



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**  
**PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA**

**SENARA DE SOUSA MARCELINO**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E BIBLIOTECÁRIOS: CONFLITOS E  
REFLEXÕES**

**FORTALEZA**

**2021**  
SENARA DE SOUSA MARCELINO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E BIBLIOTECÁRIOS: CONFLITOS E REFLEXÕES

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito final à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Federal do Ceará

Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M263h Marcelino, Senara de Sousa.

Histórias em Quadrinhos e Bibliotecários : conflitos e reflexões / Senara de Sousa Marcelino. – 2021. 59 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2021.

Orientação: Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Bibliotecários. 3. Bibliotecas. I. Título.

CDD 020

---

SENARA DE SOUSA MARCELINO

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E BIBLIOTECÁRIOS: CONFLITOS E REFLEXÕES

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito final à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este trabalho a todos aqueles que,  
apesar de tudo, acreditaram em mim.

## **AGRADECIMENTOS**

À Deus, por ter me dado forças para nunca desistir, mesmo quando tudo estava desmoronando sob minha cabeça.

Aos meus pais, Maria Felismina e Sebastião Marcelino, por todas as idas à biblioteca quando eu era criança. Fez toda a diferença.

Ao Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa, por ter aceitado esse desafio de me orientar neste trabalho.

Aos professores Dr. Antônio Wagner Chacon Silva e Jefferson Veras Nunes por aceitarem fazer parte da banca examinadora, nesse momento tão importante da minha vida acadêmica.

À Ana Karine, Andrêza Hanna e Flávio Sousa, por todo apoio, conselhos e por entenderem quando não pude estar mais presente. Sem vocês nada disso seria possível.

“Bem, todos têm um mundo secreto dentro de si. Todo mundo mesmo. Todas as pessoas no mundo... por mais chatas e sem graça que sejam por fora. Por dentro, todas têm mundos inimagináveis, magníficos, fantásticos, estúpidos e maravilhosos... não é um mundo só. Centenas deles. Milhares até. Não é uma ideia estranha?” **(Neil Gaiman)**





## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a relação entre os bibliotecários e as histórias em quadrinhos, bem como sua inserção no acervo das bibliotecas e as barreiras que impedem que ocorra de maneira efetiva, sejam elas técnicas ou culturais. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e exploratória do assunto abordado. A análise feita a partir da literatura disponível sobre HQs em bibliotecas aponta que ainda há dificuldade de inserir este material no acervo de forma abrangente, visto que quando existe ele é voltado para o público infantil ou não está catalogado, trazendo dificuldades tanto para o público ao tentar encontrar as histórias que procura, quanto o trabalho do bibliotecário de recuperar as histórias contidas nessas obras. Conclui-se que há muitas dificuldades técnicas, mas elas podem e devem ser contornadas. O valor dos quadrinhos, no quesito informacional, cultural e político, deve pesar mais do que as dificuldades técnicas ou preconceitos de profissionais.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Bibliotecários. Bibliotecas.

## **ABSTRACT**

This work aims to analyze the relation between librarians and the comics, as well as their insertion in the library collection and the barriers that prevent it to occur effectively, whether technical or cultural. This is a bibliographic research, of a qualitative and exploratory nature of the addressed subject. The analysis from the available literature on comic books in libraries points out that there is still difficulty to insert this material inside the collection in an extensive way, since when it exists it is aimed at the child audience or it's not cataloged, causing difficulties for both the public that try to find the stories they are looking for, as well as for the librarian's job of recovering stories contained in these works. It is concluded that there are many technical difficulties, but they can and should be circumvented. The value of comics, in terms of informational, cultural and political aspects, must weigh more than the technical difficulties or the professionals' prejudices.

**Keywords:** Comic books. Librarians. Library.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Arte rupestre em caverna da Espanha .....	18
Figura 2 – Página da tirinha <i>The Yellow Kid</i> (1898) .....	20
Figura 3 – Página da revista Tico-Tico (1905) .....	21
Figura 4 – Capa da primeira edição da <i>Action Comics</i> (1938) .....	22
Figura 5 – Capa da revista Pererê (1960) .....	23
Figura 6 – Capa da primeira edição de Sandman (1988) .....	24
Figura 7 – Captura de tela da <i>Homepage</i> da HQ Terapia (2011) .....	25
Figura 8 – Captura de tela da HQ <i>Confinada</i> (2020) .....	26
Figura 9 – Captura de tela da HQ <i>O Momento</i> (2020) .....	28
Figura 10 – Selo <i>Comics Code Authority</i> .....	36

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

CCA	Comic Code Authority
HQ	História em Quadrinhos
HQs	Histórias em Quadrinhos
IC	Indústria Cultural
TEA	Transtorno do Espectro Autista
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
2	<b>OS QUADRINHOS E SUAS TRAJETÓRIAS</b> .....	16
2.1	<b>Das artes rupestres às tiras de jornal: artimanhas dos registros do conhecimento</b> .....	17
2.2	<b>Era de ouro, prata e bronze: arte e artimanhas sociais das HQs</b> .....	21
2.3	<b>Pós anos 1980 e as adaptações cinematográficas</b> .....	24
3	<b>QUADRINHOS E A SOCIEDADE: diálogos e interlocuções</b> .....	29
3.1	<b>Quadrinhos e representações sociais</b> .....	31
3.2	<b><i>Comics code authority</i> e o código de ética dos quadrinhos</b> .....	35
4	<b>OS QUADRINHOS EM BIBLIOTECAS</b> .....	38
4.1	<b>Quadrinhos e bibliotecários: uma relação em conflito</b> .....	43
5	<b>ESCOLHAS E CAMINHOS METODOLÓGICOS: análise, sugestões e proposições para o entendimento entre os bibliotecários e os HQs nas bibliotecas</b> .....	48
6	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	53
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	55

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos temos visto uma crescente onda de popularização de Histórias em quadrinhos, condição que tem como estopim as adaptações cinematográficas de filmes de super-heróis, contudo, ainda existe certo preconceito em relação a esse tipo de literatura e ainda há um questionamento sobre sua legitimidade como obra literária.

Esse preconceito não surgiu à toa, segundo Cirne (c1970) durante muito tempo as HQs foram consideradas prejudiciais e julgadas como uma subliteratura, sendo inclusive apontadas por sociólogos da época como uma das causas da delinquência juvenil. Os quadrinhos eram vistos por pais e professores como uma potencial ameaça ao desenvolvimento do intelecto das crianças (Vergueiro 2003) e não é atoa que demoraram tanto para serem acolhidas dentro das escolas.

Essa condição deu-se início com contexto e a temática da qual surgiram as primeiras Histórias em Quadrinhos: tiras cômicas em jornais, que em sua maioria eram voltadas para o público infantil, sendo perpetuado com a imposição de uma censura na década de 1950. Esse caráter lúdico é atribuído ao gênero até hoje, mesmo com a publicação cada vez mais frequente de histórias mais maduras, voltadas para o público adulto, tendo inclusive editoras com foco apenas nessas histórias. Nas últimas décadas é possível também perceber o crescimento dos estudos voltados para o fenômeno das Histórias em Quadrinhos sob diferentes aspectos, deixando claro que esse tipo de literatura pode ser explorada de inúmeras formas.

Para Cagnin (1975, p.21) as histórias em quadrinhos podem ser discutidas sob diferentes perspectivas e por diversas áreas. Na literatura como um “fenômeno paralelo aos estudos tradicionais e/ou por eles marginalizados, ou ainda como continuação do folhetim e do cordel”.

Na perspectiva histórica, visto que, como supracitado, as narrativas gráficas vêm acompanhando a humanidade; na perspectiva psicológica como distração e “higiene mental”; na perspectiva sociológica, como uma “cultura de massas” e como influenciam na sociedade e “orientação ideológica que exerce ou pode exercer”; na perspectiva didática os quadrinhos podem ser adequar ao mundo lúdico das crianças além de poder substituir “material didático muito caro”, etc.

É preciso também reconhecer o caráter informacional dos quadrinhos, mesmo que esse não seja o objetivo principal deles. Para fins didáticos usaremos nessa pesquisa o conceito de informação trazido por Silva e Gomes (2015), que consideram a informação como uma

produção social cuja finalidade é tornar a comunicação humana mais dinâmica e impulsionar as descobertas e exposições para gerar a construção do conhecimento, por meio das interações entre o autor e o usuário, através de dados, mensagens e atividades documentais.

Dessa maneira, a tendência é que se possa inserir HQs em acervos de bibliotecas para diferentes fins, contudo, para que essa inserção seja efetiva é preciso que o profissional a frente da instituição, o bibliotecário, possa lidar corretamente com esse material visando sua recuperação por parte dos usuários. Para que isso ocorra, é preciso averiguar como é feito o tratamento de histórias em quadrinhos em bibliotecas atualmente, comparar como outras instituições tratam esse acervo e o que pode ser melhorado e adaptado para a realidade dessas instituições.

Pensando nisso, têm crescido estudos sobre a inserção das Histórias em Quadrinhos em bibliotecas, sobretudo com a popularização das Gibitecas e o uso de HQs nas salas de aula, ocasionando o acréscimo destas no acervo das bibliotecas escolares. Contudo, as bibliotecas públicas, comunitárias e escolares não são o único foco deste trabalho, visto que existe um grande público consumidor desse material também nas universidades, mesmo assim, pouco se vê dessas obras em acervos de bibliotecas universitárias, fato que deriva do preconceito com histórias em quadrinhos que era bem comum há algumas décadas, por considerarem essas histórias como “inferiores” ou que não agregam valor intelectual para os usuários. Apesar disso, Cirne (c1970, p.1) explica que:

Aos poucos, porém, foi-se verificando a fragilidade dos argumentos daqueles que investiam contra os quadrinhos: uma nova base metodológica de pesquisas culturais conseguiu estruturar a sua evolução crítica, problematizando-os a partir de um relacionamento entre a reprodutibilidade técnica e o consumo em massa, que criaram novas posições estético-informacionais para a obra de arte.

Como profissionais da informação, é preciso que tenhamos compreensão de como tratar a informação em diferentes formatos. Mesmo que ainda haja certo preconceito, as HQs se popularizaram e têm se tornado cada vez mais presentes em acervos de bibliotecas, porém os bibliotecários nem sempre sabem como tratar essas obras dentro de seus acervos, o que acaba dificultando o atendimento ao público que procura por essas obras, causando o afastamento desse público das unidades de informação e podendo também contribuir para a contínua propagação do preconceito deste material como literatura.

Da mesma maneira o não reconhecimento de que haja público que consome este tipo de material pode levar ao afastamento do público em potencial da biblioteca, dessa forma, é preciso que o profissional esteja atento à popularização desse material no mercado editorial e

verificar se existe demanda em sua comunidade, visto que, como Miranda (2007, p. 90) destaca, “as indicações recebidas daqueles que frequentam a biblioteca, colhidas por meio do estudo de usuários, são relevantes na seleção do acervo”. Tendo isto em vista, o presente trabalho traz o seguinte questionamento: de que modo as histórias em quadrinhos, com todo seu potencial informacional, são tratadas nas bibliotecas?

O objetivo geral do presente trabalho é compreender de que modo as histórias em quadrinhos são tratadas no acervo de bibliotecas por bibliotecários e como esse tratamento pode ser melhorado. O presente trabalho tem como objetivos específicos:

- Observar a relação entre os quadrinhos e a sociedade;
- Entender como os quadrinhos se comportam como meio informacional;
- Analisar os aspectos técnicos e culturais dos quadrinhos;
- Identificar na literatura disponível dificuldades constatadas por bibliotecários ao trabalhar com quadrinhos em seu acervo.

Este trabalho está dividido em seis capítulos sendo eles um capítulo introdutório, onde é apresentado o tema, bem como os objetivos da realização do trabalho. O segundo traz um apanhado histórico sobre a origem das HQs, a fim de contextualizar como esta se tornou tão popular e como surgiu o preconceito sobre esta forma de leitura. O terceiro capítulo aborda a relação entre a sociedade e os quadrinhos, trazendo à tona seu poder de comunicação, as representatividades contidas nas histórias e também os conflitos que levaram à censura das HQs.

No quarto capítulo apresenta-se a relação dos bibliotecários com os quadrinhos, trazendo às dificuldades enfrentadas por esses profissionais ao trabalhar com acervos que possuem HQs. No quinto capítulo temos a apresentação da metodologia, do método e do instrumento de análise da pesquisa. No sexto e último capítulo serão apresentadas as considerações finais, onde será falado sobre a importância de inserção de HQs de maneira sólida nos acervos de bibliotecas e como é preciso que haja mais pesquisas voltadas para a elaboração de um método de catalogação mais preciso para incluir os quadrinhos nos sistemas das bibliotecas, tirando-os assim da situação marginalizada onde se encontram na maioria das vezes.



## 2 OS QUADRINHOS E SUAS TRAJETÓRIAS

As famosas Histórias em Quadrinhos, também referidas como HQs, recebem diversas nomenclaturas dependendo da região, como comics, nos Estados Unidos, termo popularizado devido ao caráter humorístico contido nas primeiras histórias; bandes-dessinées, como são conhecidas na França devido às *bandes*, nome dado as tiras de jornais; *fumetti*, na Itália por causa dos característicos balões de falas; *tebeo* na Espanha e *historietas* nos países latinos; história aos quadrinhos em Portugal e história em quadrinhos ou Gibi, no Brasil, assim como tornou-se popular chamar alguns objetos pela marca que o consagrou, as HQs ficaram popularmente chamadas assim graças a revista mensal Gibi, da editora Globo, que era publicada aqui nos anos 1940 (CAGNIN, 1975). Independente da nomenclatura, essas histórias são reconhecidas e definidas como “narrativa por meio de imagens fixas” (CAGNIN, 1975, p. 23), porém, como o próprio termo, sua definição também pode variar, como aponta Xavier (2017, p.3) ao citar a definição de Will Eisner:

Will Eisner (2005, p. 5), famoso desenhista norte-americano, por sua vez, define as histórias em quadrinhos como uma “arte sequencial”, ou seja, uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”

Moacy Cirne (2002, p.14) concorda com Eisner e complementa ao dizer que histórias em quadrinhos são “[...] uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam”. Outro elemento que compõe as HQs e as tornam o que são, o autor chama de “corte gráfico”, um espaço entre as imagens que demarca a passagem de tempo e espaço da narrativa. Esse espaço, também conhecido por aficionados de quadrinhos como “sarjeta”, como também cita McCloud (1995), é o que torna possível diferenciar as histórias em quadrinhos de filmes e animações, já que ambas também podem ser narrativas gráfico-visual ou artes sequenciais, além disso, “arte sequencial” poderia implicar um juízo de valor (McCLOUD; 1995) imposto aos quadrinhos. McCloud (1995, p. 9) propõe uma definição mais completa e mais abrangente de quadrinhos quando diz que histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Ao se referir às HQs como “justapostas” o autor ressalta a diferença entre filmes e animações, visto que estas são narrativas sequenciais, mas sua projeção não ocupa o mesmo espaço, como ocorre com os quadrinhos, postos em uma mesma página.

Ainda sobre as características que marcam as HQs, Cirne (2002) aponta um elemento

que faz desse tipo de narrativa tão peculiar: elas consistem em uma narrativa gráfica, ou seja, mesmo que as ilustrações não estejam acompanhadas dos famosos balões ou de qualquer outro elemento textual, ainda são capazes de contar uma história para quem lê.

Apesar de sua época de ouro ser popularmente conhecida como as décadas de 1940 e 1950, contar histórias utilizando imagens, com ou sem texto para complementá-las, começou bem antes, precedendo até mesmo a linguagem escrita. Os homens das cavernas, assim como o homem moderno e o contemporâneo, também registravam, e há quem diga que até mesmo criavam histórias a partir de desenhos nas cavernas, sendo assim, o desenho é a mais antiga e a ao mesmo tempo a forma mais atual de comunicação, seja representando acontecimentos ou sentimentos, sejam pinturas em cavernas ou os famosos emojis no celular. O homem aprendeu a representar primeiro as coisas em si, suas formas, para só então aprender a descrevê-las com palavras. É possível perceber isso quando observamos os hieróglifos do Egito que descreviam as coisas em si e não seus nomes, que, para Gaiarsa (1977, P. 116) “[...] foi o segundo tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu quando as coisas ainda eram mais importantes do que seus nomes”. Hoje a narrativa em quadros ganhou ainda mais a atenção e afeição do público, com as tirinhas e HQs publicadas e compartilhadas na Internet.

Desde os desenhos nas paredes das cavernas até as histórias em quadrinhos atuais houve muito a se percorrer, passando por tiras de jornais para aumentar a venda e se destacar da concorrência, heróis lutando em guerras do mundo real, questionamentos filosóficos discutidos em histórias aparentemente voltadas para o público infantil, censuras e amadurecimentos das histórias, ganhando cada vez mais profundidade e atingindo um público cada vez mais adulto. Neste capítulo será descrito o percurso das HQs até a década atual, retratando seus pontos mais marcantes segundo pesquisadores voltados para o estudo de histórias em quadrinhos, suas mudanças ao longo do tempo e do avanço das tecnologias da comunicação e informação (TICs).

## **2.1 Das artes rupestres às tiras de jornal: artimanhas dos registros do conhecimento**

Contar histórias é uma tendência da natureza humana. Desde os primórdios da humanidade aprendemos e aprimoramos nossas narrativas, seja pela oralidade ou representada por símbolos. Para Cagnin (1975, p. 21) “O homem tem marcada tendência para contar, ouvir, ver ou ler histórias[...]”, o autor explica que “[...] tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, a coreografia, o cinema, os monumentos, a música, o bailado, a mímica... e as histórias-em-quadrinho”. A forma de narrar histórias por meio de sequências de

desenhos não é exclusiva da sociedade moderna, podemos perceber isso ao observar as artes rupestres (figura 1) feitas nas paredes de cavernas que sempre estão presentes nos livros de história.

Figura 1 – Arte rupestre em caverna da Espanha



Fonte: <https://www.nationalgeographicbrasil.com>

Gaiarsa (1977, p.115) explica muito bem a relação que o homem tinha com os desenhos nas cavernas e que propósito tinha com eles. Relação e propósito que continuam a ter o mesmo significado quando se trata de histórias em quadrinhos para o homem atual.

Os acadêmicos [...] dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez – eram “um ensaio de controlar magicamente o mundo”, em particular a caça. [...] Ora, acontece que esses desenhos controlavam mesmo a realidade e eram mágicos [...].

Continuando com seu pensamento sobre as pinturas nas cavernas Gaiarsa (1977, p.116) nos diz que “o desenho formou a inteligência e assim gerou a capacidade humana de controlar o mundo” e isso nos direciona para um ponto importante na análise de tais pinturas: a criatividade e inteligência do homem das cavernas que registrava e controlava sua realidade por meio dos desenhos, ao mesmo tempo em que se comunicava com os outros. Rahnde (1996 p. 103) contribui para essa reflexão quando diz que:

Certamente os traçados e as modelagens executados pelos homens primitivos, teriam sido o indício dos primeiros signos que ocasionariam, posteriormente, estudos interpretativos da inteligência emergente no mundo pré-histórico. [...] Frente aos perigos de um meio hostil, o homem descobria, sem mesmo o saber, a sua capacidade criadora através da imagem, não só comunicando, mas produzindo cultura.

Fazendo um salto no tempo e chegando em meados do século XIX, a narrativa por meio de ilustrações continuou a tomar forma, acompanhadas agora por um texto descritivo, já trilhando os caminhos que seriam percorridos por esse tipo de narrativa nos anos seguintes (XAVIER, 2017). Na Europa, por exemplo, apareceram técnicas de reprodução gráfica, que uniam texto e imagem, além caricaturas e ilustrações de animais humanizados, no caso dos contos de fadas, que se tornaram populares. A consequência disso é descrita por Xavier (2017, p.3):

A evolução deste tipo de ilustração derivou no que seriam as precursoras dos quadrinhos, como: “as Histoires em Estampes (1846), de Rodolphe Töpffer, na Suíça; Max und Moritz (1865), de Wilhelm Busch, na Alemanha; e As Cobranças (1867), por Angelo Agostini, no Brasil”; todas tinham legendas escritas na parte inferior dos quadros (ROSA, 2014, p. 40).

No Brasil temos *As Aventuras de Nhô Quin*, publicada em 1869, do italiano Angelo Agostini. Nas histórias, o personagem Nhô Quin é descrito como um caipira que se muda para a capital, assim, as histórias mostram com humor a realidade brasileira no século XIX, relatando e criticando a cultura, as paisagens e comportamentos da época, bem como, influenciando aquela sociedade ao causar um impacto, como já é de costume nas manifestações artísticas brasileiras, como Vergueiro (2007, p.4) nos explica:

Verifica-se, assim, a precoce participação do humor gráfico na discussão da realidade política e social brasileira, que tem uma história de artistas combativos, cujas obras tiveram um grande impacto social. Este foi o caso, entre outros, do italiano Angelo Agostini, grande crítico do período do Segundo Império no país.

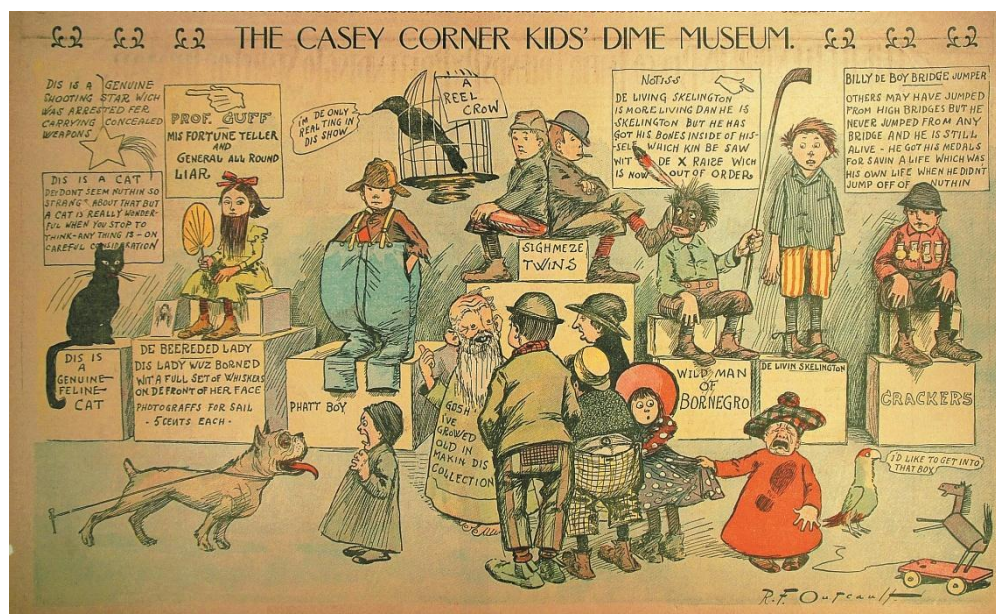
Contudo, as histórias em quadrinhos da maneira que conhecemos hoje, com narrativa sequencial em quadros, onomatopeias e balões de falas, tomou forma no final do século XIX como uma atração para os jornais da época, ou seja, por consequência do avanço tecnológico dos meios de comunicação em massa do “complexo editorial capitalista” como coloca Moacyr Cirne (c1970), e se tornou um modo de se diferenciar e sobressair perante a concorrência. Sobre essas primeiras publicações em jornais, Xavier (2017, p.3-4) relata que:

No final do século XIX, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, os “mais

poderosos proprietários de cadeias de jornais nos Estados Unidos”, na disputa pela conquista de um público maior, criaram os suplementos dominicais com o intuito de atraírem os semianalfabetizados e os imigrantes, que tinham dificuldades com o inglês; grande parte deste material era formada por narrativas figuradas, no estilo europeu. Os quadrinhos ganharam, então, autonomia, criando uma expressão própria; os comics – como eram chamados inicialmente por serem quadrinhos de humor – alavancaram a venda de jornais.

Assim, em 1895 surgiu o *The Yellow Kid* (Garoto Amarelo), de Richard Outcault, que se tornou uma grande atração do *New York World* (XAVIER, 2017, p.4). A tirinha hoje é reconhecida como a primeira história em quadrinhos propriamente dita, já que contava com elementos que viraram padrão dentro desse tipo de narrativa, como a história em sequência dentro de quadros e os balões de fala, como podemos observar na figura abaixo:

Figura 2 – Página da tirinha *The Yellow Kid* (1898)



Fonte: <http://cartoons.osu.edu>

Entre o período de 1900 a 1930 as histórias predominantes eram do estilo humorísticos, com cenários elaborados que retratavam a natureza e os animais. Já no pós-guerra tivemos uma mudança de cenário drástica no mundo inteiro, algo que afetou também a arte e literatura como um todo. Nesse período predominavam duas correntes: humorísticas e intelectuais; as histórias também passaram a ter elementos como mobílias, vestimentas e personagens mais elaborados para simbolizarem os novos ricos (XAVIER, 2017, p.4), fazendo assim, um corte da sociedade da época. Surgiram grandes sucessos nos Estados Unidos como *Krazy Kat* (1911) de George Herriman, *O Gato Félix* (1923) de Pat

Sullivan, *Tarzan* (1929) de Hal Foster, *Dick Tracy* (1931) de Chester Gold e *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond e *Fantasma* (1936) de Lee Falk e Ray Moore; Na Bélgica surgia o sucesso *Tintim*, de Hergé em 1929; no Brasil a primeira publicação do tipo, *Tico-Tico* surge em 1905, a revista, representada na imagem a seguir (figura 3), era voltada para o público infantil e chegou a adaptar um personagem de Outcault, criador do garoto amarelo, na história o personagem Buster Brown ganhou o nome “Chiquinho” em versão brasileira.

Figura 3 – Página da revista Tico-Tico (1905)



Fonte: [www.guiadosquadrinhos.com](http://www.guiadosquadrinhos.com)

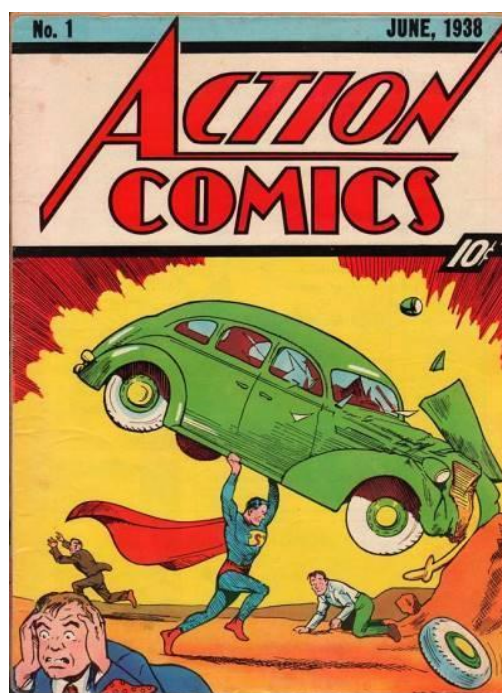
O sucesso dos personagens da revista *Tico-Tico* abriu espaço para mais publicações do tipo em solo brasileiro. Posteriormente, surgiram revistas como *A Gazetinha* (1929), *Suplemento Infantil* (1934), *O Globo Juvenil* e *Mirim*, ambas lançadas em 1937. Após os anos 1930, as HQs tornaram-se mais populares, principalmente entre crianças e jovens, fazendo com que mais revistas e personagens surgissem para competir no mercado editorial, como veremos a seguir.

## 2.2 Era de ouro, prata e bronze: arte e artimanhas sociais das HQs

Na aclamada “era de ouro”, expressão popular entre os amantes de quadrinhos para se

referir há um período onde não só foram criados personagens clássicos das HQs, mas também que se teve o maior número de vendas dessas histórias (LAVIN, 1998), na década de 1930, surgiram as histórias de ficção científica, policiais, faroeste e super-heróis. Essas publicações, principalmente a partir de 1938 “passam a ser o principal suporte curativo e narracional para os quadrinhos” (CIRNE, 2002, p.20). Nesse período temos a primeira aparição do Superman (1938) (Figura 4), de Joe Shuster e Jerry Siegel e Batman (1939), de Bob Kane e Bill Finger. No Brasil surgem as revistas Gibi (1939) e O Lobinho (1939). Com a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial na década de 1940 popularizou-se os quadrinhos de super-heróis que também se engajaram em combates. Surgiram heróis como *Capitão América* e *Mulher Maravilha*, que se tornaram símbolos americanos. Na década de 1940 surgiu também *The Spirit*, de Will Eisner.

Figura 4 – Capa da primeira edição da *Action Comics* (1938)

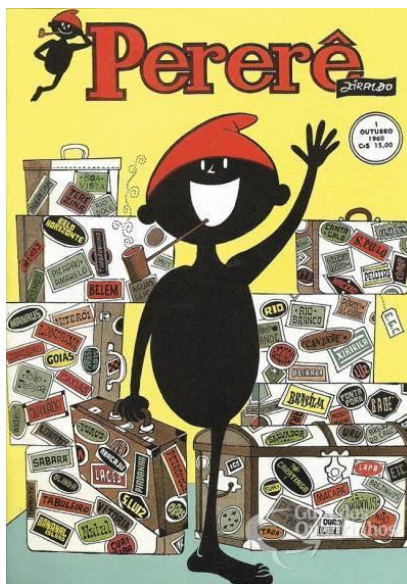


Fonte: [www.guiadosquadrinhos.com](http://www.guiadosquadrinhos.com)

Na “era de prata” dos quadrinhos, já em meados da década de 1950, os quadrinhos passaram a ter questionamentos sociais e nesse período surgiu as tirinhas *Peanuts*, de Charles Schultz nos Estados Unidos, que popularizou o cãozinho Snoopy e as tirinhas de jornais, que haviam perdido força na última década (XAVIER, 2017), voltavam a fazer sucesso. Na França surgia *Astérix* (1959) de René Goscinny e Albert Uderzo; no Brasil Ziraldo criava *Pererê* (1959) (Figura 5), que de acordo com Cirne (2002) era mais que uma história em quadrinhos

voltada para o público infantil, era uma reflexão sobre o Brasil dos anos 1960.

Figura 5 – Capa da revista Pererê (1960)



Fonte: [www.guiadosquadrinhos.com](http://www.guiadosquadrinhos.com)

Na década de 1950 nos quadrinhos, como coloca Xavier (2017, p. 5) “[...] imperava a violência e o terror, o que levou, devido aos excessos de algumas histórias e a um preconceito com relação ao gênero, ao estabelecimento de um código de autocensura pelas editoras americanas” como uma forma de protegerem o mercado editorial e em 1954, com toda a pressão por parte de pais e pesquisadores contra HQs que usavam o conceito da Indústria Cultural (IC) como base para suas pesquisas e críticas, o Senado americano formou um comitê oficial que se reuniu com artistas, empresários, intelectuais, etc., para tratar de assuntos referentes aos conteúdos de Histórias em Quadrinhos, e assim foi criado o um órgão de censura às HQs, o *Comic Code Authority* (CCA) (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015). As publicações eram avaliadas por esse órgão e recebiam um selo identificando que tais revistas haviam sido aprovadas para comercialização. Trataremos mais sobre o CCA e a IC no capítulo seguinte.

A “era de bronze” foi marcada por movimentos sociais que influenciaram os quadrinhos, como o aparecimento de mais heroínas, reflexo de movimentos feministas da época. Temos a primeira aparição de *Mafalda* (1964), de Quino, com tirinhas de teor político. Na década de 1970 a estética das histórias passou a ter mais importância e transformou-se na “[...] grande manifestação artística do nosso século” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1984, p. 13 apud XAVIER, 2017, p.6). No Brasil foi lançada a revista *Mônica* (1970), de Maurício de



Sousa, resultado da popularidade de seus personagens nas tirinhas de jornais. Xavier (2017, p. 6) cita também que “[...] apesar da ditadura militar, surgiram importantes quadrinistas, como Henfil, Luiz Gê, Laerte e os irmãos Caruso”.

Nos anos 1980 houve rupturas no cenário dos quadrinhos, trazendo novos estilos de histórias e atraindo um novo público como veremos na próxima seção.

### 2.3 Pós anos 1980 e as adaptações cinematográficas

Nos anos 1980 os heróis voltam à cena, mas dessa vez com ar mais sombrio e tramas mais desenvolvidas, visando alcançar o público adulto, principalmente os que cresceram lendo as histórias clássicas daqueles heróis. Assim, Frank Miller nos apresenta um *Batman* mais sombrio com *O Cavaleiro da Trevas* (1985), enquanto Alan Moore nos traz *V de Vingança* (1983) e *Watchmen* (1986); surgia também *Sandman* (1988) (Figura 6), obra prima de Neil Gaiman; As tirinhas de *Calvin e Haroldo* (1985) de Bill Watterson são lançadas na mesma década, cativando o público com as aventuras do menino Calvin e seu tigre.

Figura 6 – Capa da primeira edição de Sandman (1988)



Fonte: [www.guiadosquadrinhos.com](http://www.guiadosquadrinhos.com)

Nos anos 1990 havia HQs mais voltadas para o público adulto que colecionava quadrinhos, continuando não apenas a publicar histórias com tramas mais complexas, mas também modificando o suporte das HQs a fim de trazer mais durabilidade. Nesse período

houve também explosão dos *mangás*, que se popularizaram rapidamente em livrarias e bancas de jornais no ocidente, como explica Xavier (219, p.6):

A partir de 1990, com a maior aceitação dos quadrinhos no mercado, estes começaram a ganhar espaço nas livrarias, com produtos com melhor acabamento e voltados para o público adulto: as graphic novels. Essa década também foi marcada pela explosão mundial dos mangás: prestes a completar seu centenário, as HQs americanas, que em boa parte desse tempo tiveram hegemonia quase que absoluta, começaram a sofrer a concorrência maciça dos quadrinhos japoneses.

Adaptações cinematográficas, sobretudo de super-heróis tornaram as histórias em quadrinhos ainda mais populares. Nos anos 2000, “[...] com o advento das modernas tecnologias de computação gráfica, foi possível reproduzir, com algum grau de realismo, as façanhas dos super-heróis” (XAVIER, 2017, p.6), assim, os quadrinhos tomaram forma no mercado editorial. Xavier (2017, p.6) cita ainda que “no Brasil, incentivadas por programas governamentais de apoio à leitura, várias editoras começaram a publicar grandes clássicos da Literatura para as HQs”.

Com a popularização da internet e sobretudo das redes sociais e a mobilidade que *smartphones* e *tablets* trouxeram, as HQs migraram para o mundo digital, não apenas com a distribuição digital de histórias publicadas em revistas físicas por grandes editoras, mas também pela disponibilização de histórias exclusivamente na Internet, em *blogs* ou páginas de redes sociais dos autores, como a HQ *Terapia* (2011) (Figura 7) de Mário Cau, Rob Gordon e Marina Kurcís disponibilizada no site <https://petisco.org/terapia/>, tornando mais fácil para quadrinistas sem contrato com editoras publicarem seus trabalhos. As histórias publicadas, sobretudo em redes como Facebook e Instagram, ganham grande alcance de público e reinventam a forma de contar a história ao encaixar a narrativa no pequeno espaço de uma imagem quadrada ou em sequências de imagens (AVÓLIO, 2018).

Figura 7 – Captura de tela da *Homepage* da HQ *Terapia* (2011)



Fonte: Autor

A rapidez do compartilhamento dessas histórias por parte dos autores influencia também na identificação e conexão do leitor com as histórias (AVÓLIO, 2018), que em sua maioria retratam questões sociais e notícias que vemos nos jornais, seja fazendo críticas mais ácidas ou mais cômicas. Histórias como *Ângulo de Vista* (2015) de Rafael Fritzen, *Aliens of Camila* (2016) de Camila Padilha e *Os santos - Uma tira de ódio* (2019) de Leandro Assis e Triscila Oliveira, têm ganhado cada vez mais a atenção do público em suas redes sociais, que não são necessariamente público que tem o costume de ler HQs, principalmente a última, que se tornou bastante popular ao retratar desigualdades sociais e intolerância colocando em paralelo a rotina de uma família de classe média e da família da empregada doméstica Edilsa (AGUIAR, 2020), além de também colocar seus conhecidos personagens no cotidiano da pandemia da Covid-19 em sua HQ *Confinada* (2020), como pode ser observado na figura a seguir, onde os personagens fazem máscaras de tecido, algo que se tornou o cotidiano não só de muitas famílias brasileiras, mas também no mundo, já que é o método mais popular para se proteger e proteger os outros da doença.

Figura 8 – Captura de tela da HQ *Confinada* (2020)



Fonte: Autor

Mesmo com as facilidades do meio digital, as HQs físicas continuaram a ganhar público, agora não só trazidos pelas adaptações cinematográficas, mas também influenciadas por leitores que passaram a comentar e divulgar suas histórias favoritas em *blogs* e canais do Youtube, ganhando grande alcance. Um dos canais mais populares sobre HQs, o Pipoca & Nanquim, não apenas deu visibilidade para diversas histórias como também levou o projeto para fora da Internet com a editora de mesmo nome, dando a chance para os leitores conhecerem histórias consagradas internacionalmente, mas que antes não eram publicadas por editoras brasileiras e também lançando quadrinistas nacionais. A editora, como é descrito pelos próprios criadores em seu site:

Fundada por três apaixonados por quadrinhos, a editora **Pipoca & Nanquim** nasceu em maio de 2017 como uma extensão direta do trabalho feito em seu canal homônimo no YouTube, surgido oito anos antes, e sua principal missão é responder a uma simples pergunta: como tantas excelentes HQs, de autores tão incríveis, não são publicadas no Brasil? [...] Inaugurada com a obra *Espadas e Bruxas*, do espanhol Esteban Maroto, o objetivo da editora é seguir uma linha de publicações de temática variada que mescle material antigo e contemporâneo, de diversos locais do mundo. O amor pelos quadrinhos e o respeito pelos fãs colecionadores são o eixo da Pipoca & Nanquim, cujo mote é prezar pela melhor qualidade gráfica e editorial, oferecer uma curadoria cuidadosa de títulos e promover o crescimento do mercado (PIPOCA & NANQUIM, 2017, grifo do autor).

O catálogo da editora é bem diverso, contando tanto histórias originais quanto títulos já consagrados no cenário internacional, mas que ainda não haviam sido lançados em solo brasileiro. Dentre os títulos nacionais podemos destacar *Sob o Solo* (2019) de Bianca Pinheiro e Greg Stella, *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* (2019) de Jefferson Costa; dos títulos internacionais podemos destacar *Solitário* (2017), do francês Chabouté, e *Moonshadow* (2019) dos estadunidenses J.M. DeMatteis e Jon J. Muth.

Outro destaque da editora é uma HQ digital recente, que foi distribuída gratuitamente no site que fala sobre o cenário da pandemia que afeta o mundo no ano de 2020: *O Momento* (2020) de Sonny Liew (figura 9) retrata as percepções e esperanças do quadrinista em relação ao momento vivido e do que será do mundo quando tudo isso passar.

Figura 9 - Captura de tela da HQ *O Momento* (2020)

Fonte: Autor

Podemos observar que, assim como todas as formas artísticas de expressão da humanidade as histórias em quadrinhos cresceram e se moldaram conforme a cultura dos povos e o período histórico vivido, adaptando a linguagem tanto escrita quanto imagética, se tornando uma forma de comunicação de massa popular que conversa muito bem com outras formas de narrativas como a literatura, o cinema e os textos jornalísticos.

É inegável a crescente popularidade das HQs no Brasil e no mundo, cativando pessoas de diferentes gostos e faixas etárias, contudo a relação dessa narrativa com a sociedade ainda é um pouco conturbada, reflexo dos preconceitos e subjugações construídas no passado, sobretudo em relação a sua validade como leitura. Ainda enfrentamos uma elitização da leitura que coloca toda forma não linear de literatura e comunicação de massa como algo inferior, mesmo com a notável importância das HQs, bem como outros meios de literatura e comunicação de massa, em questões sociais e políticas, seja como forma de conscientização, informação ou representação da cultura de um povo. Estes assuntos, bem como a maneira de contorná-los, será desenvolvida nos capítulos posteriores.

### 3 QUADRINHOS E A SOCIEDADE: DIÁLOGOS E INTERLOCUÇÕES

Vimos no capítulo anterior que as histórias em quadrinhos evoluíram junto com a humanidade, as tecnologias e a forma de se comunicar em si, além de ganharem um grande público. Contudo, as HQs nem sempre foram bem aceitas, mesmo sendo (ou talvez justamente por serem) uma mídia de acesso mais democrático e com enorme capacidade de cativar leitores com imagens que mexem tanto com o imaginário quanto com as emoções de quem está lendo.

Por muito tempo as HQs, graças a sua produção em massa e grande apelo ao público, foram colocadas como algo nocivo para os jovens e como uma leitura preguiçosa para os adultos. Esse pensamento, criado pela elite e perpetuado por décadas, ainda têm suas marcas hoje em dia, mesmo que haja pessoas dentro da academia que voltam suas pesquisas para compartilhar os benefícios das histórias em quadrinhos.

A censura imposta na indústria dos quadrinhos, bem como em outras mídias (o cinema por exemplo) causou a infantilização das histórias, minando a criatividade dos roteiristas e desenhistas, que precisavam se ater à uma estrutura que limitava os rumos que as histórias poderiam tomar, do contrário suas histórias não seriam publicadas, como veremos mais à frente. Essa censura ajudou a estigmatizar as HQs como leitura voltada exclusivamente para o público infantil.

Além disso, por conter imagens como mais um recurso narrativo, eram também vistas como uma leitura preguiçosa, que pouco acrescentava à mente e que não estimulava a imaginação, algo prejudicial às mentes jovens e uma leitura mal vista quando voltada para o público adulto. Essas interpretações são no mínimo curiosas, já que as pinturas sempre foram consideradas arte e que exigem do intelecto humano para produzir e compreender, mas quando unidas da literatura, causam um estranhamento para as pessoas, que tendem a achar que obras assim não podem ser nada além de entretenimento barato, como é explicado por McCloud (1995, p. 140):

O raciocínio tradicional há muito tempo tem sustentado que obras de arte e literatura só são realmente boas quando mantidas a uma certa distância uma da outra. Palavras e figuras juntas são consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão pras massas; na pior das hipóteses, um produto de comercialismo crasso.

Pela fala do autor podemos perceber como, durante muito tempo, a arte e a literatura juntas formando os quadrinhos não tinham valorização da sociedade no geral. Hoje, porém,

compreendemos o poder das histórias em quadrinhos, tanto quando falamos de facilidade do leitor em se identificar com a história, por meio da mistura dos recursos linguísticos para descrever e imagéticos para passar as emoções, por meio de expressões faciais, cores e ambientações. Isso tudo torna as HQs tão populares e um ótimo recurso para informar, representar uma cultura e fazer o leitor se questionar sobre as situações ou ideias descritas, seja para concordar com elas ou discordar, mas é inegável que essa reflexão existe nas HQs, bem como na literatura e nas artes.

As pessoas não recebem seu conteúdo de forma passiva como a teoria hipodérmica (também conhecida como teoria da bala mágica) sugeria no período entre guerras. Segundo essa teoria, a mídia de forma geral agia como uma agulha hipodérmica, injetando conteúdo na massa (OLIVEIRA, 2014) que por sua vez recebia passivamente. No entanto, o tempo e os estudos de comunicação e informação logo demonstraram que somos seres culturais ativos, dotados de repertórios informacionais e culturais vastos, o que potencializa em nós, como receptores, os mais sofisticados processos de negociação com as mensagens e as informações que recebemos (WOLF 1985).

Quanto a questão da imaginação, diferente do que se pensava há décadas atrás, ela pode sim ser estimulada em histórias em quadrinhos e é uma ferramenta usada por quadrinistas para fazer com que os leitores participem ativamente da leitura e assim possam se identificar com a trama, deixando-o cada vez mais engajado na leitura (MCCLLOUD, 1995). O espaço entre os quadrinhos, também chamado de sarjeta, é justamente o que leva o leitor a interagir com a história, onde esses espaços aparentemente vazios se enchem com as possibilidades do que pode ter acontecido entre um quadrinho e outro.

Cada leitor preenche esses espaços do seu jeito, o que faz com que ele necessariamente interaja com a história, de forma semelhante com o que fazemos com livros, quebrando o argumento que muitos têm de que as HQs não dão espaço para imaginação ou é uma mídia que induz passividade ao leitor. Essa passividade também é muito usada para criticar outras mídias, como o cinema, mas até mesmo quando todas as cenas passam diante dos nossos olhos enquanto a história nos é contada, não deixamos de interagir ativamente com a história como afirma McCloud (1995, p.69) ao dizer que:

A participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo, os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar sua própria imaginação. Mas enquanto o filme utiliza a imaginação da plateia para efeitos ocasionais, dos quadrinhos tem que fazer isso com frequência. Do arremesso de uma bola ao extermínio de um planeta, a conclusão deliberada e voluntária do leitor é um método básico pro quadrinho simular o tempo e o movimento.

A conclusão da qual o autor se refere é justamente a ação que ocorre entre um espaço de um quadro e outro, e ela acontece exclusivamente na cabeça do leitor. Podemos dizer então que nesse aspecto as HQs têm bastante em comum com o cinema, utilizando de seus recursos e misturando aos recursos narrativos da literatura para criar um jeito próprio para cativar o leitor, já que essa conclusão “cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público” (MCCLLOUD; 1995, p. 69). Dessa forma as HQs tornam-se algo além de apenas um divertimento, ela faz o leitor pensar, se identificar, refletir sobre as histórias e sua própria realidade.

As HQs tanto influenciam quem a produz e consome, quanto a sociedade onde é produzida (GOES; RIBEIRO; HOFFMANN, 2013) e ainda sofre influência destes, dessa forma “a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa para, a partir daí, influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais, porque era uma forma de leitura alternativa” (RAHDE, 1996, p. 106). Quando percebemos esse aspecto é notável do porque essas histórias terem chamado a atenção dos acadêmicos, que depois de anos de represália a essa narrativa, voltaram seus olhos para ela e perceberam a infinidade de possibilidades de uso, seja como fonte de pesquisa, já que ela é um recorte da realidade tanto de quem a produz quanto de quem a lê, seja para instigar os leitores a refletirem sobre suas realidades ou sobre outras culturas no caso de HQs produzidas fora do meio onde este leitor está inserido, seja esta história de outro estado ou produzida do outro lado do mundo.

Além disso a HQ também explora aspectos muitas vezes ignorados pela academia e [...] desenvolve inteligências que são comumente deixadas de lado, ainda que sejam tão importantes quanto às outras” (GOES; RIBEIRO; HOFFMANN, 2013, p. 81) como trabalhar a interpretação da linguagem não verbal.

Neste capítulo veremos como são e como ainda podem ser utilizadas em diversos contextos, com base na pesquisa de autores que dedicaram anos de sua vida à pesquisar sobre esse meio de comunicação tão democrático.

### **3.1 Quadrinhos e representações sociais**

Assim como a literatura e as artes, as histórias em quadrinhos, que bebem das duas fontes, são um recorte da realidade de uma ou mais pessoas que as produziram, bem como das pessoas para quem essas histórias se dirigem. É natural para o ser humano querer se ver dentro dos meios artísticos. É muito fácil para nós nos identificarmos com uma história,



independente da forma como ela nos foi apresentada, seja sendo contada por um amigo ou vista na televisão, com as HQs não é diferente.

Além de serem uma forma de expressão daqueles que a criam, elas são uma maneira do público se encontrar, se verem dentro daquelas histórias e se relacionarem com aqueles personagens, mas, bem como as outras formas de expressão, não se restringem apenas aos grupos retratados na história, pessoas de fora desses recortes podem aprender mais sobre realidades diferentes, assim “elas são fontes que nos possibilitam identificar imaginários sociais de um dado grupo social” (RODRIGUES; MELO, 2012, p. 131-132), além disso, por mais que tenhamos experiências de vida, cultura e costumes diferentes, existem fatores que são comuns à todo nós, logo, um jovem no Brasil pode se sentir representado por um personagem de mangá, mesmo que ele não viva na cultura japonesa pode encontrar nesse personagens características e conflitos que se assemelham com as suas, esse é um fator que, por exemplo, possibilita que os leitores se reconheçam em personagens que são diferentes deles, como no caso de super heróis. Mesmo sem possuírem poderes os leitores se colocam no lugar desses personagens por causa das situações e conflitos pelos quais o personagem passa, como explica Costa (2010, p. 48) ao falar sobre os obstáculos enfrentados pelos protagonistas:

Esses obstáculos podem ser interpretados (consciente ou inconsciente) por quem lê como representação de suas próprias angústias, conflitos, e outras questões decorrentes de seu período de desenvolvimento. Dessa forma a vitória do herói, no final da história, tem papel importante como instrumento de apoio ao leitor, para que este supere suas próprias ansiedades. (COSTA, 2010, p. 48)

Para Rodrigues e Melo (2012, p. 132) o leitor “atribui sentido ao que é narrado e representado nas histórias, acionando um conjunto de representações sociais”, essas representações são construídas pela pessoa por meio do convívio social, onde ela aprende as regras sociais do ambiente onde vive. As HQs, bem como a mídia em geral, não só reproduzem valores de uma determinada cultura, ela também as molda, já que o indivíduos podem tanto reproduzir esses valores contidos nas histórias como também questioná-los e podem modificá-los (RODRIGUES; MELO, 2012). Dessa maneira as HQs podem ser consideradas como suporte para a veiculação dessas representações e valores (RODRIGUES; MELO, 2012), fazendo com que o leitor avalie o problema enfrentado pelo personagem e pondere o que faria se estivesse na mesma situação e, no caso de leitores mais jovens, as atitudes positivas dos personagens, principalmente os heróis, se tornam exemplos a serem seguidos como aponta Costa (2010, p. 48)

Diversos são os dilemas apresentados ao leitor, que durante sua vida será constantemente defrontado, que os tornam essenciais na educação moral da criança, visto que trabalham a moralidade não com conceitos abstratos, mas sim com uma realidade que se mostra significativa para o período que se encontra a criança. Dessa forma espera-se que a criança seja guiada pelo “caminho do bem” não pela moralidade da história, mas sim, pela identificação com o herói e o sucesso que alcança.

Em relação às representações sociais, Rodrigues e Melo (2012, p. 133) afirmam que essas representações podem ser consideradas “[...] fenômenos sociais e psicológicos que se constroem a partir da vida coletiva e nos permitem, por isso, identificar saberes, ideologias e crenças populares”. Não nos cabe discutir aqui todas as vertentes dessa teoria e não ambicionamos nos estender dentro dela, mas apenas ter uma noção de como funcionam as representações sociais e como os quadrinhos, como uma mídia popular, têm sua parte nas representações sociais e influencia seu público com suas ideias, além de gerar identificação por parte do leitor, misturando o recurso linguístico com o imagético, assim temos a identificação por meio do texto que descreve emoções e ambientações, como nos livros, mas também a imagem que nos passa emoções mais profundas, seja pelas cores, perspectivas de cenários ou expressões faciais, recurso este usado pelo cinema, o que explica a popularidade de tal meio há tantos e tantos anos.

As HQs, bem como qualquer outra mídia, não estão isentas da subjetividade de quem as produz, sendo assim, elas sempre passarão costumes e posicionamentos de quem a cria de alguma forma, ela não é neutra (RODRIGUES; MELO, 2012,). Cabe aos indivíduos que a lêem decidir se concordam ou não, por conta disso se torna fácil entender o receio de muitas pessoas em relação às HQs serem prejudiciais aos jovens na época do *Comic Code*, contudo, porque um conteúdo não é neutro não significa que seja prejudicial ou que não deva ser consumido, já que tudo que é produzido por seres humanos acaba levando um pouco do criador para a criação, com as HQs não é diferente.

Independente do lugar ou da época sempre há alguém que aponta esse aspecto nas HQs, justificando que elas deveriam ser uma forma de escapar da realidade, mas como criar algo sem que isto de alguma forma passe uma mensagem sobre o mundo em que vivemos se é a partir dele que temos experiências que nos fazem querer criar algo? Seja uma música, um livro, uma pintura, nada está fora de representar nossas vivências e nossos valores.

O famoso quadrinista Stan Lee já disse em uma de suas famosas *soapbox* (colunas que ele escrevia em suas revistas) quando perguntado o porquê de tanta moralização em seus quadrinhos respondeu que para ele “[...] parece que uma história sem uma mensagem, ainda

que subliminar, é como um homem sem alma.” e ainda afirma que “Nenhum de nós vive no vácuo – nenhum de nós é intocável pelos eventos do dia a dia que são sobre nós – eventos que moldam nossas histórias, assim como moldam nossas vidas” (CAPTAIN AMERICA [1968], 1970). O próprio escritor reforça que não há como escapar completamente da nossa realidade, afinal, ela é quem nos faz o que somos.

Ao analisarem as histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica*, Rodrigues e Melo (2012) mostram como as revistas, tanto a edição voltada para o público infantil quanto a voltada para o público adolescente, chamada de *Turma da Mônica Jovem* exercem influência sobre o público que a consome e os leva a refletir sobre as situações retratadas nas histórias, situações essas que muitas vezes fazem parte de seu cotidiano e acontecem dentro de seu círculo social como a valorização da amizade, construção da própria identidade social, relacionamento com os pais, contribuindo para o autoconhecimento do jovem leitor, como Rodrigues e Melo (2012, p. 137) afirmam:

Nesse sentido, as representações veiculadas nessas histórias revelam o poder de transformação da realidade social, tendo em vista que elas possuem o poder de exercer influência sobre o leitor e levá-lo a refletir e reorganizar a concepção que possui sobre si mesmo, sobre sua condição, bem como uma realidade maior que o circunda.

As histórias em quadrinhos são um reflexo da sociedade da qual ela faz parte e ao mesmo tempo em que ela é moldada pelos costumes e comportamentos dessa sociedade ela também os molda (RODRIGUES; MELO, 2012) a partir de reflexões em suas histórias que influenciam o leitor a pensar no ambiente que o circunda, dessa maneira, esse leitor transforma o seu ambiente, mesmo que de maneira pequena, pois mesmo que pouco, este sujeito mudou após a sua reflexão e suas atitudes vão refletir na sociedade em que ele vive.

É provável que seja por isso que as HQs foram consideradas perigosas para o público, principalmente os mais jovens, já que refletir sobre a política de uma sociedade pode ser encarado como algo perigoso para alguns. Assim como várias manifestações artísticas, as HQs ajudaram a difundir ideias e acompanharam as mudanças da sociedade, como no caso da mudança do papel da mulher tanto na sociedade quanto na ficção. As personagens femininas deixaram de ser a mocinha salva pelo herói e passaram a ser grandes heroínas (COSTA, 2010, p. 52). As histórias se tornaram mais inclusivas e mais próximas à realidade, com heróis de gêneros, cores, personalidades, nacionalidades e realidades diversas, dessa forma conquistaram ainda mais o público e as histórias em quadrinhos passaram a ser vistas de maneira muito mais positiva, contudo, ainda sobraram preconceitos em relação à essas obras,

resquícios de períodos onde essas histórias sofreram com a censura que acabou infantilizando as histórias apresentadas, fazendo com que até hoje esse material ainda seja visto como uma leitura “não válida” ou entretenimento infantil, como abordaremos no próximo tópico.

### **3.2 *Comics code authority* e o código de ética dos quadrinhos**

Apesar de sua popularidade - ou talvez por causa dela - as HQs ainda carregam um estigma colocado sobre elas no século passado. Mesmo sendo objetos de pesquisa, tema de palestras e eventos, esses que são frequentados majoritariamente por adultos, ainda carregam consigo a fama de “leitura infantilizada” ou de “baixo nível” e existem diversos fatores que levaram a esse estigma.

Difícil falar sobre qualquer manifestação cultural sem citar a Industrial Cultural, movimento intelectual encabeçado por Adorno e Horkheimer nos anos 1920 que promovia o debate sobre as condições sociais, econômicas, políticas e culturais da época (BAHIA, 2012). A escola de Frankfurt ficou conhecida pelas críticas aos objetos culturais consumidos principalmente pela massa. A chamada indústria cultural era considerada um mecanismo de controle e dominação dessas massas, que incluía o cinema, rádio, músicas e revistas e é um dos motivos das HQs não serem vistas como objetos sérios de pesquisas acadêmicas (BAHIA, 2012) como explicaram Rebouças e Setubal (2015, p. 322) quando dizem que:

No caso específico das HQ, a influência da Escola de Frankfurt, aliada à ideia de que os quadrinhos eram direcionados apenas ao público infantil, originou trabalhos que enfatizavam uma suposta influência negativa destes na formação de crianças e adolescentes.

Esse pensamento é enfatizado quando posteriormente um velho conhecido dos pesquisadores em quadrinhos, o psicanalista Frederic Wertham resolve lançar o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente), onde considerava que os conteúdos das HQs incentivaram a delinquência juvenil e dava o respaldo científico que as pessoas contra a publicação e leitura de HQS – principalmente a leitura por parte de crianças e adolescentes – precisavam para disseminar suas visões contrárias e ainda justificar que ia além do mero “não gostar”.

A pesquisa do Dr. Wertham teve como base a associação que ele fez entre o que os delinquentes juvenis de Nova York tinham em comum: a maioria lia Histórias em Quadrinhos. Wertham também foi responsável por promover o simpósio *A psicopatía dos Quadrinhos*, onde disseminava a campanha contra as HQS (SETUBAL;REBOUÇAS, 2015, p. 322). Essas

ideias em conjunto com a crescente onda de publicações de terror e horror que se popularizaram no pós-guerra (SILVA, 2015) desencadearam revoltas, principalmente de pais preocupados com a má influência sob seus filhos, o que levou à famosa queima de quadrinhos nas cidades americanas em 1948, além de uma onda de protestos, que causou o enfraquecimento da indústria dos quadrinhos com toda a propaganda negativa ao redor dos gibis (MOYA, 1977). No fim, editoras e protestantes chegaram a um acordo: um código. O Comics Code Authority foi criado pela Comics Magazine Association of America para autocensurar as HQs e evitar qualquer tipo de histórias contendo terror, crime, violência, ou erotismo.

Essa censura imposta às HQs contribuiu para que elas continuassem sendo vistas apenas como entretenimento infantil, já que os requisitos limitavam os artistas na criação do roteiro, que deveria ser essencialmente dirigido às crianças. A pressão sofrida pelas editoras era enorme, já que as revistas que não fossem de acordo com o código, não receberiam o selo e não seriam publicadas. Critérios como não possuir lobisomens, vampiros e outros elementos de terror, além de o “bem” sempre ter que vencer o “mal” no final da história (BAHIA, 2012) eram exigidos para obter o selo representado na imagem a seguir.

Figura 10 – Selo *Comics Code Authority*



Fonte: <http://cblfd.org>

No Brasil, apesar de já serem parcialmente censuradas por algumas autoridades, o Código de Ética dos quadrinhos foi implantado oficialmente em 1961, que “[...] da mesma forma que o americano, também se voltaria contra o horror em nome da moral e dos bons costumes” (VARGAS, 2015, p. 5), e, bem como o código americano que tinha como maior foco os quadrinhos da EC Comics, o código brasileiro tinha como foco as editoras La Selva e Outubro, agravando o problema da censura dos quadrinhos no Brasil já que essas editoras se

voltavam para a nacionalização dos quadrinhos. Isso contribuiu para que a maior parte dos quadrinhos comercializados no Brasil fossem produzidos fora, em especial os quadrinhos americanos de super heróis.

Apesar de ter tido grande aceitação na época, as pesquisas contrárias aos quadrinhos, especialmente as do Dr. Wertham, não são bem vistas hoje do ponto de vista científico, já que tinham como base a teoria hipodérmica ou teoria da bala mágica, que afirmava que os produtos midiáticos adentravam no cérebro das pessoas como uma bala mágica, fazendo com que as informações obtidas sejam sempre passivas, algo que não ocorre na realidade já que é preciso levar em conta a subjetividade do leitor.

Mesmo com os percalços, as histórias em quadrinhos continuaram a se popularizar e mesmo carregando o estigma ganhado nas décadas anteriores atraiu a atenção de grandes artistas, muitos desses que buscaram atingir o público adulto ao focar em denúncias das mazelas sociais (VERGUEIRO, 2007) em vez de se concentrar em conteúdo para o público infantil.

Enquanto nos Estados Unidos as pesquisas sobre HQs eram, em grande parte, monopolizadas pelo Dr. Wertham, na Europa começaram a crescer os estudos sobre as contribuições das Histórias em Quadrinhos na sociedade, além disso com o surgimento da *Pop Art*, sobretudo na Inglaterra e Estados Unidos, o conceito de arte foi se modificando (BAHIA, 2012). No Brasil, no período da ditadura militar, muitos artistas realizavam atividades de crítica política e social, como acontecia na revista *O Pasquim*. Mesmo após o término da ditadura, essas publicações continuaram a tomar força em território nacional.

Com o desuso do CCA e a publicação de histórias mais complexas e com tramas mais adultas, sobretudo após a década de 1980, que marcou a história das HQs por popularizar histórias voltadas para adultos e fugiam da luta entre o bem e o mal e focavam em críticas sociais, os quadrinhos voltaram a ganhar o apreço do público geral, formado de adultos que já liam HQ na infância e continuaram na vida adulta, mas também de novos leitores influenciados pela popularização dessa nova “fase” dos quadrinhos.

Esse fenômeno foi alavancado com o surgimento das *graphic novels* histórias em quadrinhos em formato de livro com uma história fechada em vez de publicações seriadas, que ganhou grande apreço também da academia americana, seguindo exemplo da europeia (BAHIA, 2012), especialmente após a publicação *A Contract with God* do quadrinista Will Eisner. Muitas HQ foram usadas como objetos de pesquisa, outras começaram a se transformar em um mediador entre as informações científicas e o público fora do meio acadêmico como veremos no próximo capítulo.

## 4 OS QUADRINHOS EM BIBLIOTECAS

Ainda que inúmeras mudanças culturais tenham contribuído para a maior aceitação das HQs em espaços que na década de 1950, por exemplo, pareciam impossíveis, como nas coleções de adultos, em bibliotecas escolares e até mesmo como objeto de pesquisa de acadêmicos, persiste certa relutância por parte de algumas autoridades, principalmente aquelas voltadas para a educação, em olhar para HQs como algo além do entretenimento e leitura complementar, como explicam Setubal e Rebouças (2015, p. 324)

Apesar da conquista do espaço na escola, podem-se destacar dois pontos em relação à percepção das autoridades da educação em relação às HQ: a) elas desconsideram os quadrinhos como expressão artística; b) a HQ é vista apenas como um gênero literário diverso, com utilidade para o ensino (deixar o conteúdo mais atrativo, explicativo).

Desconsideram, portanto, os conteúdos das HQs que podem trabalhar temáticas diversas, como a história em quadrinhos *A Diferença Invisível*, de Mademoiselle Caroline, que narra a história de uma jovem de 27 anos, Marguerite, que se sente diferente dos outros e acaba descobrindo que tem um Transtorno do Espectro Autista (TEA), a síndrome de Asperger. Podemos citar também *Maus*, de Art Spiegelman, que narra a história de seu pai, Vladek Spiegelman, um judeu polonês em meio à Segunda Guerra. Além de abordar o Holocausto, a HQ trata do relacionamento entre Art e seu pai, suas percepções de mundo já que os dois nasceram em períodos bem diferentes. Na questão histórica, se pegarmos um gibi do Capitão América entre a década de 60 e 80 por exemplo, além da história em si veremos também a forma como os artistas daquela época viam o mundo ao seu redor, reflexo do ambiente e da cultura na qual estavam inseridos.

Outras histórias também podem ser utilizadas e Bonifácio (2005) mostra isso em sua pesquisa, ao utilizar como exemplo a coleção *Você Sabia?*, da Turma da Mônica, onde são recriadas a história do nosso país, protagonizadas pelos famosos personagens de Maurício de Sousa:

Nas historinhas, são abordados fatos e acontecimentos da História do Brasil, entremeados com jogos, passatempos e informações históricas, de forma leve e divertida, indo ao encontro, principalmente, do leitor público infantojuvenil em idade escolar. Os personagens da Turma da Mônica são participantes e agentes dos acontecimentos e usam o bom humor para responder às necessidades que surgem; assim, além da referência aos personagens já consolidados no imaginário brasileiro, Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e outros membros do elenco da Maurício de Souza Produções, esses personagens assumem também o papel de personagens históricos, numa relação que traz para o leitor uma percepção do caráter lúdico da

obra, concomitante com a sua preocupação histórica e pedagógica (BONIFÁCIO, 2005, p.128).

Enfim, o universo das HQs a ser explorado dentro das salas de aula é vasto, as revistas da Turma da Mônica, citadas acima, podem entusiasmar crianças e jovens para imergir na história do próprio país, mas não só isso, a fama e o carisma de personagens de HQs também podem ser utilizadas para difusão da informação científica, que normalmente não chega ao público geral, seja pela complexidade da escrita ou pela apresentação engessada que costumam ter as publicações acadêmicas.

No âmbito da informação, os quadrinhos já vêm sendo utilizados para simplificar a linguagem jurídica, que é extremamente técnica, em algo mais acessível para o cidadão comum que está fora dessa área de atuação e fora do mundo acadêmico, etc., como afirma Silva e Silva (2012, p. 169) ao dizer que [...] é perceptível que os falantes do discurso jurídico passam por um ritual de qualificação que os distingue daqueles que não passaram (cidadão leigo). Os gestos, o comportamento e o discurso são totalmente diferentes”. Essa diferença influencia na maneira como o cidadão se comporta perante a sociedade, não apenas seguindo os códigos de conduta, mas também correndo atrás de seus direitos e tendo consciência de que ele pode contribuir mais e também cobrar mais.

O acesso à informação não deve ser restrito apenas ao meio acadêmico ou apenas à elite, é um direito de todos. Nos últimos anos a questão do retorno das atividades dentro das universidades, como a pesquisa para a sociedade, tem sido questionada e algo que reforça esse discurso é justamente a inacessibilidade das informações que circulam na academia por parte majoritária da população: pessoas que não frequentam centros acadêmicos. Claro, os textos estão fisicamente acessíveis já que a comunidade pode consultar os livros da biblioteca universitária, por exemplo, e, caso ela tenha conhecimento da existência das bases de dados e repositórios institucionais, podem acessar as produções científicas.

Essa acessibilidade é na verdade ilusória: a comunidade geralmente não sabe da existência e nem como usar esses recursos informacionais, muitos não têm acesso à computadores em casa e, ainda sim, a linguagem científica não é acessível para aqueles fora da academia - muitas vezes nem mesmo para quem está dentro. As HQs possuem recursos visuais que facilitam e deixam a leitura mais atrativa, mas sem comprometer a qualidade do texto ou da informação contida ali, adequando-se ao público para qual elas se dirigem, além de trazerem elementos que deixam a leitura mais dinâmica e atrativa como o uso de cores, disposição das imagens, texto mais harmonioso e legível, como cita Silva e Silva (2012, p.



173) ao falar sobre uma das adaptações das histórias a Turma da Mônica para informar seu público:

O Gibi da Turma da Mônica, produzido por Maurício de Souza, certamente o mais famoso quadrinista brasileiro, é voltado para o público infantil e utiliza os artifícios corriqueiros: layout dinâmico e colorido, texto harmonioso, legível e lúdico que respeita o conhecimento das crianças. Na edição voltada ao Estatuto da Criança e do Adolescente, as estratégias retóricas visuais foram seguidas, contudo houve a preocupação em explicar, numa versão simplificada, quais são os direitos das crianças e adolescentes.

Esses elementos, além de atrair a atenção do nosso cérebro, também facilitam a compreensão e a memorização. Além dos gibis da Turma da Mônica, os autores citam também uma cartilha com o famoso Menino Maluquinho, de Ziraldo, explicando sobre Direitos Humanos. O artigo de Silva e Silva (2012) foca bastante nesse conteúdo sendo utilizado para crianças, mas se por um lado temos a preocupação de ajudar uma nova geração a aprender esses assuntos desde cedo, por outro temos o estereótipo de que esse formato é direcionado apenas para o público infantil, algo que pode reforçar o preconceito de alguns adultos de lerem histórias em quadrinhos. Nesse aspecto, as pesquisas sobre HQs ajudam a quebrar esses estereótipos mostrando a versatilidade desse formato de história, refutando questões como HQs serem leitura de “baixa qualidade” ou apenas voltada para entretenimento infantil, como aborda Setubal e Rebouças (2015, p. 323) ao explicar que “[...] a partir da década de 1980, os estudos culturais, na Inglaterra, começaram a questionar a divisão entre ‘alta’ e ‘baixa’ culturas, dando início à incorporação de produtos de massa como objetos dignos de investigação acadêmica”. Inicia-se então uma presença constante das HQs em pesquisas acadêmicas, abrindo espaço para explorar esses objetos culturais de outras maneiras além do entretenimento.

No Brasil Moacyr Cirne foi o primeiro a encabeçar estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos, abrindo as portas para que outros pesquisadores trilhassem esse caminho e expandissem os horizontes do uso das HQs fora do mundo lúdico. Também foi importante para que professores passassem a aceitar a presença de HQs em sala de aula (SETUBAL; REBOUÇAS, 2015). Contudo, mesmo com experiências com o uso de HQs em livros didáticos, o pensamento de histórias em quadrinhos como leitura superficial continuou por muito tempo, mas com as pesquisas acadêmicas esse cenário foi se modificando. Além das pesquisas, outro fator que contribuiu para a legitimação dos quadrinhos em território brasileiro foi o próprio reconhecimento dos órgãos governamentais, como a inclusão das HQs nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), as diretrizes que regem as práticas

pedagógicas adotadas nos currículos escolares. Uma mudança significativa ocorreu com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, que apontava a necessidade de ter outras linguagens e manifestações artísticas como parte do currículo escolar de crianças e jovens.

Em relação à popularidade das HQs entre jovens e adultos da geração atual, Lavin (1998) afirma que tal popularidade deve-se ao fato dessa geração ter crescido em contato com mídias altamente visuais, como a televisão, o cinema e os videogames. Aplicando ao contexto atual das tecnologias da informação e comunicação, temos ainda a popularização da internet, principalmente se tratando de redes sociais, onde prevalece a comunicação visual.

HQs em acervos de bibliotecas se justificam pela versatilidade e pela identificação que a narrativa gera com os leitores, muitas vezes simplificando temas científicos e levando para pessoas fora da academia. Isso vai além da biblioteca escolar, onde já é utilizada, mas em bibliotecas públicas e universitárias também, já que ambas servem a comunidade que a cerca.

Goes, Ribeiro e Hoffmann (2013) em seu artigo “História em Quadrinho: Arte, Educação, sociedade e Cultura” quebram alguns dos argumentos utilizados para “excluir” as histórias em quadrinhos de ambientes como bibliotecas acadêmicas. Argumentos como de que as HQs não são “cultas” ou não obedecem a “cânones elevados” por não estarem presentes nos grandes movimentos da literatura e da arte, já que os quadrinhos são obra híbridas, mas como os autores explicam é preciso lembrar que as HQs têm suas próprias características e não se limitam a um ou outro movimento artístico e têm “[...] suas próprias formas de diálogo visual/escrito com o receptor” (GOES; RIBEIRO; HOFFMANN, 2013, p. 73). Além disso, o julgamento das HQs não serem cultas se torna sem fundamentos, já que o que é culto refere-se à algo que tem cultura e que depende de trabalho intelectual de um povo, logo, as histórias em quadrinhos como uma produção intelectual é sim culta, apenas não é aceita por uma parcela da sociedade, normalmente a mais rica, que é a que dita os valores da sociedade, “[...] porque sua bagagem intelectual ainda não foi explorada” (GOES; RIBEIRO; HOFFMANN, 2013, p.73), ou seja, podemos perceber que o “medo” e preconceito com tudo aquilo que é novo reflete nas HQs, julgadas erroneamente de “incultas” sem nem se atentar ao significado de ser culto.

Quando falamos em quadrinhos nas bibliotecas, as primeiras que lembramos são as escolares, já que nestas bibliotecas está mais fácil de se encontrar HQs graças ao Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que desde 2006 vem incluindo HQs entre os livros selecionados para bibliotecas escolares (BAHIA, 2012).

Esse programa vem sendo desenvolvido desde 1997 e tem como objetivo “[...] promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência.” (BRASIL, 2020).

Essa dinâmica muda quando se trata das bibliotecas universitárias, ambiente majoritariamente frequentados por adultos: Quase não existem HQs no acervo e quando existem são considerados “materiais especiais” ou pertencem à uma coleção temática, que normalmente fica em um ambiente separado do acervo da biblioteca e ganha o nome de “Gibiteca”.

A ideia em si, de criar um espaço único para as HQs é nobre, contudo, enquanto é bem vista pela comunidade de colecionadores e amantes de quadrinhos, para a população em geral leva a mensagem de que as HQs não pertencem ao acervo de uma biblioteca como os livros pertencem, isso pode reforçar o preconceito em relação aos quadrinhos de não serem considerados uma leitura válida por seu formato não tradicional em relação ao livro ou de não serem uma “leitura séria”, mas sim apenas um entretenimento para crianças.

Por mais que HQs ainda sejam vistas como material voltada para o público infantil por alguns profissionais, ao fazer uma análise do mercado de quadrinhos no Brasil percebemos que hoje em dia a maioria das publicações são produzidas para o público adulto, como explica Vergueiro (2007, p.10)

Uma análise do mercado brasileiro de quadrinhos nas últimas duas décadas permite constatar que o número de publicações direcionadas para segmentos de público adulto aumentou substancialmente, embora a publicação de títulos para o público infantil e adolescente seja ainda bastante substancial. Isto é muito significativo em relação ao futuro da linguagem gráfica seqüencial no Brasil, pois sinaliza para o atendimento a uma demanda que até recentemente se encontrava órfã, representada por aqueles leitores de histórias em quadrinhos que, tendo passado o período da adolescência, não mais se satisfazem com as temáticas aventureiras e humorísticas dos quadrinhos direcionados para essa faixa de público e buscam produtos com maior profundidade narrativa, que tratem de temas mais ousados e incluam aspectos eróticos e realistas da vida social contemporânea.

Dessa forma, o público adulto também deve ser levado em conta na hora de inserir HQs numa biblioteca pública ou universitária, já que ao observar os consumidores atuais de quadrinhos percebemos que não são apenas crianças. Muitas dessas histórias retratam o cotidiano e aspectos sociais dos personagens fazendo críticas, mas também há histórias sobre mitologia, investigação (como *Do Inferno*, HQ de Alan Moore sobre o *serial killer* Jack, O Estripador), lutas sociais, etc. Temas não só voltados para o entretenimento, mas também para estudos e pesquisas (como visto no capítulo anterior), não só para acadêmicos, mas para o público em geral que têm curiosidade sobre o assunto.

No âmbito acadêmico Lavin (1998) nos lembra que histórias em quadrinhos já são usadas por pesquisadores para estudos sociais e de cultura, bem como no estudo de técnicas de design e ilustrações. Um de seus usos é exemplificado por Marinho (2017), ao afirmar que:

Estas histórias em quadrinhos oferecem uma infinidade de possibilidades acadêmicas e pedagógicas, como a história feita por Hector Lima, Mario Cau e Pablo Casado especialmente em comemoração ao dia internacional da mulher em março de 2015. *Pão e Rosas* é uma versão romanceada da “Greve do Pão e Rosas”, como ficou conhecido um dos eventos mais marcantes da História na luta - principalmente da mulher – pela melhoria de condições de trabalho. (MARINHO, 2017, p. 4 )

Com esse exemplo podemos perceber que pesquisas históricas, sociais e linguísticas podem ser beneficiadas de um acervo de histórias em quadrinhos para serem estudados, mas o uso dos quadrinhos não se limitaria apenas a esse. Quem não estiver pesquisando sobre esses materiais também pode usá-los, seja para dar uma pausa nos textos acadêmicos e relaxar, ou para se informar sobre assuntos que não são de seu conhecimento, mesmo que esse ato de se informar não seja o objetivo final da pessoa ao procurar uma HQ, porque mesmo que o uso primário dessas histórias não seja informar, isso ocorre mesmo assim durante a leitura, como explica Souza e Toutain (2010, p. 81-82)

É evidente que o usuário não procura os quadrinhos com o objetivo principal de satisfazer sua necessidade de informação, porém esta ocorre sub-repticiamente, de forma contínua, mnemônica (pela soma dos diversos elementos, principalmente da imagem) e despercebida, num fluxo que não “cansa” a mente do leitor. Este processo se torna vantajoso em uma era de sobrecarga informacional, onde o próprio ato de saber se torna uma urgência para a sobrevivência na sociedade e faz os atores envolvidos sofrerem a chamada ansiedade de informação. (SOUZA; TOUTAIN, 2010, p. 81- 82 )

Os usos das HQs são inúmeros e deveriam ser considerados por bibliotecários na hora da aquisição de materiais para o acervo da biblioteca, mas nem sempre isso acontece. Na próxima seção abordaremos alguns fatores que fazem com os profissionais encarregados pelas bibliotecas não considerarem a aquisição dos quadrinhos e como essas objeções podem ser resolvidas.

#### **4.1 Quadrinhos e bibliotecários: uma relação em conflito**

Como foi dito nos capítulos anteriores, apesar de muitas mudanças que fizeram o público dos quadrinhos crescer e atrair cada vez mais pessoas, ainda existe um receio da

sociedade de tratar HQs como tratam os livros e isso ocorre não só pelos preconceitos enraizados nas pessoas em relação a esse tipo de leitura, mas também pelo receio e relutância dos bibliotecários tratarem os quadrinhos como tratam os livros dentro da biblioteca, já que esse espaço ainda oferece uma espécie de “validação” da leitura no olhar do público. Vergueiro aponta isso ao dizer:

No entanto, falar da oposição da sociedade não é o suficiente para explicar o afastamento das histórias em quadrinhos do acervo das bibliotecas brasileiras. É preciso também reconhecer que os responsáveis por essas instituições - que talvez pudessem ter exercido influência decisiva para reverter esse fato -, também não estiveram neutros no processo. Algumas vezes de maneira deliberada e consciente, outras por simples inércia, muitos responsáveis por bibliotecas se recusaram a selecionar os quadrinhos para elas por entenderem que eles não se adequavam aos critérios de qualidade que haviam definido para seus acervos. (Vergueiro, 2003).

Podemos observar que essa característica de afastar as HQs dos acervos de bibliotecas, principalmente acadêmicas e escolares não é responsabilidade apenas de professores ou dos pais. Esse ponto de vista muitas vezes é reforçado por profissionais da informação, que poderiam influenciar no sentido contrário fazendo com que as histórias em quadrinhos ganhassem mais espaço, mas em vez disso, não reconhecem as HQs como algo que possa pertencer ao acervo por entenderem que elas não atendem aos padrões de sua instituição, tratando ainda como um entretenimento raso e voltado para crianças, visão esta que infelizmente continua a ser perpetuada na sociedade atual.

É possível perceber a visão ainda enraizada de que quadrinhos são para crianças quando comparamos as nomenclaturas de gêneros dos quadrinhos e dos filmes. É bastante comum que os filmes em geral sejam divididos por seus gêneros e quando voltados para o público infantil encaixam-se no selo “infantil”. Por outro lado, nas HQs vemos o contrário, especifica-se para o público adulto aquelas histórias que fogem de contos de fadas, fábulas e outros elementos considerados voltados para crianças, dando a entender que “[...] quadrinhos são primordialmente para crianças e cinema é primordialmente para adultos” (SILVA, 2015, p.3).

Lavin (1998) aponta que mesmo que os bibliotecários admitam que histórias em quadrinhos mereçam espaço dentro das bibliotecas, ainda há um certo medo por parte dos profissionais quando se trata desse tipo de material. Argumentos como a dificuldade de adquirir e catalogar o material, a possibilidade de roubo das revistas, a fragilidade do suporte e conteúdo potencialmente não adequado para o público mais jovem, são comuns, mas para o autor, nenhum deles é suficientemente convincente para a não inserção de HQs no acervo, já

que nenhum desses obstáculos é impossível de ser vencido. O autor sugere que se trata na verdade de uma comodidade dos profissionais em relação a hábitos de formação de acervo já estabelecidos.

Parte da dificuldade dos bibliotecários em relação às histórias em quadrinhos ocorre porque esses profissionais muitas vezes não têm familiaridade com esse tipo de material e não sabe como fazer para representá-lo de forma correta dentro de seu acervo, como ressaltam Souza e Toutain:

Para tratar dos quadrinhos enquanto documentos é necessário que o profissional da informação compreenda os processos cognitivos que estão neles representados. Esta compreensão torna-se especialmente desafiante na medida em que se percebe que os quadrinhos são compostos de informações textuais, verbais, gestuais etc. Formando uma linguagem própria que torna dificultoso seu tratamento e organização por parte do profissional da informação não familiarizado com sua leitura (SOUZA; TOUTAIN, 2010, p. 83 )

A questão é agravada pela falta de descrições bibliográficas que contemplem as HQs, descrevendo-as em todos os seus aspectos e não apenas por seu formato, como ocorre atualmente. Souza e Toutain explicam que:

Ainda se engatinha na elaboração de um cabeçalho de descritores, e as descrições bibliográficas, quando raramente realizadas, não contemplam de forma precisa e detalhada o conteúdo das obras catalogadas, se limitando a esclarecer a forma em que a obra se apresenta – quadrinhos, mas sem explicitar seu conteúdo. Desta forma, não são recuperadas as indicações de responsabilidade, gênero das obras, títulos das histórias, entre outras informações. (SOUZA; TOUTAIN, 2010, p. 83 )

Assim, o que poderia ser feito hoje é adaptar os métodos de catalogação de livros para as HQs, contudo não é o que vemos na prática, onde na verdade dar-se preferência por não incluir os quadrinhos no acervo catalogado, limitando-o a ser uma obra de referência, já que não é possível fazer seu controle de empréstimos sem que esses materiais estejam inseridos no catálogo.

Não se deve esperar que as obras em quadrinhos tragam apenas conteúdos e mensagens que corroborem com os padrões comportamentais, culturais, sociais, dogmas e costumes da sociedade em que se encontram, assim como nunca se criou a expectativa de que o mesmo ocorra com outras formas de expressão humana, como a literatura convencional, o teatro e o cinema. (SOUZA; TOUTAIN, 2010, p. 83 )

Pensando nisso e objetivando ajudar bibliotecários a entender algumas particularidades das HQs e como inseri-las em seus acervos, Lavin nos traz uma série de

artigos, publicados na revista *Serials Review* na década de 1990, destrinchando os quadrinhos, bem como seus gêneros, editoras, desafios para sua catalogação e como contorná-los.

Em relação a como fazer a seleção de HQs para o acervo Lavin (1998) destaca alguns pontos que devem ser considerados pelos bibliotecários, como a popularidade das histórias, se a HQ está de acordo com o restante do acervo, faixa etária do público da biblioteca e das histórias, qualidade da escrita, reputação dos autores, prêmios recebidos (também entrando no caso da popularidade e qualidade avaliada por leitores e autores), formato (preferir formatos não muito grandes, considerando o tamanho da estante e do espaço no acervo, e nem muito frágeis).

Sobre a aquisição para a coleção Lavin (1998) recomenda que bibliotecários tenham contato com lojas de quadrinhos e, se possível, façam visitas para ter conhecimento do tipo de material antes de adquiri-lo em sua coleção. Algo que Lavin (1998) ressalta que é preciso os bibliotecários ficarem atentos à classificação etária das obras, já que nem todas as histórias em quadrinhos são feitas para o público infantil, apesar de ser um estigma desse tipo de conteúdo.

Outro bibliotecário que também fala sobre o trabalho em um acervo de HQs é Randall W. Scott, em seu artigo também publicado na revista *Serials Review*, destaca a vantagem de se ter quadrinhos catalogados: os usuários podem encontrar, consultar e pegar esses materiais mesmo que o bibliotecário responsável por essas HQs esteja presente (SCOTT, 1998).

O autor inclusive mostra opções que ele e sua equipe usaram em uma biblioteca para armazenar edições seriadas de quadrinhos, que são mais finos e em formato de revista, colocando-os em envelopes para proteger da acidificação e alocando-os na estante de forma vertical em caixas de revistas.

Agora, no seu artigo Scott (1998) fala de uma biblioteca com objetivo de reunir HQs não apenas no formato *Graphic Novel*, mas também publicações seriadas, que necessitam de um cuidado especial, tanto na disposição nas estantes quanto no serviço de referência, já que os bibliotecários têm que indexar e apresentar esses materiais no serviço de referência de uma maneira que eles se tornem tão completos quanto um material monográfico. Dessa forma, as soluções por ele propostas sobre como montar um guia de referência podem parecer intimidadoras, principalmente para bibliotecas públicas ou com menor número de bibliotecários para catalogar e indexar os materiais, mas o que ele aponta são propostas para o contexto da biblioteca em que ele atua, nem toda biblioteca precisa adquirir essas publicações seriadas, na verdade, dentro do contexto brasileiro o melhor seria buscar doações e aquisições de materiais únicos como *Graphic Novels*, que não apenas são mais fáceis para catalogar, assim permitem a possibilidade da biblioteca oferecer o empréstimo desse material, como são

formatos que chamam mais a atenção do público de HQs que procuram frequentar bibliotecas, já que as publicações seriadas atraem mais os colecionadores, que por sua vez preferem adquirir esses quadrinhos para suas coleções pessoais.

Acolher os quadrinhos dentro da biblioteca vai muito além de seguir uma tendência de mercado, é sobre atender um público que já existe e não está sendo contemplado pela biblioteca de forma efetiva. Isso se torna ainda mais importante quando falamos da biblioteca pública.

Flusser (1980) relata que após a renascença, a mudança do conceito de arte que passou a ser direcionada a um público e não mais um povo, resultou em uma divisão entre o “público efetivo” ou “público potencial” e o que é chamado de não público, aqueles deixados de lado. Flusser (1980) explica que isso ocorre também dentro do contexto da biblioteca e afirma que a única maneira da biblioteca ser realmente pública é se ela alcançar também o não público.

Podemos ver uma relação com o público que gosta de quadrinhos, mas não encontra esta leitura na biblioteca, e quando encontra são edições seriadas muitas vezes com a coleção incompleta, destoando da demanda do cenário brasileiro de leitores de quadrinhos, onde a maioria prefere histórias fechadas em um ou apenas alguns volumes.

Uma maneira de contornar essa situação, de acordo com Flusser (1980) é ouvir o não público. No contexto dos quadrinhos nas bibliotecas isso seria o equivalente a fazer pesquisas com o público que frequenta a biblioteca e saber se este gosta de histórias em quadrinhos e de qual tipo, essa etapa pode ajudar não apenas na hora de adquirir HQs ou selecionar os materiais doados à biblioteca, mas também para descobrir se existe demanda para esse tipo de conteúdo na comunidade onde a biblioteca está inserida, além de abrir um canal de comunicação que pode aproximar mais o público da biblioteca.



## **5 ESCOLHAS E CAMINHOS METODOLÓGICOS: análise, sugestões e proposições para o entendimento entre os bibliotecários e os HQs nas bibliotecas**

A defesa que aqui vimos fazendo das HQs e suas relações com a cultura e a sociedade; deles como modos de expressão artística e que promovem diálogos e interlocuções com a sociedade; das suas ações, expressões e representações sociais; deles como difusores dos contextos socioculturais onde estão inseridos, além dos muitos fatores levantados no capítulo 3 somados à defesa deles em bibliotecas, realçados no capítulo 4 e para além das questões teóricas aí levantadas, realçaram neste caminhar a necessidade de abordar a questão do objeto desta pesquisa à luz de alguns contextos, já delineados nos objetivos geral e específicos, a saber:

- a) a observação da relação entre quadrinhos e a sociedade, como forma de expressão artística, comunicação de massa, mídia informacional e um grande portador de representações sociais;
- b) uma análise dos aspectos técnicos e culturais dos quadrinhos, desde sua forma inicial como tirinhas de jornais até as HQs eletrônicas, a fim de observar seu poder linguístico, cultural e informacional que é percebido pela sociedade, justificando assim os quadrinhos como uma forma mais que legítima de leitura e que portanto não deve ser considerada inferior ou excluída de nenhuma forma dos acervos;
- c) a identificação, na literatura disponível sobre os quadrinhos, quais dificuldades são constatadas por bibliotecários ao inserir HQs em seus acervos; discorrer sobre as dificuldades deles quanto ao tratamento técnico desse tipo de acervo; sobre as liberdades de poder delegar a esse tipo de fonte técnicas diferentes das tradicionalmente estabelecidas, como realçado no capítulo 4. Além disso, identificar quais soluções já existem na literatura para solucionar os problemas relatados.

Assim, a partir de uma pesquisa exploratória do assunto, com o objetivo de aclarar o modo como ele vem sendo desenvolvido pelos teóricos das HQs (capítulo 3) e as críticas, sugestões e ações propositivas presentes no capítulo 4, optamos por fazer uso das teorias apresentadas nesses dois capítulos e delas tirar chaves de leitura capazes de nortear o capítulo de análise deste trabalho. Análise à luz de sugestões e propostas como saídas para uma boa relação dos acervos de HQs em bibliotecas. Inicialmente se objetivava – a partir dos dois capítulos em lide – a sugerir ou criticar apenas as posturas técnicas quanto ao tratamento das HQs como fontes. Foi na releitura desses capítulos para readequar as novas propostas

metodológicas, ante a impossibilidade de estar nas bibliotecas e de entrevistar seus bibliotecários, que as reflexões dos dois capítulos nos levaram a também perceber que poderia haver questões culturais para além das questões técnicas levantadas pela postura dos bibliotecários, conforme analisados pelos autores do capítulo 4.

É essa nova oportunidade metodológica surgida diante das adversidades acima relatadas que realçou o caráter qualitativo que essa busca de chaves de leitura daria oportunidades analíticas do papel dos quadrinhos nas bibliotecas e um olhar crítico e propositivo deles nas relações com os bibliotecários, no tocante à análise dos cenários das HQs e as incompatíveis formas de seus registros nos acervos de bibliotecas.

Assim, convém realçar que esta pesquisa tem natureza qualitativa, pois contempla a visão de Silva e Menezes (2005, p. 20), para quem a pesquisa qualitativa é aquela que “[...]considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”. Em relação a seus objetivos, esta pesquisa se classifica como uma pesquisa exploratória, caracterizada, segundo Gil (2008, p. 27), por ter como finalidade “[...] desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.”.

Nessa nova reconfiguração metodológica, a pesquisa delimita-se como uma pesquisa bibliográfica, que se configura como uma pesquisa “[...] desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” (GIL, 2008, p. 50). Este modelo é vantajoso por “[...] permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (GIL, 2008, p. 50), fator decisivo, pois foram analisados não apenas materiais relacionados ao tratamento das HQs em bibliotecas no território nacional, mas também internacional.

Como foi dito no capítulo 4, vários fatores foram identificados pela literatura disponível sobre HQs e bibliotecas que levam à dificuldade dos bibliotecários em fazer o processamento técnico desse material de forma a incluí-lo no acervo principal. De forma geral, podemos dividir essas dificuldades em duas categorias: técnica e social.

Na categoria técnica, encaixa-se toda dificuldade relacionada às técnicas de catalogação e indexação dos quadrinhos de forma a facilitar sua recuperação no acervo, como a falta de notação mais abrangente nos códigos de catalogação, de forma que a sugestão que depreendemos a partir da base teórica levantada é a de que as HQs não sejam catalogadas apenas por seu formato/suporte, mas também por assunto.

Apesar de Lavin (1998) ter assinalado na seção 4.1 deste trabalho que bibliotecários

relutam quanto ao tratamento das HQs devido à dificuldade de catalogar esses materiais e ainda a sua possível inadequação às demandas de usuários que não sejam crianças, vale a crítica a isso. Em primeiro lugar, as questões ligadas à catalogação desaparecem, uma vez que os códigos de catalogação existentes, antes de diminuírem condições de catalogação, fazem é estimular o aumento das possibilidades de itens a serem catalogados. Basta para isso que bibliotecários realizem o exercício anterior às práticas de catalogação, que é o exercício de posturas e leituras cognitivas dos itens de um acervo, com o objetivo de encontrar ou de escolher as melhores e mais adequadas formas de catalogação.

Do mesmo modo e à luz das tomadas de decisões técnicas numa biblioteca, asseverar que os documentos de quadrinhos (revistas, coletâneas, álbuns de quadrinhos e seus congêneres editoriais) não podem ser classificados ou catalogados porque diferem de livros, enciclopédias, tratados e demais acervos bibliográficos só figuram como “diferentes” se os bibliotecários se subjugarem a essa máxima. Em outras palavras, cabe a eles, bibliotecárias e bibliotecários, diante das muitas possibilidades de tratamento de um acervo, conforme as variáveis dos tipos de fontes e dos tipos de uso destas decidir a que tipo de categoria informacional o conjunto documental pertence ou passa, por decisão deles, a pertencer.

Uma das saídas é – mesmo separando-se um local específico ou “especial” para a coleção de HQs – mudar o foco da fonte, culturalmente já tida como “diferente” e não raro estigmatizada pela própria cultura da biblioteca e realçar o foco nos seus conteúdos. Assim, tanto no catálogo de fontes/documentos, como nos sistemas de catalogação e classificação, de entrada e saída das informações neles contidas, que essas fontes e esses conteúdos sejam classificados pelos seus conteúdos, pelas áreas temáticas diversas às quais pertencem ou sobre as quais informam. Assim, ao usar os princípios universais de classificação, os temas/assuntos presentes nos quadrinhos poderão perfeitamente ser classificados e recuperados pelos mesmos moldes com que são recuperados os temas/assuntos dos demais tipos de fontes num acervo.

Na mesma seção 4.1, Souza e Toutain reclamam da falta de compreensão dos “processos cognitivos” presentes nos HQs e por entender que seus conteúdos (textuais, verbais, gestuais) se imbricam em linguagens não inteligíveis pelos bibliotecários. Ora, isso pode até ser verdade, mas os bibliotecários lidam em seus fazeres milenares com linguagens, com representações, com sistemas simbólicos de e para o registro, tratamento e recuperação de informações, todos permeados por esses entendimentos de linguagens e tradução de conteúdo. Logo, sob a desculpa dessa indecisão técnica – para usar um eufemismo – o que percebemos pode ser da ordem de um ranço cultural civilizatório, de onde, historicamente, provêm as estratificações culturais do que seja erudito ou popular, cultura ou não-cultura,

próprio ou impróprio às hegemonias culturais que alimentam os imaginários das bibliotecas e as oposições e até censuras a certos acervos em bibliotecas.

Sobre a questão da “falta de descrições bibliográficas que contemplem as HQs”, sabemos que os próprios conteúdos destas fontes de informação trazem elementos para alimentar os bibliotecários com esses descritores e que tanto o AACR2 e seus congêneres, como os sistemas e códigos de classificação existentes dão aos bibliotecários as saídas. É preciso deixar de limitar essas fontes às suas tipologias técnicas (HQs, revistas em quadrinhos) e focar e realçar seus conteúdos. Assim, entendemos que, mesmo as bibliotecas optando por abrir espaços especiais ou próprios para acervos de HQs, à disposição deles nas estantes, suas classificações e catalogações devem acompanhar os princípios gerais universais para livros e demais acervos. Do mesmo modo, o tratamento dos seus conteúdos, dos temas abordados neles, dos cabeçalhos de assuntos criados a partir de seus conteúdos. No nosso entender, esse alibi “técnico”, usado para o não uso de HQs defendidos sem muita fundamentação, endossa a suspeita de tratar-se de um ranço cultural, refém que estão dos sistemas culturais que opõem coisas que deveriam estar juntas; das ordenações simbólicas hegemônicas presentes nas ordenações civilizatórias, que separam acervos “eruditos” de acervos “populares”, por exemplo.

Os demais autores lidos e presentes na seção 4.1 dão sugestões para esse descompasso entre a importância cultural dos HQs e os problemas de suas ausências ou de um mau tratamento deles nos acervos das bibliotecas. Dentre eles, recuperamos nesta seção a visão de Flusser (1980) e o papel das artes e seu novo conceito, que desfaz as fronteiras entre um “público real” para o consumo de arte e o chamado “público potencial”. Na esteira desse pensamento vem a máxima de que as artes e as culturas a elas ligadas não têm e nem devem ter fronteiras. Isso vale para o tratamento dado – ou ignorado – aos HQs em acervos de bibliotecas.

Na categoria cultura, entram todos os preconceitos em relação aos quadrinhos que foram relatados nos capítulos 3 e 4. É inegável que ao longo da história este material foi subjugado e teve sua validade como leitura questionada, algo que infelizmente continua a acontecer e tornou-se um dos motivos da marginalização dos quadrinhos nas bibliotecas.

Como já foi dito nos capítulos anteriores, mesmo quando este material está dentro do ambiente da biblioteca, ele não pertence ao acervo de fato, sendo tratado como material “especial” ou “diverso”. Sem a possibilidade de ser recuperado como os livros, por exemplo, sem estar nas mesmas estantes e, muitas vezes, apenas direcionado ao público infantil.

O que foi mostrado pelos autores usados no referencial teórico deste trabalho, é que é

possível de se contornar essa situação, e é necessário que se contorne. Os quadrinhos possuem todo um potencial informacional pouco explorado fora das tirinhas dos livros escolares de língua portuguesa, e quem é o profissional a dar este primeiro passo se não o bibliotecário? Já que é ele quem está à frente da biblioteca e, querendo ou não, a biblioteca ainda é vista pela sociedade como a instituição que dita aquilo que é válido ou não como leitura.

As dificuldades existem e vão demandar tempo e muita pesquisa para que se possa de fato erradicá-las, contudo, é possível adaptar as técnicas existentes hoje para incluir de forma efetiva as histórias em quadrinhos no acervo, mesmo que essas técnicas não cubram todos os aspectos desse material que é tanto textual quanto imagético, é possível cobrir os assuntos abordados e deixá-los juntos com o acervo bibliográfico tradicional. Mesmo que o conteúdo imagético não possa ser recuperado, ao menos o assunto da obra será e quando falamos do público geral isso já é mais que o suficiente.

Como foi dito no capítulo 4, é preciso analisar e perceber se o público que frequenta a biblioteca não está interessado nesse tipo de material, ou se ele apenas não o encontra como o deseja, seja porque o formato não o atrai, como no caso de bibliotecas que só possuem HQs para o público infantil, ou porque ele se sente limitado de alguma forma, seja por não encontrar uma história específica ou por não poder realizar empréstimo dela. É preciso pensar nas HQs não apenas como material especial ou para pesquisas específicas, mas também como uma forma de leitura que vai informar, entreter e gerar uma reflexão com o leitor, assim como qualquer outra obra dentro da biblioteca.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente esta pesquisa seria feita em três etapas: A primeira consistiria no contato com bibliotecários de Fortaleza para identificar se existem acervos de histórias em quadrinhos na biblioteca onde trabalha e como se dá o processamento técnico desse material, a fim de delimitar a amostra da pesquisa. A segunda etapa seria fazer visitas a essas bibliotecas e observar como as HQs são tratadas na biblioteca, se estão em acervo especial ou junto do acervo principal, se estão no catálogo disponível para empréstimo ou apenas material de consulta local. Na terceira etapa seria feita uma entrevista de caráter geral sobre o assunto e um questionário para os bibliotecários, objetivando constatar os problemas enfrentados por esses profissionais na hora de catalogar o material e se ele tem possibilidade de estar integrado ao acervo principal.

Feito isso, seria comparado os resultados da pesquisa com as informações da literatura disponível sobre o assunto, a fim de identificar e relacionar os problemas enfrentados pelos bibliotecários na hora de fazer o processamento técnico de HQs. Tendo esse material coletado e analisado, poder-se-ia usar os exemplos obtidos como ponto de partida para propor soluções e sugestões viáveis dentro da realidade da biblioteconomia na capital do Ceará para que, naquelas bibliotecas onde os quadrinhos não estavam inseridos no acervo principal ou não estava catalogado de nenhuma forma, essas soluções pudessem ser testadas ou mesmo aplicadas.

Contudo, com o cenário atual da pandemia de Covid-19 e a despeito de muitas tentativas feitas, tornou-se inviável realizar as três etapas que foram primeiramente planejadas para acontecer. Portanto, a pesquisa precisou tomar outro rumo e a melhor saída para a adversidade enfrentada foi transformar esta pesquisa em uma pesquisa bibliográfica a partir da qual pudéssemos não apenas problematizar a presença e a importância das histórias em quadrinhos nas bibliotecas, como apresentado no capítulo 4, mas, sobretudo, tirar daquele aporte teórico as chaves de leitura que servissem de base para a nossa análise de propostas sugeridas como possibilitadoras de melhor tratamento e uso desses acervos.

A escolha das histórias em quadrinhos como objeto desta pesquisa não foi por acaso. Mais e mais têm crescido o público direcionado à leitura de quadrinhos, mas pouco tem se visto das HQs em bibliotecas, principalmente quando voltada para o público adulto. Logo, essa pesquisa além do interesse acadêmico em contribuir em outros estudos para buscar tirar os quadrinhos da marginalização nas bibliotecas, também é de interesse pessoal meu, que presenciei essa exclusão de duas formas: primeiro na perspectiva de leitora e público das

bibliotecas que tive o prazer de conhecer e depois na perspectiva de pesquisadora e bibliotecária.

Como profissionais da informação, é preciso que tenhamos compreensão de como tratar a informação em diferentes formatos. Mesmo que ainda haja certo preconceito, as HQs se popularizaram e têm se tornado cada vez mais presentes em acervos de bibliotecas, porém os bibliotecários nem sempre sabem como tratar essas obras dentro de seus acervos, o que acaba dificultando o atendimento ao público que procura por HQs, causando o afastamento desse público das unidades de informação e podendo também contribuir para a contínua propagação do preconceito deste material como literatura.

Como foi mostrado ao longo deste trabalho, há sim muitas dificuldades técnicas, mas elas podem e devem ser contornadas. O valor dos quadrinhos, no quesito informacional, cultural e político, deve pesar mais do que as dificuldades técnicas ou preconceitos de profissionais. Não é porque a técnica ainda é limitada, no sentido de não abranger todos os aspectos dos quadrinhos, que nós como profissionais devemos nos limitar também.

É possível adaptar para atender esse público da mesma maneira que é atendido alguém que procura por um livro, porque mesmo que a história que ele procura não esteja no acervo, ele pode encontrar outra de seu interesse. E ainda que nenhuma dessas alternativas ocorra, o usuário se sentirá acolhido por saber que existem opções para ele no acervo e que elas estão disponíveis para serem buscadas por seu conteúdo e não apenas seu material. Já o bibliotecário não precisará conhecer todos os quadrinhos do acervo, ou qual personagem é qual, ele poderá pesquisar pelo conteúdo da história e ainda sim fazer um bom atendimento, apenas usando o que já se tem.

Este trabalho não tem caráter único e não traz ideias ou soluções inovadoras, mas sim mantém a porta aberta para que mais pesquisas nesse sentido sejam feitas, de forma a ajudar tanto os bibliotecários, quanto o público que gosta de HQs. Existe sim a necessidade de abranger melhor os quadrinhos nos códigos de catalogação, mas, mais do que uma mudança técnica, é preciso também fazer uma mudança cultural e olhar os quadrinhos como mais do que entretenimento para crianças, mas sim como o grande potencial de informação e cultura que as histórias em quadrinhos são.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Juliana. **Quadrinhos de Leandro Assis sobre desigualdade social têm feito sucesso nas redes**. 2020. Disponível em: <https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2020/02/quadrinhos-de-leandro-assis-sobre-desigualdade-social-tem-feito-sucess.html>. Acesso em: 13 fev. 2020.
- AVÓLIO, Ana Carolina. **A história em quadrinhos se reinventa em tempos de Facebook e Instagram**. 2018. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/quadrinhos-se-reinventam-em-tempos-de-facebook-e-instagram/>. Acesso em: 10 jan. 2020.
- BAHIA, M. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. *Educação*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 340-351, set./dez. 2012. Disponível em: <[http://www.ofaj.com.br/textos\\_conteudo.php?cod=230](http://www.ofaj.com.br/textos_conteudo.php?cod=230)>. Acesso em: 04 nov. 2019.
- BONIFÁCIO, Selma de Fátima. *História e(m) quadrinhos: análises sobre a história ensinada na arte sequencial*. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação. Universidade Federal do Paraná, 2005.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. . **Programa Nacional Biblioteca da Escola**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>. Acesso em: 11 dez. 2020.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos** /. São Paulo: Ática, 1975.
- CAPTAIN AMERICA [1968]**. [S.L]: Marvel, v. 1, n. 124, 1 abr. 1970. Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/7505/captain\\_america\\_1968\\_124](https://www.marvel.com/comics/issue/7505/captain_america_1968_124). Acesso em: 29 jul. 2020.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer** . 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1999. 351 p.
- CIRNE, Moacy. **A Explosão criativa dos quadrinhos** /. Moacy Cirne. Petrópolis: Vozes, c1970. 60p.
- \_\_\_\_\_; Biblioteca Nacional (Brasil). Departamento Nacional do Livro. **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional** . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, Fundação Biblioteca Nacional, Dep. Nacional do Livro, 2002 159p.
- COSTA, Rodney Querino Ferreira da. As representações sociais transmitidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis. **Revista de Psicologia da Unesp**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 43-54, out. 2010. Disponível em: <http://seer.assis.unesp.br/index.php/psicologia/article/view/497>. Acesso em: 13 fev. 2020.
- FLUSSER, Victor. Uma biblioteca verdadeiramente pública. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 131-138, set. 1980. Disponível em:



<<https://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000010036/8dba301a43b6dc87c23607d1d1952c7a/>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

GAIARSA, José Angelo. Desde a pré-história até McLuhan. In: MOYA, Álvaro de (org). **Shazam!** [3. ed.]. [São Paulo]: Perspectiva, [1977]. 344 p.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOES, Louisa Cristina; RIBEIRO, Nicole Kowal; HOFFMANN, Dayane Gaio. HISTÓRIA EM QUADRINHO:Arte, educação, sociedade e cultura. In: JORNADA CIENTÍFICA DA UNIVEL, 11., 2013, Cascavel. **Anais [...]**. Cascavel: Univel, 2014. p. 70-84. Disponível em: <https://www.univel.br/File/jornadacientifica/REVISTA%20JORNADA%20CIENTIFICA%202013.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2020.

LAVIN, Michael R.. Comic books and graphic novels for libraries: what to buy. **Serials Review**, [s.l.], v. 24, n. 2, p. 31-45, jun. 1998. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/00987913.1998.10764444>.

MARINHO, Daniela dos Santos. O mercado de histórias em quadrinhos no brasil e os suportes para publicação digital. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 4., 2017, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: ECA-USP, 2017. v. 4, p. 1-13. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/artigos.php?artigo=q\\_midia/daniela\\_dos\\_santos\\_marinho.pdf](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/artigos.php?artigo=q_midia/daniela_dos_santos_marinho.pdf). Acesso em: 10 jan. 2020.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books do Brasil, 1995.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (org). **Shazam!** [3. ed.]. [São Paulo]: Perspectiva, [1977]. 344p.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. A Teoria Hipodérmica. In: SOUZA, Rose Mara Vidal de; MELO, José Marques de; MORAIS, Osvando J. de (org.). **Teorias da Comunicação: correntes de pensamento e metodologia de ensino**. São Paulo: Intercom, 2014. Cap. 2, p. 34-54.

PIPOCA & NANQUIM (Brasil). **Editora**. 2017. Disponível em: <https://pipocaenanquim.com.br/editora/>. Acesso em: 10 jan. 2020.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 5, p. 103-106, nov. 1996. Semestral. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/2954/2238>. Acesso em: 13 fev. 2020.

RODRIGUES, Neide Nunes; MELO, Mônica Santos de Souza. Representações sociais nos quadrinhos de Maurício de Sousa. **Leia Escola**, Campina Grande, v.12, n. 2, p. 131-148, 2012.

SCOTT, Randall W. A practicing comic-book librarian surveys his collection and his craft. **Serials Review**, [s. l.], v. 24, n. 1, p. 49-56, 1998. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0098791399801026>. Acesso em: 10 ago. 2020.

SETUBAL, F. M. R.; Rebouças, M. L. M. (2015). Quadrinhos e educação: uma relação complexa. **Revista Brasileira De História Da Educação**, 15(1[37]), p. 301-334.

SILVA, Andréia Gonçalves; SILVA, Leonardo Gonçalves. O acesso à informação jurídica através de histórias em quadrinhos e cartilhas; El Acceso a la Información Jurídica a Través de Libros de Historietas y Folletos. **Informação & Informação**, [s.l.], v. 17, n. 1, p.166-183, 8 set. 2012. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2012v17n1p166>.

SILVA, J. C.; GOMES, H. F. Conceitos de informação na Ciência da Informação: percepções analíticas, proposições e categorizações. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 25, n. 1, p. 157, 5 fev. 2015.

SILVA, E. L. da. MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. rev. atual. Florianópolis: UFSC, 2005.

SILVA, Renan Bergo da. Quadrinhos e sociedade: investigação os usos sociais dos quadrinhos. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3., 2015, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Eca-Usp, 2015. p. 1-15. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo\\_080620152349222.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo_080620152349222.pdf). Acesso em: 10 fev. 2020.

SOUZA, Edvaldo de; TOUTAIN, Lídia Brandão. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: barreiras para a representação documental. **Pontodeacesso**, [S.L.], v. 4, n. 1, p. 78-95, 28 maio 2010. Universidade Federal da Bahia. <http://dx.doi.org/10.9771/1981-6766rpa.v4i1.3930>. Disponível em: <http://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3930>. Acesso em: 10 ago. 2020.

VARGAS, Alexandre Linck. Essas horríveis histórias em quadrinhos. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3., 2015, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Eca-Usp, 2015. p. 1-15. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo\\_060620150941432.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo_060620150941432.pdf). Acesso em: 10 fev. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, Imagem e Narrativas**, [s.l.], v. 3, n. 5, p. 1-20, set. 2007.

\_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos, bibliotecas e bibliotecários: uma relação de amor e ódio. 2003. Disponível em: [http://www.ofaj.com.br/colunas\\_conteudo.php?cod=137](http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=137). Acesso em: 04 nov. 2019.

VIEIRA, Marcos. CORPO, IDENTIDADE E PODER NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: um estudo de representações. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 207-221, dez. 2008. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/17255>>. Acesso em: 13 fev. 2020.

WOLF, Mauro. CONTEXTOS E PARADIGMAS NA PESQUISA SOBRE OS MASS MEDIA. In: WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. 8. ed. Lisboa: Presença, 1985. Cap. 1. p. 21-139.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina revisteletrônica**, v.10, n.2, p. 1-20, 2017. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 04 novembro 2019.