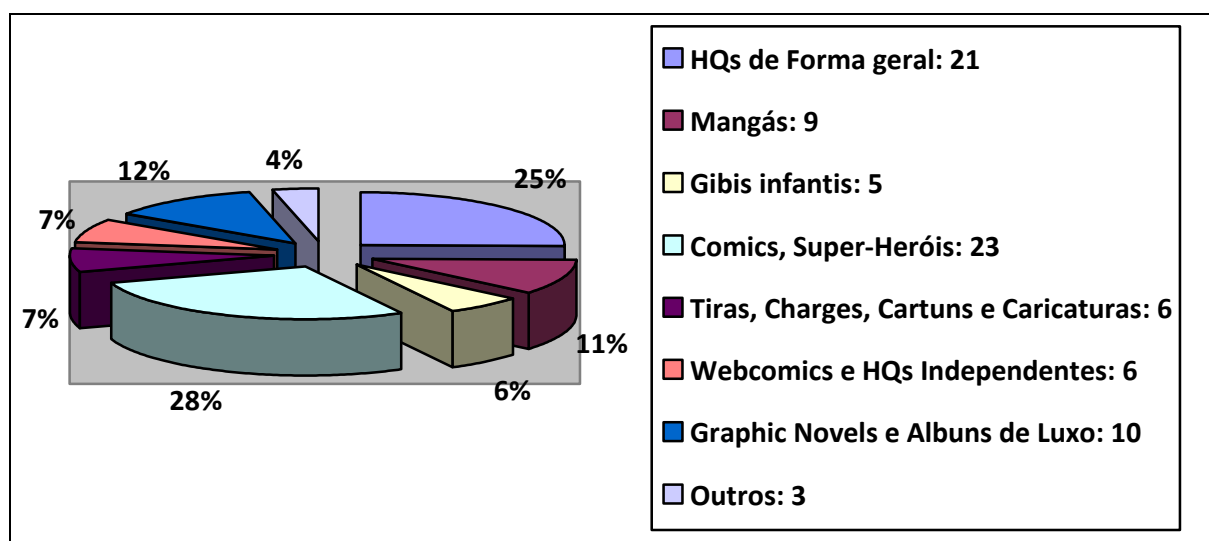
apenas nove (9) trabalhos. Vale ressaltar que não há trabalhos datados nos anos de 2000, 2004 e 2016.

Pressupomos que o principal fator de não termos trabalhos datados de 2016 deve-se ao fato de que, à época da coleta, ainda não havia se concluído nenhum período acadêmico do ano letivo de 2016. Podemos observar que, após um crescimento exponencial entre 2008-2010, com uma leve redução entre 2012-2013, aconteceu uma redução significativa no número de trabalhos no período entre 2014-2016, com uma queda superior a 60%.

4.2.5 Tipologia das Histórias em Quadrinhos

Observamos os tipos de Histórias em Quadrinhos estudados pelas monografias, conforme o Gráfico 6, a seguir:

Gráfico – 6 Tipologia das Histórias em Quadrinhos



Fonte: dados da pesquisa

Dos trabalhos, 25% abordaram as Histórias em Quadrinhos de uma forma geral, ou seja, sem se focar em um tipo específico. O tipo mais recorrente foram as Comics de Super-Heróis, num total de 28%. Apesar de *The Walking Dead* não ser uma história de super-herói, ela está inclusa nas *comics* por não se tratar de uma *graphic novel* ou publicação de luxo. Os Mangás são 11% e as Graphic Novels 12%. Os Gibis direcionados ao público infantil são temas de 6% das fontes e as *Webcomics* e Quadrinhos Independentes correspondem a 12%. Por fim, 4%

referem-se a outras tipologias, que são dois trabalhos que abordam o jornalismo em quadrinhos e um único trabalho que aborda o curioso conceito de foto-quadrinho.

São muitos os personagens que transitam essas obras. O que mais aparece é o *Batman*, que surge em 11 trabalhos; O *Superman* está presente em seis (6); A Turma da Mônica aparece em cinco (5); Os *X-Men* aparecem em quatro (4); O Capitão América em quatro (4); O Homem-Aranha em três (3); A HQ *Watchmen* é tema de dois (2) trabalhos, além de várias citações. Ainda são muitos os personagens que são citados ou mesmo temas de trabalhos, como Tintim, Calvin e Haroldo, Arqueiro Verde, Lanterna Verde, Menino Maluquinho, Pererê, ou mesmo obras como *Sin City* e *300*, entre outras.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Histórias em Quadrinhos estão presentes no meio acadêmico e são pesquisadas e estudadas pelas mais diversas áreas do conhecimento, gerando as mais variadas fontes de informação, como pudemos ver no decorrer deste trabalho.

Para chegarmos às conclusões da pesquisa, cumprimos nosso objetivo de analisar as monografias disponíveis no *site* Guia dos Quadrinhos, descobrindo como elas se configuram, operacionalizarmos nosso objetivo geral através dos objetivos específicos, aprofundando a nossa investigação. Identificamos 83 monografias, sendo desses trabalhos, 58 trabalhos de conclusão de curso de graduação, 3 de especialização, 13 dissertações de mestrado, 1 tese de doutorado, além de 4 artigos, 1 relatório e 2 trabalhos finais de disciplina.

Descobrimos que as monografias estudadas pertencem às mais diversas áreas do conhecimento, com trabalhos nas áreas de biblioteconomia, arquivologia, comunicação, museologia, filosofia, psicologia, histórias, letras, pedagogia, tecnologia, artes, entre outros, nos mostrando o enorme alcance das histórias em quadrinhos enquanto objeto motivador de pesquisas.

Identificamos, também a origem das monografias por instituições, descobrindo que a maioria foi defendida em instituições públicas e federais. A maioria desses trabalhos foi produzida na região sudeste, seguido da região sul, vindo em seguida o nordeste, seguido da região centro-oeste, não havendo trabalhos produzidos na região norte. São Paulo foi o estado que mais produziu e a USP a instituição com mais trabalhos. Vimos que os períodos de maior defesa foram entre 2008-2013, compreendendo 55 defesas, sendo que do ano de 2014 até o atual houve um declínio na produção depositada no *site*.

Verificamos que a maioria das monografias (23) aborda as *Comics* de super-heróis, que geralmente são publicações periódicas mensais, mas que também podem ser compiladas em álbuns. Uma grande parte dos trabalhos (21) trata das Histórias em Quadrinhos como tema geral, sem foco em um tipo específico. Os Mangás também se fazem bastante presentes (9), como as Novelas Gráficas (10). Ainda há trabalhos que tratam de Tiras, Charges e Quadrinhos Humorísticos (6), *Webcomics* e HQs independentes (6), Quadrinhos Infantis (5) e ainda outras tipologias (3) que incluem 1 Foto-Quadrinho e o 2 Jornalismo em Quadrinhos.

Dentre esses tipos, os personagens mais presentes foram os super-heróis, com destaque para o Batman, além da nacional Turma da Mônica.

As fontes de informação investigadas são fontes primárias, encontradas em meio eletrônico. Podemos considerar o *site* Guia dos Quadrinhos como uma fonte secundária.

Os resultados obtidos na pesquisa nos permitem concluir que o Guia é uma ferramenta valiosa para pesquisadores de Histórias em Quadrinhos por reunir tantas fontes sobre o tema em um local de fácil acesso. Podemos notar que o *site* disponibiliza o número de *downloads* de cada monografia, o que nos permite verificar que as obras são bastante acessadas e cumprem o seu papel. Vale ressaltar que no momento da coleta dos dados havia 83 monografias depositadas no *site*. Ao término da análise verificamos 4 novas monografias depositadas no mês de junho de 2016, o que nos atesta a progressão do banco de dados. Para depositar um trabalho, no *site* basta estar cadastrado nele ou enviá-lo para o e-mail do Guia em caso de arquivos muito longos. Observamos que o próprio autor tem que enviar o seu trabalho, o que condiz com o caráter colaborativo do *site*.

Lembrando que o panorama desta pesquisa diz respeito à realidade do Guia dos Quadrinhos como uma amostra das pesquisas acadêmicas sobre Histórias em Quadrinhos no Brasil, mas que apesar da diversidade de fontes encontradas no *site*, são necessários mais estudos para se poder traçar a realidade dessas fontes em um âmbito nacional. O próprio *site* Guia dos Quadrinhos requer mais estudos, pois essa pesquisa tratou apenas da área dedicada às monografias, enquanto que se trata de uma rica fonte de informação sobre a história das publicações brasileiras, que busca catalogar informações sobre todas as editoras e quadrinhos já publicados no Brasil., além de outras finalidades ligadas ao universo das HQs.

Por fim, nesta pesquisa podemos ver o quanto o quanto as HQs podem instigar inquietações em diferentes áreas. Já tendo sido marginalizadas, perseguidas e censuradas, as HQs podem ser, além de uma manifestação artística, uma rica fonte de informação, podendo sobre elas ser lançadas várias óticas. Vimos através das fontes pesquisadas que as HQs podem ser uma importante ferramenta para a educação, utilizada para formar e instigar leitores ou como ferramenta de debate para temas como meio-ambiente e inclusão social. Ou ainda podem ser usadas para investigar fatos históricos, nos dando uma visão panorâmica através de seus desenhos da Segunda Guerra Mundial, da Grande Depressão ou da crise no Oriente

Médio. Podemos ainda, através das HQs, discutir problemas como segregação racial, preconceito e intolerância. Podemos estudar linguística e gênero, debater Nietzsche e Foucault, capitalismo e comunismo, filosofia e teologia, ou até fazer uma análise socioeconômica de um período histórico. E isso é apenas uma pequena parcela do que pode ser feito, como ficou claro nesta investigação.

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **BR 14724**: informação e documentação – trabalhos acadêmicos – apresentação. 3. ed. Rio de Janeiro, 2011. 9 p
- AZEVEDO, Israel Belo. **O prazer da produção científica**: descubra como é fácil e agradável elaborar trabalhos acadêmicos. 10. ed. São Paulo: Hagnos, 2001. 205 p.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trads.). 70 ed. Lisboa: LDA, 2006.
- CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.
- CHAGAS, Luciana Zamprogne. **Vida e cotidiano em quadrados**: uma análise socio antropológica das tiras de humor "Marly". 2009. 156 f. Monografia (Graduação em Ciências Sociais)–Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES, 2009.
- CHOW, Elaine. **Motion Comics**: gibi semi-animado vem para o iTunes. Gizmodo, 14 de fevereiro de 2009. Disponível em <<http://www.gizmodo.com.br/conteudo/motion-comics-gibi-semi-animado-vem-para-o-itunes>>. Acesso em 30 de abril de 2016.
- CUNHA, Murilo Bastos da. **Para saber mais**: fontes de informação em ciência e tecnologia. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2001.
- _____.; CAVALCANTI, C.R.O. **Dicionário de biblioteconomia e arquivologia**. Brasília, D.F: Briquet de Lemos, 2008.
- DESCUBRA a origem do balão. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/descubra-a-origem-do-balao/> > Acesso em: 12 jun. 2019.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS. In: Britannica Escola Online. **Enciclopédia Escolar Britannica**, 2016. Web, 2016. Disponível em: <<http://escola.britannica.com.br/article/483286/historia-em-quadrinhos>>. Acesso em: 03 maio 2016.

HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. Tradução Artur Morão. Rio de Janeiro: Edições 70, 2000. p. 20-80.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da Informação**. Tradução de Maria Yeda F. S. de Figueiredo Gomes. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1996.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é Histórias em Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MARCONI, Marina de Andrade, LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

_____. **Técnicas de Pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MELO, Mário David Pinto de. **HQs e internet: uma abordagem contemporânea das histórias em quadrinhos – análise do website Universo HQ**. 2009. 90 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2009.

NARANJO, Marelo. Guia dos quadrinhos completa seis anos e divulga novo mercado das pulgas. **Universo HQ**, Petrópolis, RJ, 11 mar. 2013. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/guia-dos-quadrinhos-completa-seis-anos-e-divulga-novo-mercado-das-pulgas/>>. Acesso em: 5 jun. 2016.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1989.

SANTOS, Mariana O. dos; GANZAROLLI, Maria Emília. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **TransInformação**, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, jan./abr. 2011

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SIGNIFICADOS, conceitos e definições. Disponível em: <<http://www.significados.com.br>>. Acesso em 5 de jun. de 2016.

Fonte: PORTAL EDUCAÇÃO - Cursos Online : Mais de 1000 cursos online com certificado

<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/48764/referencias-bibliograficas-tiradas-na-internet-como-colocar-no-trabalho#ixzz4Cdtpd5DH>

SILVA, André Luiz dos Santos. Informação, fontes de informação e etnoconhecimento: contribuições da biblioteconomia para o estudo do negro no Brasil. **Revista África e Africanidades**, Quissamã, ano 7, n. 19, abr. 2015.

Disponível em: <<http://www.africaeaficanidades.com.br/documentos/04042015.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. Balão das histórias em quadrinhos: origens, relações e aplicações. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33., 2010 Caxias do Sul. **Anais eletrônicos...** Caxias do Sul: Intercom, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-2569-1.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

VERGUEIRO, W. Angelo Agostini, pioneiro dos quadrinhos. **Omelete**, São Paulo, 29 jan. 2002. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/angelo-agostini-pioneiro-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 6 jun. 2016.

_____. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Data GramZero**, v.6, n.2, 2005. Disponível em: <http://basessibi.c3sl.ufpr.br/brapci/repositorio/2010/08/pdf_c94ba9dea2_0011604.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2016.

_____. Uso das HQ no ensino In: _____(Org). **Como usar as histórias em quadrinhos** na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.