

HQ-História: as relações da  
HQ como agente histórico,  
meio de representação da  
História e objeto histórico

HQ-History: the relations of  
comics as historical agent,  
a medium for representing  
History, and a historical object

José D'Assunção Barros<sup>1</sup>



**Resumo:** Este artigo almeja refletir em profundidade sobre as relações entre HQ e História – atentando, mais especificamente, para as relações da HQ como objeto histórico, meio de representação para a História, e agente histórico. O uso das HQs como fonte histórica é reconhecido como relação importantíssima a ser considerada pelos historiadores, mas não se coloca como tema deste artigo, senão lateralmente, pois se considera que esta relação, por ser a mais complexa, merece um artigo mais específico. Para trazer exemplos que esclareçam estas relações que envolvem o binômio HQ-História – a representação histórica, a HQ como objeto, e a HQ como agente histórico – são trazidos diversos exemplos de realizações em HQ bem conhecidos.

**Palavras-chave:** HQ; Representação Histórica; Objeto Histórico; Agente Histórico; Historiografia.

**Abstract:** This article aims to reflect in depth on the relationship between comics and history – paying attention, more specifically, to the functions of comics as a historical object, means of representation for history, and historical agent. The use of comics as a historical source is recognized as a very important relationship to be considered by historians, but it will be not the subject of this article, except sideway, once this relationship is the most complex, deserving a more specific article. To bring examples that clarify the three types of relationships under study that involve the interaction Comics-History – the ‘historical representation’, the comic book as ‘object’, and the comic book as a ‘historical agent’ – several examples of well-known comics are approached.

**Keywords:** Comics; Historical Representation; Historical Object; Historical Agent; Historiography.



## Palavras Iniciais

Neste artigo, abordaremos três relações importantes entre as HQs (Histórias em Quadrinhos) e a História, seja no seu sentido de Historiografia (campo de saber) ou de História (campo de processos e acontecimentos). Estas três relações em foco são, respectivamente, a da HQ como meio de representação da História, a da HQ como agente capaz de interferir na História, e a da HQ como objeto para o estudo historiográfico. Uma quarta relação importantíssima é a da HQ como Fonte Histórica. No entanto, esta relação merece efetivamente um artigo à parte, dada a sua maior complexidade e ao fato de que há muitos aspectos a serem discutidos com relação às possibilidades de tratamento metodológico das HQs como fontes históricas. Por opção de recorte de viabilidade no tratamento minimamente adequado do tema, neste artigo, traremos esta relação sem o mesmo aprofundamento que daremos às relações da HQ como ‘objeto histórico’, ‘agência histórica’ e ‘representação histórica’.

Aproveito estas palavras iniciais para ressaltar – embora o presente artigo não vá se ocupar de uma revisão e discussão bibliográfica sobre a relação HQ-História – que existem já obras de grande importância sobre as HQs, de modo geral, e sobre as HQs em sua relação com a História, mais especificamente. Desde ensaios onde pode ser encontrada, à partida, uma reflexão importante sobre a conceituação de HQ<sup>2</sup>, até obras de análise que abordam HQs específicas – ou aquelas que refletem sobre circuitos mais amplos como o da Indústria, Arte e Sociedade relacionadas a HQs<sup>3</sup> – passando ainda por ensaios e artigos importantes sobre as relações entre HQ, pesquisa histórica, e Ensino de História, registra-se já um atento e dedicado trabalho de historiadores que têm se dedicado ao tema – sem esquecer de mencionar a também crucial contribuição dos estudiosos mais diretamente ligados ao campo da Comunicação. Em nosso país, a dupla relação entre HQ e Ensino e Pesquisa em História conta com importantes obras, como os ensaios publicados na recente coletânea *História e Quadrinhos: contribuições ao Ensino e à Pesquisa* (CALLARI; SANTOS, 2021)<sup>4</sup>. Os caminhos teóricos e metodológicos para a abordagem dos quadrinhos, de igual maneira, tem sido objeto de atenção para autores vários, na História, na Comunicação, e em diversas áreas<sup>5</sup>.

### HQ-História

A HQ pode estabelecer com a História várias relações. Como tudo, as HQ

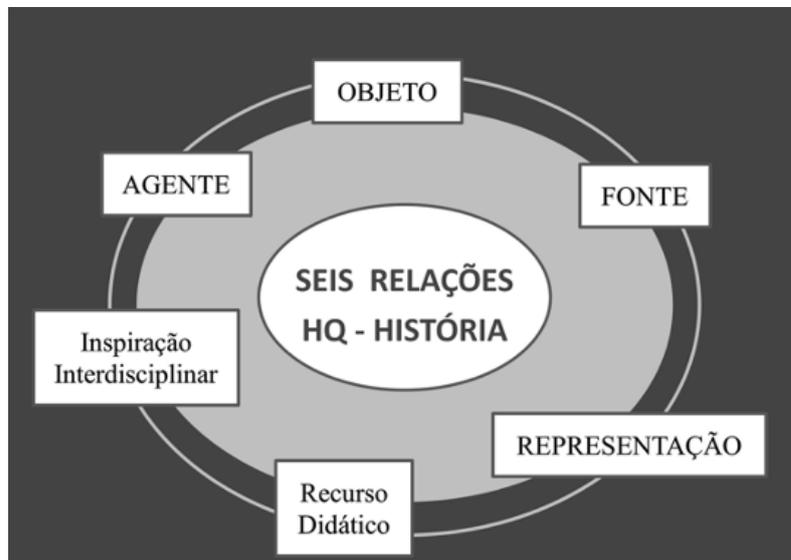


são um produto da história – nesse momento compreendida como campo de acontecimentos – e por isso mesmo as HQs podem constituir excelentes fontes para a História, agora compreendida como o discurso que é produzido pelos historiadores sobre os acontecimentos. As HQs são *fontes históricas* a partir das quais podemos encaminhar reflexões e análises sobre diversos aspectos e âmbitos da vida humana – como a economia, política, relações sociais, relações de gênero, cultura material e inúmeras outras instâncias – mas também podem ser transformadas em *objeto* de estudo pelos historiadores. Quando tratamos as HQs como objeto, estamos interessados em estudá-las em si mesmas; quando utilizamos as HQs como fontes históricas, podemos ter a intenção de estudar outras coisas a partir delas. Em um caso estudamos as HQs; no outro caso, estudamos coisas diversas *através* das HQs.

Como as HQs são formas de expressão visuais-narrativas, elas podem contar histórias – histórias totalmente inventadas, que nunca aconteceram, ou histórias no outro sentido: histórias que guardam referências com algo que aconteceu efetivamente na história. Neste último caso, as HQs tornam-se meios de representação para a História. O quadrinista, ou o historiador, pode utilizar a HQ para desenvolver uma história narrativa ou uma análise historiográfica. Há ainda uma outra relação importante entre HQ e história. Como a HQ é um poderoso recurso de comunicação e de expressão, ela pode se tornar um importante *agente histórico*, capaz de contribuir para mudar os rumos da história. A HQ pode ser instrumentalizada por sujeitos sociais diversos. Ela pode se tornar instrumento do poder ou dos contrapoderes. Por fim, como a HQ constitui uma linguagem própria, rica de recursos narrativos e expressivos, ela pode ser utilizada interdisciplinarmente pela História. Os historiadores podem renovar a sua própria linguagem e visão de mundo a partir da HQ. No Quadro 1, sintetizamos visualmente as cinco relações possíveis entre HQ e História.



**Quadro 1 - Seis relações HQ-História**



**Fonte:** O autor.

José D'Assunção Barros  
HQ-História: as relações da HQ como agente histórico,  
meio de representação da História e objeto histórico

Quando pensamos em alguns exemplos desde a primeira metade do século anterior, torna-se muito fácil perceber que as HQs são agentes históricos – isto é, que os quadrinistas e os personagens que eles produzem criativamente podem se tornar sujeitos capazes de interferir na história, ou, de outra parte, serem instrumentalizados para interferir na história. Poderes, contrapoderes e micropoderes diversos podem se apropriar das HQs como instrumentos bastante eficazes para seduzir, manipular, comover, mover, alienar ou conscientizar as massas de leitores que as lêem. Algumas HQs produzidas nos Estados Unidos da América – para tomar como exemplo inicial o país que mais produz histórias em quadrinhos no mundo – puderam se tornar eficientes difusores do ‘american way of life’, e outras, voluntária ou involuntariamente, podem terminar por fazer apologias à ideia de que aquele país é uma pretensa vanguarda mundial da democracia. Não é por acaso que a bandeira americana está estampada no design de certos super-heróis estadunidenses de quadrinhos, como o *Capitão América*<sup>6</sup>. Enquanto isso, para considerar agora um exemplo europeu, o personagem belga *Tintim* foi idealizado, inicialmente, para se confrontar com a perspectiva do socialismo na Europa<sup>7</sup>. Em um exemplo um tanto mais curioso, a *Mulher Maravilha* parece ter percorrido uma curiosa trajetória simbólica, da radical crítica inicial ao moralismo estadunidense de meados do século XX, e da resistência aos antigos padrões patriarcais de dominação sobre a mulher, para a defesa dos valores e símbolos do país<sup>8</sup>.



De outra parte, grupos sociais vários – com suas próprias reivindicações dentro desta mesma sociedade –, também podem se tornar centrais em outras HQs igualmente influentes, a exemplo do super-herói *Pantera Negra*<sup>9</sup>. Além disso, algumas HQs tornaram-se célebres por interferir nas sociedades e nos modos de agir politicamente, como o famoso quadrinho *V*, do quadrinista inglês Alan Moore. A máscara do personagem da HQ *V – de Vingança* é até hoje utilizada em manifestações políticas populares<sup>10</sup>. Em outra direção, os quadrinhos japoneses *Gen: Pés Descalços*, elaborados por Keiji Nakazawa (1999), e lançados no Brasil pela Editora Conrad empenharam-se em denunciar a brutalidade da guerra sobre a população comum, até culminar tragicamente com a explosão de uma bomba atômica em Hiroshima. No caso, trata-se de uma obra que tem também uma faceta autobiográfica, já que o personagem infantil Gen é o alterego do próprio autor da HQ, que viveu os acontecimentos e sobreviveu àquela tragédia bélica e nuclear. De resto, a família do personagem principal sofre perseguições de todos os tipos desde o princípio da série, por discordar do conflito, o que introduz a ideia do heroísmo envolvido na sustentação de uma atitude pacifista em pelo conflito sino-americano<sup>11</sup>.

Outros exemplos poderiam ser dados – no mesmo universo japonês de mangás – de HQs que conservam a possibilidade de se afirmar como possibilidades de intervenção na história, e também na memória. Foi também a cortante tragédia da bomba de Hiroshima – que dividiu a história do Japão em duas metades – o que motivou a elaboração da HQ *Hiroshima: a cidade da calma* (2004), de autoria da quadrinista Fumyo Kouno (1968-). O campo temático desta HQ, entretanto, não é a própria explosão nuclear em seu momento devastador no tempo, mas o mundo que precisa ser enfrentado cotidianamente por aqueles cujas vidas imediatas foram afetadas pela bomba atômica que encerrou brutalmente o conflito nipo-americano<sup>12</sup>. É ainda nesta mesma série de críticas contra o belicismo que surge, também no Japão, a HQ *Marcha para a Morte*<sup>13</sup>.

Os exemplos poderiam seguir adiante evocando realizações-HQ em países diversos, mas por ora nossa intenção é só deixar registrada a ideia de que as HQs constituem importantes agentes históricos – ou sujeitos que interferem na história –, e isso se estende à figura dos seus criadores (os quadrinistas, desenhistas ou roteiristas) e àqueles que deles se apropriam para fins diversos, ou mesmo para os próprios personagens que acabam adquirindo uma vida política no imaginário social dos leitores, por vezes de maneira independente do projeto inicial de seus criadores.

Por serem apropriadas por poderes e contrapoderes diversos, as HQs já de



antemão comportam a possibilidade de se tornarem 'fontes' para o estudo da História Política e da História Social. Ou seja, podemos tomar as HQs como fontes históricas para estudar estes vários poderes e contrapoderes que delas se apropriam, os vários grupos sociais que ganham voz (ou que são silenciados) através de seus personagens, e assim por diante. Mas podemos ir muito além disto quando tomamos as HQs como fontes históricas. Através das HQs podemos estudar as relações de gêneros, o imaginário, os modos de pensar e de sentir presentes em uma determinada sociedade, a economia, a cultura material, as formas de sociabilidade, os padrões culturais, e tudo o mais. As HQs são fontes históricas quando as utilizamos para estudar a Política, a Economia, Cultura, Mentalidades, Cultura Material, e quaisquer outras dimensões inerentes à vida humana.

Apenas para dar um pequeno exemplo, um historiador poderia estudar as variações da moda ou as transformações históricas na indumentária utilizada em determinada sociedade, apenas examinando as HQs produzidas por estas sociedades ao longo de sua história. Isto porque os personagens das HQs vestem roupas. Eles também vestem roupas inventadas e idealizadas por seus autores – a exemplo do que ocorre com os super-heróis ou com aquelas que evocam cenas futuristas de sociedades que ainda não existem –, mas os demais personagens provavelmente vestirão roupas sintonizadas com os espaços-tempo que as contextualizam, desde que se compreenda que o autor da HQ esteja empenhado em fazer com que seu leitor veja seu herói em uma interação com a sociedade que ele conhece. Deste modo, um pesquisador poderia selecionar determinada série de realizações em HQ – as aventuras de determinada super-heroína, ou qualquer outra série – e examinar como as variações na moda feminina, ocorridas em uma mesma sociedade no decurso do tempo, foram progressivamente impondo mudanças nas representações das mulheres e das suas vestimentas, tais como elas aparecem nas HQs consideradas. Por outro lado, mesmo as vestes exóticas imaginadas para alguns personagens em certa HQ também falarão eloquentemente sobre algo bem real: os modos de imaginação possíveis a um determinado autor de HQ.

Seria possível, para dar outro exemplo, estudar o vocabulário utilizado nas sociedades reais através de HQs visualizadas em suas trajetórias através da história. Seguir ao longo de diversas realizações quadrinistas um único personagem de HQ – e a sociedade imaginada com a qual ele interagiu – pode revelar o percurso da língua e do vocabulário por ela produzido no decorrer dos processos históricos efetivamente vividos no mundo real. Os exemplos



poderiam se multiplicar a partir de inumeráveis outros tópicos de interesse para o historiador. Os inimigos políticos de uma determinada sociedade, por exemplo, podem aparecer através dos diferentes vilões que cada época traz a uma mesma sociedade para serem enfrentados pelos seus heróis de histórias em quadrinhos. Para as HQs produzidas nos Estados Unidos, quem seriam os vilões privilegiados em cada época da História deste país? Os russos, os árabes, os chineses? A Política, em todos os sentidos, pode ser estudada ao examinarmos as suas marcas em HQs de várias épocas, e em várias sociedades.

Com estes exemplos quero apenas frisar a ideia de que, quando tomamos as HQs como fontes históricas, estamos interessados em examinar historiograficamente quaisquer coisas que não sejam, necessariamente, as próprias HQs propriamente ditas. Estudamos, nas HQs, as sociedades que as produziram. Mais especificamente, podemos estudar as sociedades, e sua história – em todas as suas dimensões e na sua miríade de aspectos – *através* das HQs. Isto é tomá-las como fontes. Situação diversa ocorre, entretanto, quando elegemos a HQ como *objeto* da História. Neste caso, estamos diretamente interessados na própria HQ examinada pela nossa leitura crítica. Não mais estudamos propriamente uma sociedade *através* dos quadrinhos, mas estudamos a própria HQ como objeto central de nosso interesse. É claro que, muito possivelmente, para estudarmos determinada HQ como objeto histórico precisaremos nos valer de suas realizações (os vários exemplares na série das HQs abordadas), também como fontes históricas. Mas é sempre importante de se ter em vista que, para estudarmos a HQ como objeto, também podemos nos valer de muitas outras fontes que não apenas as próprias realizações quadrinísticas. As correspondências e depoimentos de autores e leitores, as críticas publicadas em periódicos, as conferências e artigos eventualmente elaborados pelos diversos idealizadores de HQs, os currículos de artistas e autores, os esboços abandonados e arquivados, os diários e relatórios produzidos pelos diversos envolvidos, a documentação operacional e trabalhista das empresas que publicam HQs, os contratos assinados entre autores e empresas, os processos jurídicos ou criminais envolvendo as HQs ou os seus idealizadores, as estatísticas e informes econômicos de vendagens, a documentação de censura pertinente a estas realizações quadrinísticas, as leis ou decretos que proibiram a circulação de HQs específicas ou as normativas que as estimularam – todas estas e muitas outras fontes podem ser trabalhadas pelos historiadores que tomam as HQs como objeto histórico. O ‘objeto HQ’, enfim, pode ser abordado a partir de uma gama muito variada de fontes, o que inclui, é claro, as próprias realizações



culturais publicadas em forma de HQ, que são os produtos finais desta arte e desta indústria.

As HQs também podem contribuir para a História com recursos particularmente úteis para o seu ensino, ou mesmo como inspiração interdisciplinar capaz de ajudar a renovar a própria História enquanto campo de saber. Para dar um exemplo relacionado a este aspecto, o historiador poderia incorporar a própria linguagem dos quadrinhos dentro dos seus textos historiográficos, alternando o texto tradicional com vinhetas que o complementam, como já vem sendo feito em alguns livros didáticos. Além disso, recursos narrativos desenvolvidos nas HQs – como também no Cinema e na Literatura – podem inspirar os historiadores a lidarem de maneira mais criativa com o tempo. O Cinema, a Literatura e as HQs têm explorado o tempo narrativo de uma maneira mais rica que a historiografia tradicional, e seria de se perguntar se os historiadores não poderiam se inspirar nestas formas expressivas para encontrar novas maneiras de lidar com o tempo e com a narratividade.

Podemos dar um exemplo com a premiada HQ *Maus* (1980-1991). Esta lida com uma bem articulada alternância entre dois tempos. Há um presente narrativo, no qual Spiegelman (que por acaso também é o autor da HQ) entrevista seu pai – Vladek, um refugiado judeu que viveu as experiências no holocausto. E há um passado narrativo, no qual estas memórias do pai se desenrolam, desde sua vida em uma pequena cidade polonesa na década de 1930 até o final do Holocausto, em 1945. Dada a habilidade no uso dos tempos narrativos, a eficácia e seriedade na contextualização histórica, e a presença de memórias efetivamente vividas na trama desta HQ – que se vale do criativo recurso de desenhar os judeus como ratos, os alemães como gatos e os poloneses como porcos – a crítica tem compreendido esta HQ como um entrelaçamento de muitos gêneros, como a ficção, a representação histórica, a biografia, a autobiografia e o relato memorialístico. O exemplo é apenas evocado para ilustrar novas maneiras de lidar com o tempo e com os materiais narrativos, que também poderiam ser utilizadas por historiadores que aceitassem este diálogo interdisciplinar<sup>14</sup>.

Não obstante as ricas possibilidades de utilizar as HQs como inspiração interdisciplinar ou como recurso didático – assim como também devemos fazer com o Cinema e com a Literatura –, neste momento vamos nos deter mais diretamente em uma relação muito importante quando pensamos no binômio HQ-História. A HQ pode ser compreendida como uma forma de expressão artística de caráter visual-narrativo. Ressaltar o aspecto ‘narratividade’ nas



HQs nos coloca diante de uma potencialidade que precisa ser considerada pelos historiadores: se uma HQ pode narrar uma história totalmente inventada pelo seu autor – uma ficção em todos os sentidos que podem ser atribuídos a esta expressão – ela pode também direcionar esse potencial narrativo para a representação da história, ou mesmo para o discurso historiográfico. Isto pode ocorrer de diversas maneiras.

### **A HQ e a Representação da História**

Os potenciais da HQ para representar a História (campo de saber) ou a história (campo de acontecimentos) podem se desenvolver de algumas maneiras bem diferenciadas. Temos aqui uma situação que também é bastante recorrente nas demais formas de expressão artísticas de natureza narrativa, como o Cinema e a Literatura. Ao lado disso, a HQ e estas outras duas formas artísticas de expressão também são hábeis em veicular narrativas ficcionais, o que é ainda mais comum. Por isso, há pelo menos uma modalidade de HQ-História onde a ficção e a história dialogam muito intimamente, com investimento na invenção e deslocamento da historicidade apenas para o ambiente de fundo.

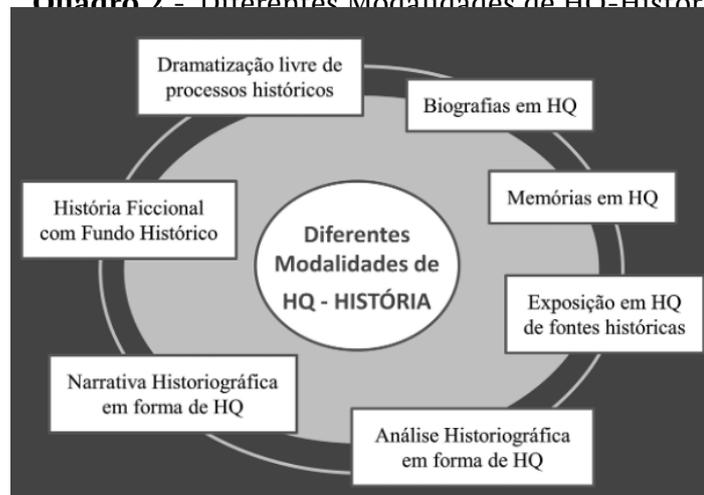
O 'Quadro 2' explicita esquematicamente sete diferentes modalidades de HQ-História, aqui entendidas como aquelas que trazem a dimensão histórica ou historiográfica como constituinte central, ou pelo menos importante, de sua trama narrativa. Posto isto, devemos lembrar mais uma vez que qualquer narrativa – e mesmo a mais ficcional de todas – está também decisivamente mergulhada na história de uma outra maneira, uma vez que ela é um produto da história 'campo de acontecimentos' (é o caso da HQ totalmente fictícia que pode se tornar fonte histórica, conforme vimos anteriormente). Mas não é o caso de retornar a este ponto, sobre o qual já discorremos em maior profundidade no item anterior, de modo que vamos nos ater aqui apenas às modalidades HQ-História que voluntariamente procuram criar uma representação histórica de algum tipo, a exemplo do que fazem os historiadores.

Vamos discutir, a partir daqui, as sete situações distintas apresentadas pelo 'Quadro 2', as quais correspondem a algumas das diferentes modalidades de HQ-História que podem ser consideradas de um ponto de vista historiográfico. Na parte inferior do quadro temos as representações historiográficas propriamente ditas: aquelas HQs que realizam (ou que poderiam realizar) este trabalho tão singular dos historiadores – considerando que estes tanto podem escrever narrativas historiográficas, como desenvolver análises historiográficas (e que,



frequentemente, fazem as duas coisas de maneira entremeadada). Os historiadores também costumam lidar com uma tarefa importante que é a de publicar fontes históricas (fontes de época, por exemplo), e quando pensamos na possibilidade de utilizar a linguagem-HQ para esta finalidade podemos imaginar dois ramos de situações nos quais haja criterioso rigor historiográfico nesta operação, de um lado, e uma maior liberdade criativa, de outro. Mas logo voltaremos a este aspecto.

Quadro 2 - Diferentes Modalidades de HQ-História



Fonte: O autor.

Na parte mediana e superior do esquema temos aquelas situações que lidam com a ficção sobre fundo histórico ou com as várias possibilidades de dramatização de processos históricos efetivos. Podemos pensar, por exemplo, nas narrativas ficcionais com alto grau de invenção, mas que se apóiam em um ambiente ou fundo histórico qualquer (Antigo Egito, Império Romano, Belle Époque francesa, Alemanha Nazista ou Brasil escravista, para indicar exemplificativamente alguns espaços-tempos possíveis). Ou, de maneira bem distinta, podemos pensar naquelas narrativas dramatizadas de processos históricos, ou relacionadas a biografias históricas, que procuram se ater mais diretamente a uma realidade histórica efetivamente ocorrida. Nas narrativas ficcionais de fundo histórico o quadrinista inventa personagens e situações, e apenas o ambiente apresenta um fundo de realidade histórica efetiva. Já na dramatização de processos históricos (a Revolução Francesa, Abolição da Escravatura do Brasil, e outros tantos), todos os personagens existem nos registros históricos conhecidos. Há ainda alguma liberdade para estetizar os



acontecimentos, mas os personagens existiram efetivamente na história real, e também faz parte da história efetiva tudo o que ocorre a eles nos quadrinhos que estão sendo elaborados.

O grau de maior ou menor liberdade em lidar esteticamente com os acontecimentos é o que vai aproximar mais estas várias HQ-Histórias da ficção, de um lado, ou do trabalho mais rigoroso que é habitualmente realizado por historiadores – este que já qualificamos mais abaixo, à esquerda, como ‘narrativas historiográficas em forma de HQ’. Acrescento ainda que, se podemos escrever biografias em linguagem-HQ (biografias historiográficas ou biografias romanceadas), também podemos escrever ‘memórias’ em linguagem-HQ. Vejamos algumas destas várias situações.

Quando o quadrinista Frank Miller (1957-) elaborou a série HQ *300* (também conhecida como *Os 300 de Esparta*), estava realizando graficamente o que podemos classificar como uma dramatização livre de processo histórico. A célebre Batalha das Termópilas, retratada nesta HQ de 1998, ocorreu efetivamente em 480 a.C, colocando frente a frente 300 guerreiros espartanos comandados por Leônidas e o exército persa de Xerxes I, que pretendia invadir o território partilhado pelas cidades-estado da Grécia Antiga. Leônidas não é um personagem inventado, e Xerxes I era realmente o imperador persa em 480 a.C. A batalha ocorreu efetivamente, e, portanto, pode ser compreendida como um processo histórico. Uma curiosidade sobre esta HQ é que Frank Miller (2018) a escreveu em decorrência da vívida impressão que lhe causara um filme de 1962 – *Os 300 de Esparta* – ao qual assistira ainda criança. Em 1998, já como um quadrinista de sucesso, Miller retomou a história para criar uma HQ. Depois, um outro filme – *300*, de 2007 – seria realizado, já a partir dos próprios quadrinhos de Frank Miller. É instigante verificar que esta HQ se originou de um filme, para mais tarde dar origem a outro filme, o que ilustra a íntima relação que se expressa entre a HQ e o Cinema.

Existem inúmeros exemplos de ‘histórias ficcionais com fundo histórico’. Uma das séries mais conhecidas são os quadrinhos de Asterix<sup>15</sup>. Esta série foi criada em 1959 por Albert Uderzo (1927-2020) e René Goscinny (1926-1977), e seu fundo histórico é o confronto entre o povo gaulês e o exército do Império Romano, nos tempos do ditador romano Júlio César e de Vercingetorix (80 a.C-46 a.C) – um chefe guerreiro que liderou a grande revolta gaulesa de 52 e 53 a.C. Estas referências são históricas, e também o ambiente de hostilidades que estava estabelecido entre romanos e gauleses<sup>16</sup>. Os personagens também são estilizados de acordo com as aparências históricas e costumes que um dia



tiveram os antigos romanos e gauleses: aqueles com seus escudos e prontos a se alinhar de acordo com a formação militar específica típica dos exércitos romanos; estes – os gauleses – com suas vestes coloridas, seus rituais celtas e seus bardos entoando canções no final do dia. Mas as referências – entre várias outras que poderiam ser citadas<sup>17</sup> – encerram-se por aí, e a história se desenvolve a partir de enredos criativos e mirabolantes, com direito a poções mágicas que deixam os gauleses mais fortes, e assim por diante. *Asterix* configura o típico exemplo de HQ inteiramente fictícia com fundo histórico. Não existiu um Asterix, tampouco um Obelix, e nem o druida Panorimiz ou o cantor bardo Chatotorix – para citar alguns dos muitos personagens gauleses que foram criados pelos autores da HQ.

É interessante mencionar que esta HQ – além de produzir uma criativa ficção sobre fundo histórico – também pode ser eficientemente utilizada como fonte histórica para compreender a época em que foi produzida: os anos 1960. Os povos celtas da linha dos bretões e gauleses são referências diretas aos ingleses e franceses do período contemporâneo, assim como os godos militaristas remetem aos alemães. Os bretões apresentam uma polidez cômica que revela o olhar de seu criador francês sobre o formalismo dos ingleses de sua época. Os autores também se divertem com interessantes projeções de sua época sobre o passado histórico inventado para os gauleses: Cleópatra lembra a atriz Elizabeth Taylor, que em 1963 interpretou a imperatriz egípcia no cinema hollywoodiano; e Spartacus tem a aparência de Kirk Douglas, que em um filme de 1960 interpretou o líder da célebre rebelião escrava. Na Bretanha, Asterix e Obelix encontram casualmente quatro bardos que lembram os Beatles. Fora estas projeções voluntárias e humorísticas, uma boa análise historiográfica da série *Asterix* poderia se empenhar em analisar os discursos e informações involuntários, os medos, esperanças e anseios dos franceses das décadas de 1960 e 1970, e das mais recentes. O que nos diz esta bem humorada reconstrução do Império Romano, trazida imaginativamente por estas fontes, acerca dos impérios reais, contemporâneos à sua produção: os dois tentaculares gigantes da Guerra Fria que foram os Estados Unidos e a União Soviética? O que nos falam as viagens de Asterix pelas províncias romanas arrancadas aos povos celtas e germânicos – bretões, hispânicos, lusitanos e godos – sobre os mais recentes anseios de unificação européia? Ou ainda, quem sabe, ao nos debruçarmos sobre um único personagem da obra – como o cantor bardo Chatotorix – o que seria possível vislumbrar, neste cantor desafinado e de voz estridente, acerca das perspectivas musicais que, do nosso tempo, se projetam nestas hilariantes



fontes históricas?

Exemplos importantes no âmbito das 'narrativas historiográficas em forma de HQ' ou das 'análises historiográficas em forma de HQ' têm sido desenvolvidos pela parceria entre a historiadora Lilia Moritz Schwarcz e o quadrinista Spacca. A primeira realização deste encontro autoral foi *D. João Carioca* (2008), e mais recentemente ocorreu a quadrinização da obra *As Barbas do Imperador* (2014) – um livro já bem conhecido da autora. O desafio maior em realizações como esta última, que classificariamos no quadro proposto como 'análise historiográfica em forma HQ', é o de transpor, de maneira simultaneamente adequada e interessante, a linguagem típica do ensaio historiográfico – mais analítica – para a linguagem-HQ. Enquanto isso, já a 'narrativa historiográfica' propriamente dita encaixa-se mais com o que já é habitual nas HQs: o desenvolvimento de um discurso narrativo que desfia uma história que pode ser lida em fluxo direto pelo leitor da HQ<sup>18</sup>.

De resto, para um conjunto de reflexões sobre as possibilidades de que uma HQ represente o vivido histórico, é oportuno observar que os exemplos citados também se encaixam com a modalidade das 'biografias' – e, de fato, estas sempre podem ser vistas como casos particulares das narrativas historiográficas. Por fim, mais uma vez, podemos lembrar que o rigor e cuidados historiográficos utilizados pelo autor-historiador, e o seu vínculo restrito à história bem conhecida e documentada, é o que vai fazer com que uma determinada realização de HQ-História penda mais para a 'narrativa historiográfica' ou para a 'dramatização livre de processo histórico' – esta última dando-se ao direito de fazer concessões em favor das questões estéticas ou permitindo uma abertura mais significativa para uma maior presença da imaginação.

Vale ressaltar que a utilização do modelo historiográfico propriamente dito, à maneira dos historiadores, não precisa ser necessariamente prerrogativa dos historiadores profissionais. Um bom quadrinista, uma vez que tenha se aproximado do fazer histórico adequado – atento às fontes e aos parâmetros aceitos pelos historiadores profissionais – pode lograr sucesso de um ponto de vista historiográfico. Também podem ser utilizados os recursos ficcionais como mediadores da narrativa, sem prejuízo da seriedade historiográfica da obra. E em outros casos este recurso pode conduzir à modalidade da obra de ficção com fundo historiográfico, mas com um ambiente histórico tão bem trabalhado que dificilmente acarretaria críticas do ponto de vista da historiografia profissional. Um exemplo interessante é a obra do quadrinista André Toral (1999): *Adeus, Chamigo Brasileiro – uma história da Guerra do Paraguai*. A preocupação do



autor em não se afastar da órbita da historiografia é clara, e ao final do álbum, depois de encerrado o trabalho com a linguagem HQ, ele acrescenta um texto que discute a conexão de fatos que levaram à Guerra, e as conseqüências desta. O mesmo quadrinista André Toral, para dar mais um exemplo de HQ-História, investe em outra oportunidade na já mencionada 'Ficção com Fundo Histórico'. Trata-se da obra *Os Brasileiros* (2009), uma série de sete narrativas fictícias – mas com rigoroso fundo histórico – que problematiza criativamente a relação histórica entre indígenas e europeus, desde o século XVI. É interessante percebermos como o quadrinista captou o espírito da moderna historiografia, que sempre trabalha com problemas históricos bem definidos, e não apenas com a mera exposição de fatos<sup>19</sup>.

A convergência mais direta entre a narrativa historiográfica e a narrativa quadrinística não é uma novidade das últimas décadas, certamente. Apenas para dar o exemplo do Brasil, entre 1959 e 1962 a Editora Brasil-América (EBAL) – uma das indústrias de quadrinhos pioneiras neste país – colocou em circulação a série *História do Brasil em Quadrinhos*, ilustrada pelo desenhista e artista plástico Ivan Wash Rodrigues (1927-2007) – um artista que sempre teve a preocupação em unir a linguagem-HQ a outras, como a linguagem literária e a própria linguagem historiográfica (RODRIGUES, 1959-1962). Poderíamos seguir adiante, e mencionar outros países que já se valem da convergência HQ-História para criar obras didáticas abordando a história nacional. É o caso da antiga série que narrava, em bandas de HQ, as aventuras atribuídas a heróis nacionais. Em algumas delas temos o híbrido entre o elemento de ficção utilizado como recurso discursivo, e a narrativa historiográfica propriamente dita. É o que se dá com *O Caminho do Oriente* (1946-1948), que relata os feitos marítimos de Vasco da Gama valendo-se da narrativa de um personagem fictício – um garoto que fazia parte da tripulação do navegador português<sup>20</sup>. A novidade mais recente, talvez se possa dizer, é que os próprios historiadores, por iniciativa própria, é que estão indo à linguagem-HQ. Assim, se os quadrinistas já vinham elegendo temáticas históricas para a criação de roteiros de HQ, os historiadores apenas mais recentemente parecem ter se dado conta da riqueza que pode existir na convergência entre as duas linguagens.

No 'Quadro 2' também mencionei uma importante tarefa que pode ser cumprida pela HQ-História com relação a um tipo de trabalho que apresenta significativa relevância historiográfica: a 'Exposição-HQ de Fontes Históricas'. Quis me referir, com esta expressão mais sintética, à possibilidade de o quadrinista ou o historiador expor fontes históricas com recursos HQ, ou



ainda de dramatizar fontes históricas, se for o caso. O desenhista Newton Foot (c2023), por exemplo, elaborou uma versão HQ das *Cartas Chilenas* de Tomás Antônio Gonzaga (1744-1810) – um poema satírico que o poeta inconfidente desfecha contra o governador Cunha de Meneses, ao qual se opunha politicamente. Historiadores e quadrinistas poderiam trabalhar, conjuntamente ou separadamente, para realizações em HQ que expusessem diferentes tipos de fontes históricas nesta linguagem, e isto também seria uma contribuição importante para a historiografia.

Gostaria de acrescentar, para finalizar esta seção, que quando a realidade histórica abordada pelo quadrinista – seja para elaborar uma narrativa mais propriamente historiográfica, seja para desenvolver uma ficção sobre fundo histórico, ou ainda quaisquer dos outros tipos de representação historiográfica que acabamos de comentar – tem-se a possibilidade adicional de que a realização-HQ dialogue com o Tempo Presente. A História do Tempo Presente compartilha um espaço de interesse com o Jornalismo, e por isso não tardaria que surgissem também preciosos trabalhos de jornalismo em forma de HQ, como é o caso das obras de quadrinista-jornalista Joe Sacco (n.1960) sobre temáticas contemporâneas importantes como as tensões e conflitos na Palestina ou a tragédia de Sarajevo<sup>21</sup>. O jornalismo em forma de HQ, e a História do Tempo Presente expressa em forma de realização-HQ, são possibilidades particularmente promissoras para a arte seqüencial.

Já mencionamos as possibilidades autobiográficas da HQ e a sua capacidade de dialogar com a realidade histórica e cotidiana vivida no tempo presente, sendo a graphic novel *Maus*, de Art Spiegelman (1948-), uma realização pioneira<sup>22</sup>. São também realizações-HQ que produzem uma representação autobiográfica da história de vida algumas das obras da quadrinista Marjane Satrapi – artista gráfica nascida no Iran<sup>23</sup>. Sua obra magna – *Persépolis* – evoca através do título a antiga capital do Império Persa, que hoje corresponde ao Iran moderno, e é uma realização autobiográfica (em certo sentido, como toda autobiografia, também uma autoficção)<sup>24</sup>.

O seu valor para a representação historiográfica do tempo presente e dos períodos recentes da história contemporânea vê-se particularmente enriquecido porque a autora relata a sua história de vida – abarcando desde o período da infância até o início da idade adulta – em um período que revela o momento anterior, a transição e o momento seguinte à Revolução Iraniana, ocorrida em 1979. Como se sabe, o Iran do período anterior à Revolução Iraniana era uma república autocrática favorável ao diálogo (ou mesmo sujeição) ao sistema de



países dominantes do chamado Ocidente. Seu governante, o Xá Reza Pahlevi (1919-1980), foi deposto em 1979 e substituído pelo Aiatolá Khomeini (1902-1989), que encabeçou a instalação de um governo teocrático que pode ser compreendido como um fundamentalismo islâmico. Migrando para Viena após a Revolução Iraniana, e posteriormente – após um retorno ao Iran – optando por um exílio definitivo na França, a realização-HQ de Marjani Satrapi também possibilita não apenas contrastar o Iran pró-ocidental de Pahlev com o Iran da revolução teocrática de Khomeini, mas igualmente mostrar a vida de uma mulher islâmica em um terceiro ambiente, o exílio em um país do chamado “ocidente”<sup>25</sup>.

Em decorrência da riqueza proporcionada pelo confronto e contraste entre diferentes momentos e ambientes históricos no Tempo Presente, a realização-HQ de Marjane Satrapi tanto se presta à possibilidade de ser trabalhada como objeto histórico, fonte histórica, como à possibilidade de ser abordada como meio de representação do vivido histórico. É uma obra autobiográfica, mas também de autoficção biográfica. Por iluminar um encontro de culturas, inúmeros problemas historiográficos podem ser trabalhados pelo historiador, a partir desta obra. Em sua vivência como criança no Iran phaleviano, podemos estudar o impacto da influência do Ocidente em culturas islamizadas, seja no que concerne às suas assimilações, como às resistências. Na vivência da personagem como migrante islâmica em países como a Áustria ou a França, iluminam-se os problemas atinentes à xenofobia e ao racismo, bem como à resistência do migrante islâmico contra estes preconceitos e práticas sociais. Os problemas de identificação e desidentificação também ali estão, assim como as questões que dizem respeito à mulher e à dimensão de gênero – cumprindo notar ainda o papel importante de Marjani Satrapi como quadrinista-mulher de projeção internacional, em um universo de realizações artísticas que é muito habitado e percorrido pelo quadrinista-homem. Os problemas historiográficos pertinentes à história das religiões – aos fundamentalismos e conservadorismo, à cultura material religiosa, às práticas sociais, ao papel dos gêneros nos sistemas religiosos – também ali estão, acessíveis ao historiador capaz de se aproximar criticamente desta realização-HQ.

Na verdade, sob o prisma da criação historiográfica a cargo do historiador, estes diversos problemas e contextos podem se entrecruzar e se combinar de diversas maneiras. Como a revolução iraniana afetou o universo feminino? Ao mesmo tempo, como a xenofobia e a incompreensão da alteridade afeta as mulheres no contexto de migração e (des)enraizamento nos países ocidentais

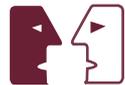


que acolhem ou resistem ao acolhimento destes migrantes? O que é ser feminista, ou lutar pela liberdade feminina, nestes mundos que se entrelaçam e nestes tempos que contrastam de forma tão emblemática? De igual maneira, as questões geracionais ali estão, e podemos nos perguntar o que é ser jovem nestes mesmos contextos, e, em mais uma combinação possível, o que é ser uma jovem mulher. Adentram um cenário possível de análise os aspectos relativos à sexualidade, à rebeldia e ao uso das drogas, assim como a possibilidade de alternativas radicais como as tentativas de suicídio para escapar de problemas sociais, geracionais e existenciais – sendo todos estes temas aprofundados por Marjane Satrapi na sua narrativa autobiográfica em forma de HQ.

As dimensões da política, da cultura, da economia e da partição social em gêneros podem se combinar e se entrelaçar, nestas possíveis análises historiográficas e sociológicas, de múltiplas maneiras. As questões mais propriamente historiográficas também interagem neste campo de possíveis problemas e combinações de problemas. O que é construir uma obra autobiográfica, que concomitantemente também termina por ser uma obra de autoficção, tal como ocorre com as autobiografias de maneira mais geral? E como deve o historiador, no seu empenho de análise crítica, lidar com este tipo de realização-HQ autobiográfica?<sup>26</sup>

### **A HQ como objeto para a História**

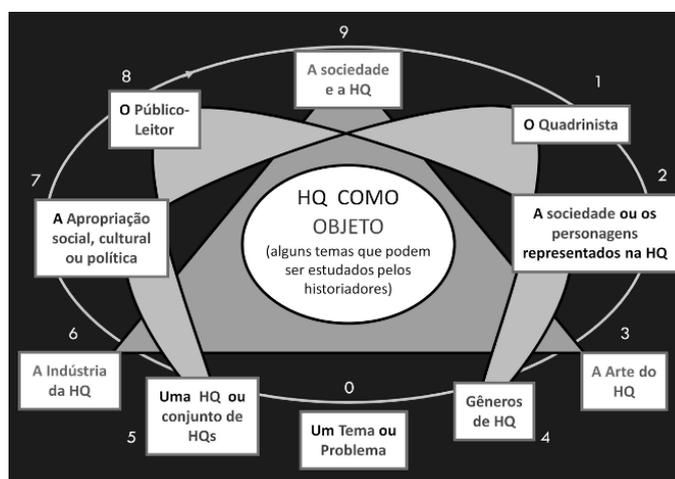
Nos próximos parágrafos, pretendemos discutir que aspectos e temáticas podem ser estudados – pelos historiadores e outros pesquisadores – quando examinamos a HQ como objeto histórico ou como produto cultural e social que nos oferece uma temática específica para estudo. Neste caso, podemos lembrar mais uma vez que – quando falamos na HQ como objeto histórico – estamos nos referindo ao que a HQ nos oferece como possibilidades temáticas para aqueles que estão interessados em estudar diretamente a HQ, como um fim em si mesmo. Já vimos que esta situação difere daquela em que tomamos a HQ como ‘fonte histórica’ – isto é, como um caminho para estudar outras coisas (aspectos econômicos, culturais, sociais ou quaisquer outros que possam ser acessados através da HQ). Se aqui, no uso da HQ como fonte histórica, estudamos algo *através* da HQ, já quando temos em vista a ‘HQ como objeto histórico’ nosso interesse central e último é a própria HQ. A diferença é sutil, mas importante: qual o papel central que a HQ ocupa em seu trabalho: como



fonte, ou como objeto? Neste momento, refletiremos sobre o estudo da HQ como *objeto*.

O 'Quadro 3' procura esquematizar alguns aspectos que podemos ter em vista quando nos aproximamos da HQ como 'objeto histórico' ou temática de estudo<sup>27</sup>. O esquema complexo proposto apresenta duas figuras superpostas: um triângulo de fundo, e uma figura de seis pontas superposta a este triângulo. Vamos considerar que o triângulo de fundo apresenta três dimensões centrais que precisam ser bem compreendidas quando estamos diante de uma HQ, de um conjunto de HQs ou da temática-HQ que desejamos tomar para estudo.

**Quadro 3 - A HQ como objeto histórico**



**Fonte:** O autor.

A primeira coisa que devemos ter em mente é que a HQ é simultaneamente uma Arte, uma indústria e uma prática cultural/social. Nas três pontas do triângulo de fundo representamos esta importante tríade: a Arte da HQ (3); a Indústria da HQ (6) e a relação 'Sociedade-HQ' (9). A HQ, nos tempos atuais, é constituída por cada uma destas coisas, e também pelas combinações possíveis entre elas. A indústria da HQ se combina à arte da HQ para oferecer à sociedade uma forma cultural que a mobilizará, comoverá, entreterá, produzirá emoções artísticas, e assim por diante. Mas, inversamente, a Arte-HQ, analisada historicamente, gerou uma indústria, e a cada dia retroage sobre ela. Enquanto isso, nada disso – as diversas facetas da Indústria da HQ ou a própria Arte-HQ – existiria se isto não fosse demandado pela própria sociedade que a produziu. Estes três aspectos – Sociedade, Arte e Indústria – ou esta tríade acórdica, se quisermos falar nestes termos, estão na base de tudo o que podemos estudar

José D'Assunção Barros  
HQ-História: as relações da HQ como agente histórico,  
meio de representação da História e objeto histórico



quando abordamos a HQ como objeto histórico, e também as suas combinações possíveis.

Nas outras pontas desta figura temos alguns aspectos importantes que decorrem destas três dimensões que dão à HQ os contornos de uma Arte, uma Sociedade e uma Indústria. Um pesquisador, ao se aproximar da HQ como objeto, pode dirigir sua atenção central para algum destes aspectos e suas combinações. É muito comum, por exemplo, que um historiador ou pesquisador esteja interessado em estudar determinado 'personagem' ou então a 'sociedade' que é representada na HQ (2). Por exemplo, podemos estar mais diretamente interessados em estudar o personagem Batman ou a sociedade que, nesta HQ, é exposta através da sociedade imaginária Gotham City. Podemos associar inúmeros problemas históricos ao interesse em estudar *como* são produzidos e como aparecem na HQ, e *por que*, estas representações humanas – seja de personagens ou de um ambiente social. Situei esta possibilidade entre os dois vértices triangulares da 'Sociedade' e da 'Arte-HQ', por considerar que os personagens criados por um quadrinista, e os ambientes que os envolvem, são produzidos no encontro entre uma arte e uma sociedade.

Os personagens representam algo da sociedade – sejam representações realistas ou criações francamente imaginárias. Podem encarnar os medos e as esperanças que existem na sociedade que os gerou através do quadrinista, podem ser expressões das emoções e formas de pensar típicas desta sociedade, podem ser produtos de muitas relações cuja tarefa do pesquisador é precisamente a de descobri-las. Deste modo, um personagem de HQ é resultado do encontro entre as dimensões artística e social da HQ. É claro que nele também pode ressoar uma indústria que lhe dá os contornos através da viabilização de um produto que será oferecido ao público-leitor através de um produto específico que é o exemplar de HQ ao qual este público terá acesso. Mas é justo situar os personagens de uma HQ, em nosso esquema, na linha de encontro entre a Arte que produz o personagem e a Sociedade que ele representa e à qual ele retorna para despertar as mais diversas emoções e ações.

De maneira igualmente compreensível, na mesma linha de encontro entre os vértices da Sociedade e da Arte temos a figura do Quadrinista (1). O Quadrinista é um artista, mas também um indivíduo inserido dentro de uma sociedade. Muitos pesquisadores, ao se aproximarem da HQ como objeto de estudo, interessam-se em estudar este sujeito real que é o quadrinista. Utilizamos a palavra 'quadrinista' como categoria mais ampla que inclui os desenhistas, autores, criadores de HQs, e toda uma sorte de diferentes artistas e técnicos



que podem atuar de maneiras diversificadas na produção de uma série de HQs, por exemplo. A motivação de um pesquisador pode ser a de estudar este indivíduo que criou uma HQ – ou que participou do processo de sua criação. Em um momento anterior, lembramos, a título de exemplo, a HQ *Maus*. Ao nos aproximarmos historiograficamente desta HQ, podemos estar interessados em estudar os diferentes personagens que foram criados para representar uma sociedade histórica que é trazida ao centro da cena-HQ por Art Spiegelman, seu criador, ou podemos estar interessados em estudar o próprio quadrinista como indivíduo criador inserido em uma sociedade que o envolve. É muito interessante ter em vista que tanto os personagens de uma HQ como o quadrinista que os criou estão relacionados à sociedade que os envolve neste processo de criação da HQ. Um quadrinista não cria uma realização-HQ sozinho, desligado de tudo: ele a cria no interior de uma sociedade, representando esta sociedade voluntária ou involuntariamente, mas também sendo interferido a todo instante por esta mesma sociedade e pela sua história.

Continuando a explorar o nosso esquema de possibilidades, iremos encontrar ao lado do vértice ‘sociedade’ a figura do ‘público-leitor’ (8). Os leitores também podem fazer parte da mesma sociedade que envolve o quadrinista ou os criadores da HQ. Pode ocorrer, ainda, que os leitores – ou alguns setores de leitores da HQ – façam parte de outras sociedades que contém pessoas que se identificaram, por motivos diversos, com a HQ produzida. Leitores brasileiros lêem quadrinhos produzidos nos Estados Unidos e no Japão, e em diversos outros países, e não apenas os quadrinhos que foram produzidos no Brasil. Como e por que isto ocorre, é tarefa dos pesquisadores e historiadores analisarem. Tal como também ocorre com o Cinema, a Literatura, as Artes visuais e outras formas artísticas de expressão, as HQs podem ser reapropriadas por novos e diferentes circuitos-leitores. Isso não se dá por acaso. Pode ocorrer, por um lado, um trabalho de divulgação através do qual a Indústria da HQ obtém sucesso em difundir a HQ em uma sociedade no interior da qual ela não foi originalmente produzida, mas também pode ocorrer que a HQ tenha sido reapropriada porque ela tem muito a dizer às novas sociedades que a acolheram. Mas, sobretudo, de acordo com as mais modernas teorias da recepção e os mais novos enfoques associáveis à História Cultural, devemos considerar sempre que o ato de leitura é um ato criador.

O leitor da HQ não é polo passivo. O ato de ler é um ato criador à sua maneira. Os leitores de HQ se apropriam, de diferentes maneiras, dos personagens e das histórias que lhes chegam às mãos, como também o fazem os espectadores



de Cinema e os leitores de Literatura. Por isso, muitas vezes (ou sempre) a própria Indústria que produz a HQ procura antecipar as tendências de recepção de uma realização-HQ, ou para ampliar seus lucros nas vendas, ou para se relacionar dialeticamente com estas tendências de recepção da HQ impondo-lhe novas direções. Neste sentido, conforme também assinalamos no esquema proposto, os historiadores e pesquisadores também podem estudar as diferentes apropriações sociais, culturais e políticas das HQs (7).

O produto direto da Indústria de HQs é constituído pelas diferentes realizações-HQs. Estas – sob a forma de uma HQ específica ou de um conjunto de HQs – podem configurar o interesse mais direto do pesquisador (5). Podemos estudar com uma análise densa uma única realização-HQ relacionada ao personagem Batman, dentro de um contexto histórico específico, ou examinar em um arco mais amplo as várias transformações que foram se verificando no interior ou entre as distintas séries da HQ Batman, desde a sua criação e até os tempos atuais. Ou podemos escolher o exame de uma única destas séries, e fazer com que incida sobre ela certo problema histórico. Dando a volta em nosso esquema visual, e nos aproximando mais uma vez do vértice 'Arte', podemos lembrar que existem diversos gêneros de HQ (4), conforme já dito.

O esquema que foi proposto é simultaneamente onipresente e circular, e não possui pontos mais importantes do que outros, podendo cada um deles atrair o interesse do pesquisador, que também pode estar interessado nas relações entre estes aspectos. Podemos combinar o estudo de um 'personagem' de HQ e de sua recepção leitora estudando as diferentes reapropriações e identificações, ou os diferentes sentimentos que relacionam este personagem e seus leitores. Podemos examinar este personagem do ponto de vista das distintas reapropriações políticas que o mobilizaram para outras finalidades, como ocorreu com o exemplo do personagem V e sua reapropriação política. É possível combinar diferentes pontos do esquema, para representar o que pode ser feito em termos de estudos de HQs como objetos históricos ou como objetos de estudo para as ciências humanas.

Também se deve entender que os diversos itens propostos se desdobram por dentro. Quando nos aproximamos da HQ como Arte (vértice 3), devemos ter em vista que esta arte mobiliza uma certa linguagem, uma diversidade de estratégias discursivas, diferentes modos de fazer e produzir o objeto artístico. Quando nos aproximamos da HQ como indústria (6), devemos entender que esta abrange diferentes tecnologias de produção, diversos recursos de divulgação, inúmeras estratégias de vendas. Diferentes sujeitos também encontram seu



lugar nesta indústria: não apenas os quadrinistas e os leitores, já comentados, mas também os produtores, donos de empresas, vendedores, críticos, técnicos de todos os tipos, e mesmo os jornaleiros a cujas bancas as realizações-HQ vão ter antes de chegar aos leitores. Uma diversificada rede humana articula a Indústria de HQ (6) e a Sociedade que a acolhe (9). O objetivo do ‘Quadro 3’ foi apenas o de ilustrar um vasto campo de possibilidades quando temos em vista a utilização da HQ como objeto histórico.

### A HQ como fonte histórica

Se a HQ pode ser tratada como objeto historiográfico – ou como temática a ser examinada mais diretamente em outros campos de estudos – ela também pode ser abordada como fonte histórica. Podemos, através das realizações-HQs específicas – os diversos quadrinhos, tirinhas e cartuns, em sua especificidade – estudar coisas diversas, que não necessariamente a própria HQ em si mesma. A política ou a economia de uma sociedade, ou a sua cultura, os modos de pensar de seus habitantes, e assim por diante, podem se tornar visíveis através das HQs. Podemos estudar estes sistemas políticos e econômicos, estas culturas e mentalidades, através das HQs. Podemos estudar estas dimensões – e aspectos mais específicos a elas relacionados – através das HQs, mas também através de um conjunto maior de fontes que inclua as HQs. Ou seja, a HQ não é o ponto de chegada – que é o que temos quando uma determinada realização-HQ torna-se o nosso objeto de estudo – mas sim um caminho. Metaforicamente falando, ser um ponto de chegada ou ser um caminho é a diferença entre ter a HQ como objeto ou tratá-la como fonte histórica. As duas coisas, é claro, também podem ocorrer concomitantes, pois posso ter como ponto de chegada um estudo sobre uma HQ, mas também utilizar a própria HQ – uma realização-HQ específica – como principal caminho-fonte para chegar a este fim.

De um ponto de vista metodológico, há um intrincado conjunto de aspectos a serem considerados para o tratamento das HQs como fontes históricas. Apenas para mencionar alguns, poderíamos começar por destacar que as HQs – assim como outros tipos de fontes históricas – precisam ser avaliadas antes de mais nada com relação ao seu lugar de produção (aqueles que produzem a HQ seja como artistas, editores, empreendedores, mas também a própria sociedade, a economia e o mundo político que os envolve). De outra parte, a metodologia deve estar igualmente atenta à sua recepção (as HQs são lidas, consumidas, visam atingir um público e produzir efeitos sobre uma sociedade, e este próprio

José D'Assunção Barros  
HQ-História: as relações da HQ como agente histórico,  
meio de representação da História e objeto histórico



lugar de recepção também interage com o lugar de produção). Um terceiro âmbito de análises se refere ao próprio conteúdo das HQs: os seus temas e personagens, os aspectos estilísticos, o vocabulário e estratégias discursivas, as diversas linguagens envolvidas (textual e imagética, e a própria especificidade da linguagem mais singular do gênero HQ). Todos estes aspectos, e muitos outros, compõem um conjunto importante de elementos e coordenadas a serem considerados para discorrermos em maior profundidade sobre a HQ como fonte histórica. Certamente que uma reflexão de profundidade sobre este conjunto de aspectos merece um artigo específico, que fica como uma proposta para um momento posterior.

### **Considerações Finais**

As relações possíveis entre HQ e História, como vimos, são muitas, e todas elas envolvem uma complexidade considerável. Como ‘representação da História’, por exemplo, abrem-se muitos caminhos distintos, cada qual com a sua especificidade e redefinindo a articulação entre a realidade histórica trabalhada e a criatividade artística que dá vida à HQ. Muitos gêneros ou modalidades possíveis de representação histórica decorrem do encontro entre a referencialidade histórica e a criação artística em forma-HQ, abarcando desde as livres criações sobre um fundo histórico até as intenções efetivas de realizar, em forma HQ, uma realização historiográfica propriamente dita.

Tomar a HQ como objeto, por outro lado, abre caminho a diversas possibilidades, que poderiam ser representadas por um arco muito grande de alternativas com os estudos que se voltam para o estudo dos personagens, dos quadrinistas, das formas de representar a sociedade, da indústria que produz efetivamente a HQ e a insere em um mercado, da sua recepção através de distintos setores de leitores, da sua interação com a sociedade e com os acontecimentos históricos, e assim por diante. Não menos complexo, como vimos, é tomar a HQ como fonte histórica – seja para analisar a própria realização-HQ como objeto, seja para abordar uma infinidade de problemas históricos possíveis relacionados à política, economia, cultura, imaginário, cultura material, demografia e relações sociais de todos os tipos. Abordar a fonte-HQ implica considerar integralmente a sua produção, conteúdo e recepção, bem como todos os aspectos que vimos na última parte deste ensaio.



## Referências

CALLARI, Victor; SANTOS, Márcio Rodrigues. *História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa*. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

CAGNIN, Antonio Luis. *Os quadrinhos: linguagem e semiótica*. São Paulo: Editora Criativo, 2014.

CAGNIN, Antonio Luis. *Os quadrinhos*. São Paulo: Editora Ática, 1975.

CAMPOS, Carlos Eduardo da Costa; ASSUMPCÃO, Luis Filipe Bantim; SOUZA NETO, José Maria Gomes de (org.). *História em quadrinhos em perspectiva para o ensino de história*. São João de Meriti: Desalinho, 2020.

CARRIER, Mélanie. Persepolis et les révolutions de Marjane Satrapi. *Belphégor: Littérature Populaire et Culture Médiatique*, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 41-56, 2004.

CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. *Cadernos UniFOA*, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abr. 2020.

CHUTE, Hillary. The texture of retracing in Marjane Satrapi's 'Pesepolis'. *Women's Studies Quaterly*, [s. l.], v. 36, n. 1/2, p. 92-110, 2008.

CIRNE, Moacy. Porque ler os quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de; CIRNE, Moacy (org.). *Literatura em quadrinhos no Brasil*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

COELHO, Eduardo Teixeira. *O caminho do oriente*. Lisboa: Futura, 1980.

DE ANGELIS, Richard. Of mice and vermin: animals as absent referent in art spiegelman's maus. *International Journal of Comic Art (IJOCA)*, [s. l.], v. 7, n 1, p. 230-249, 2005.

D'SALETE, Marcelo. *Angola janga: uma história dos Palmares*. São Paulo: Veneta, 2017.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FOLKENFLICK, Robert. "Introduction: the institution of autobiography". In: FOLKENFLIK, Robert . *The culture of autobiography: constructions of self-representation*. Stanford: Stanford University Press, 1993. p. 1-20.



FOOT, Newton. *Cartas chilenas de Tomás Antônio Gonzaga: uma história do tempo da Inconfidência*. [S. l.]: Editora Independente, c2023.

GADELHA, Olinto; HEMETÉRIO. *Chibata! João Cândido e a revolta que abalou o Brasil*. São Paulo: Conrad, 2008.

GIFFORD, James Donald; KIDDER, O. U. Alan Moore and anarchist praxis form. In: DIPAULO, Marc (org.). *Working-class comic book heroes: class conflict and populist politics in comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2018.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. Les petites cases du Moi: l'autobiographie en bande dessinée, *9e Art: Les Cahiers du Musée de la bande dessinée*, [s. l.], v. 1, p. 58-69, janv. 1996.

HAAG, Carlos. A nona arte. *Pesquisa Fapesp*, São Paulo, n.110, p. 86-89, abr. 2005.

HERGÉ. *Tintim*. [S. l.]: Globo Livros, 2016.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

KOHLI, Puneet. The memory and legacy of trauma in art spiegelman's maus. *Prandium - The Journal of Historical Studies*, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 1-23, 2012. Disponível em <https://jps.library.utoronto.ca/index.php/prandium/article/view/16285>. Acesso em: 19 abr. 2023.

KOUNO, Fumiyo. *Hiroshima – a cidade da calmaria*. São Paulo: JBC, 2010.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. Pantera Negra. *Fantastic Four*, [s. l.], n. 52, jul. 1966.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MARSTON, William Moulton. *Mulher Maravilha*. New York: All Star Comics, 1941.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

McGRUDER, Aaron. *The boobdocks: Because I know you don't read the newspaper*. New York: Andrews McMeel Publishing, 2012.

MERCIER, Jean-Pierre. *Autobiographie et bande dessinée, Récits de vies et médias. Actes du colloque des 20 et 21 décembre 1998*, sous la dir. de Philippe



Lejeune. Paris: Université de Paris X (RITM 20), 1999. p. 157-163.

MILLER, Frank. *Os 300 de Esparta*. São Paulo: Devir, 2018.

MITCHELL, William John Thomas. O que as imagens realmente querem. In: ALLOA, Emmanuel (org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2015.

MIZUKI, Shigeru. *Marcha para a Morte*. São Paulo: Devir, 2020.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de vingança*. Barueri: Panini, 2018.

MOYA, Alvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

NAKAZAWA, Keiji. *Gen: pés descalços*. São Paulo: Conrad, 1999.

PONTES, Suely Aires. Mauschwitz: deslocamentos imaginários. *Imaginário*, v. 13, n. 14, p. 27-41, 2007.

POSTEMA, Bárbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Petrópolis: Editora Peirópolis LTDA, 2018.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Loyola, 1994.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tulio. *Como usar os quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

RODRIGUES, Ivan Wash. *História do Brasil em quadrinhos*. Rio de Janeiro: EBAL, 1959-1962. 2 v.

RODRIGUES, Marcio dos Santos. *Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*. 2011. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências, Belo Horizonte, 2011.

SACCO, Joe. *Palestina*. São Paulo: Veneta, 2021.

SACCO, Joe. *Playing the land*. New York: Metropolitan, 2021.

SACCO, Joe. *Uma história de Saraievo*. São Paulo: Conrad, 2005.

SACCO, Joe. *Notas sobre Gaza*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.

SACCO, Joe. *Área de segurança: Gorazd e Guerra na Bósnia Oriental*. São Paulo:



Conrad, 2001.

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

SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2007.

SCHWARCZ, Lilia Moritz; SPACCA. *As barbas do imperador*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. Versão em HQ.

SOUSA, Ada Lima Ferreira de. A construção metafórica e metonímica da anarquia na história em quadrinhos V de Vingança. *Signo*, Florianópolis, v. 44, n. 79, p. 96-107, 2019.

SPIEGEL, Art. *Maus*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2021.

TORAL, André. *Adeus, amigo brasileiro: uma história da Guerra do Paraguai*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

UDERZO, Albert; GOSCINNY, René. *Asterix*. São Paulo: Record, 1983.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2009.

WITEK, Joseph. From Mickey to Maus: recalling the genocide through cartoon. *In: WITEK, Joseph. Art Spiegelman: conversations*. Jackson: University Press of

## Notas

<sup>1</sup>Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. <https://orcid.org/0000-0002-3974-0263>

<sup>2</sup>Entre estudiosos que, em seus ensaios, empenharam-se em definir HQ, veja-se (EISNER, 1995; EISNER, 2005, p. 5); McCloud (1995, p. 20); Quella-Guyot (1994, p. 64); Cirne (2002, p. 14). Luyten (1987), apenas para citar alguns. De nossa parte, vamos considerar uma definição simples, que nós mesmos elaboramos: “História em Quadrinhos é uma forma de expressão artística de natureza visual-narrativa, formada por sequências significativas de quadros constituídos por imagens desenhadas – e frequentemente combinadas com textos”. Outrossim, a própria discussão sobre a definição de HQ poderia ser objeto de um artigo à parte, assim como um artigo poderia ser escrito sobre os sucessivos empenhos de estudiosos em definir HQ, contrastando-os e relacionando-os com outros gêneros similares.

<sup>3</sup>Haag (2005); Iannone e Iannone, (1994).

<sup>4</sup>O Ensino de História estabelece com a HQ, aliás, mais uma das importantes relações a destacar, embora os limites deste artigo não nos permitam examinar em maior profundidade esta importante relação. Entre obras recentes sobre HQs e Ensino de História, destacamos também a coletânea *História em Quadrinhos em Perspectiva para o Ensino de História* (CAMPOS; ASSUMPÇÃO; SOUZA NETO, 2020), assim como as obras que ampliam o uso de HQs para o ensino em áreas diversas (VERGUEIRO; RAMOS, 2009;



RAMA *et al.*, 2004).

<sup>5</sup>As HQs conformam uma linguagem complexa (SARACENI, 2003). Por um lado, por constituírem uma arte narrativa, as HQs requerem uma atenção metodológica a este aspecto (POSTEMA, 2018). Por outro lado, as imagens constituem um fator central na linguagem-HQ, o que leva a outros aspectos importantes (MITCHELL, 2015). Da mesma forma, a interação entre a análise de HQs e a Semiótica traz contribuições importantes, como por exemplo as de CAGNIN (1975, 2014). Cada vez mais consolida-se um empenho em disponibilizar aos estudiosos de várias áreas um conjunto de alternativas para a análise de HQs (CHICO, 2020). De igual importância é a compreensão das HQs como realização inserida em um sistema amplo, que inclui uma indústria, uma arte, um circuito de comunicação (GROENSTEEN, 2015).

<sup>6</sup>As HQs do Capitão América – personagem criado por Joe Simon (1913-2011) e Jack Kirby (1917-1994) – são publicadas pela primeira vez em março de 1941, pela Timely Comics (antecessora da Marvel Comics). Desde o princípio o personagem foi concebido como um patriótico super-herói, pronto a enfrentar as potências do Eixo no período da Segunda Guerra Mundial (SIMON; KIRBY, 1941).

<sup>7</sup>A primeira aventura de Tintim – personagem criado pelo escritor belga Hergé (1907-1983) – surge com o álbum *O País dos Sovietes*, no qual os bolcheviques são descritos como personagens maléficos e tirânicos (HERGÉ, 2016). A HQ foi editada pela primeira vez em tirinhas semanais, entre janeiro de 1929 e maio de 1930.

<sup>8</sup>A primeira HQ da Mulher Maravilha – personagem criada pelo psicólogo William Mouton Marston (1893-1947) – aparece pela primeira vez em dezembro de 1941 (MARSTON, 194).

<sup>9</sup>O Pantera Negra – criado em 1966 por Stan Lee e Jack Kirby – foi o primeiro personagem estadunidense de ascendência africana (LEE; KIRBY, 1966). Depois viriam outros, como Falcão (1969), Luke Cage (1972) e Blade (1973).

<sup>10</sup>*V – de Vendeta*, com argumento de Alan Moore e ilustrada por David Lloyd, foi publicada em 1982 na revista britânica *Warrior*. Moore alinha-se à perspectiva política anarquista, o que transparece com clareza na série *V de Vingança* – ambientada em um Reino Unido que havia se transformado em uma distopia fascista em um futuro próximo (MOORE; LLOYD, 2018). Na verdade, Moore trabalha com um passado alternativo – uma realidade imaginária e alternativa na qual um partido totalitário havia ascendido ao poder depois de uma guerra nuclear, passando a controlar a Mídia e a sociedade através de uma polícia secreta e a manter campos de concentração para minorias étnicas e sexuais. Do ponto de vista de seu lugar de produção, a série pode ser compreendida à luz do governo conservador de Margareth Thatcher, contra o qual o autor se insurge criativamente. Sobre *V de Vingança* e sua inserção no contexto da Guerra Fria, ver Rodrigues (2011), Sousa, (2019) e Gifford e Kidder (2018).

<sup>11</sup>A série se divide em três volumes: (1) *Uma história de Hiroshima*. (2) *O Dia Seguinte*, que narra o momento imediatamente posterior à destruição ocasionada pela bomba atômica, e (3) *A Vida Após a Bomba*. A narrativa – embora seja claramente conduzida para a denúncia relativa ao horror infligido a Hiroshima e Nagasaki pela bomba atômica estadunidense – é reapropriada, por outro lado, pelos leitores americanos, no outro lado do Oceano Pacífico. Afinal, o Estado belicista japonês também é criticado na trama.

<sup>12</sup>A HQ *Hisroshima – a cidade da calma* recebeu o Grande Prêmio para Mangás no



Japan Media Arts Festival (2004) (KOUNO, 2010), e o Osamu Tezuka Cultural Prize (2005). Na verdade, a obra original, publicada pela primeira vez em 2004, interconecta duas diferentes histórias de sobreviventes, e seu título completo, abarcando as duas narrativas, poderia ser traduzido como *Cidade de Tardes Calma – País das Cerejeiras*.

<sup>13</sup>Em Português, *Marcha para a Morte* – ambientada no cenário do final da Segunda Grande Guerra e produzida pelo quadrinista Shigeru Mizuki – foi publicada pela Editora Devir (MIZUKI, 2020). Aqui, mais uma vez entrelaçam-se a memória e a historicidade, uma vez que o mangá baseia-se tanto em fatos reais como na experiência vivida pelo seu autor como soldado do Exército Imperial Japonês.

<sup>14</sup>*Maus* foi desenvolvido pelo cartunista sueco Art Spiegelman entre 1980 e 1991. Recebeu o prêmio Pulitzer em 1992. A trama desenvolvida por Spiegelman baseia-se em entrevistas realizadas pelo autor com seu pai, e que foi gravada, constituindo uma camada mais profunda de fontes. Para análises *Maus*, ver Spiegel, (2021), Witek (2007), Pontes (2007), De Angelis (2005) e Kohli (2012).

<sup>15</sup>As primeiras histórias da série foram publicadas em 1959, na revista *Pilote* – uma revista francesa de quadrinhos que circulou entre 1959 e 1989. O primeiro álbum – *Asterix, o Gaulês* – foi publicado em 1961 (UDERZO; GOSCINNY, 1983).

<sup>16</sup>Com este prólogo se iniciam todas as edições das aventuras de Astérix: “Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos... Toda? Não! Uma aldeia povoada por irreduzíveis gauleses ainda resiste ao invasor. E a vida não é nada fácil para as guarnições de legionários romanos nos campos fortificados de Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum”.

<sup>17</sup>Cada personagem na HQ *Asterix* evoca os seus deuses conforme o povo ao qual pertence: os gauleses exaltam-se utilizando a expressão celta “Por Tutatis”; já os romanos reverberam “Por Júpiter”. Além disso, os autores se utilizam de recursos gráficos que trazem referências históricas, de modo que as falas dos godos são escritas em letras góticas, e os egípcios falam através de hieróglifos com notas de rodapé.

<sup>18</sup>*As Barbas do Imperador*, de Lilia Schwarcz e SPACCA (2014) combina o ensaio historiográfico interpretativo com a biografia propriamente dita, e é este ir e vir entre uma postura analítica do historiador e a narrativa dos fatos o que dá a tônica a toda obra de ‘análise historiográfica’, em contraste com a ‘narrativa historiográfica’ mais direta.

<sup>19</sup>Poderíamos seguir com novos exemplos, como duas HQs que retratam processos históricos bem conhecidos da História do Brasil: *Chibata! João Cândido e a revolta que abalou o Brasil*, de Henetério e Olinto Gadelha (GADELHA; HEMETÉRIO, 2008) e (D’Salete, 2017).

<sup>20</sup>A obra foi elaborada por Eduardo Teixeira Coelho e Raul Correia e publicada, em tirinhas de HQ, na revista portuguesa *O Mosquito*, entre 28 de agosto de 1946 e 30 de junho de 1948. Também em forma de tirinhas, esta realização HQ foi reeditada pelo *Jornal do Cuto*, entre 25 de novembro de 1972 e 15 de maio de 1974. Mais tarde, a Editora Futura, de Portugal, relançou a obra integral em seis álbuns, já na década de 1980 (COELHO, 1980).

<sup>21</sup>As principais obras de Joe Sacco sob a forma de HQ-jornalístico foram as *Graphic Novels Área de Segurança: Gorazd* (2001), uma História de Sarajevo (2005), e as duas partes de sua premiada HQ sobre a Palestina (1996) – *Palestina: uma nação ocupada e Palestina*



Mississippi, 2007, p. 81-94. As últimas Graphic Novels basearam-se na trajetória real de Sacco em uma cobertura jornalística que o levou de Jerusalém à Faixa de Gaza, e que o permitiu investigar e retratar tanto o lado israelense como o lado palestino deste tenso campo de conflitos (SACCO, 2001, 2005, 2010, 2021).

<sup>22</sup>A Graphic Novel é um gênero de HQ onde é desenvolvida uma narrativa de extensão mais longa e de maior complexidade e densidade narrativa. Poderia ser comparada aos romances da Literatura em prosa – e, de fato, a Graphic novel poderia ser adequadamente traduzida como um ‘romance gráfico’.

<sup>23</sup>Marjane Satrapi (1969). Além de ilustradora e romancista gráfica, é cineasta e escritora. Foi a primeira iraniana a produzir realizações-HQ, e ao mesmo tempo é uma das mulheres quadrinistas mais famosas no mundo. Sua série-HQ intitulada *Persépolis* depois recebeu dela mesma tratamento de animação e alçou a posição de indicada ao Oscar (SATRAPI, 2007). A autora pertencia a uma alta classe média em seu país, e inclusive uma descendência da dinastia Qatar do Iran. / Sobre a obra de Satrapi, ver Carrier (2004) e Chute (2008).

<sup>24</sup>Sobre Autobiografia, ver Folkenflick (1993), Groensteen (1996), Mercier (1999).

<sup>25</sup>A primeira graphic novel – *Persépolis: história de uma infância* – relata a vida de Marjane Satrapi como criança e pré-adolescente que viveu os acontecimentos da Revolução Iraniana, com sua imposição na mudança de costumes. Já *Persépolis 2: a História de um retorno* – que dá prosseguimento à narrativa autobiográfica – relata a vida da autora como colegial em um colégio em Viena (Áustria), relatando depois o retorno ao Iran, no período que precede sua migração para a França.

<sup>26</sup>As realizações-HQ de Art Spiegelman (*Maus*) e Marjane Satrapi (*Persépolis*), são exemplos de uso da trajetória autobiográfica (e autoficcional) para a abordagem de problemas e combinações importantes de problemas na história contemporânea. Também as narrativas puramente ficcionais podem ser utilizadas pelo quadrinista para fins análogos de representar a realidade vivida. É o caso, por exemplo, da série de tiras de HQ concebida e desenhada a partir de 1996 por Aaron McGruder (2012), com o título *The Boondocks*.

<sup>27</sup>Os diversos aspectos indicados podem se tornar objetos para o estudo historiográfico. Mas é importante acrescentar que obras de pesquisa mais panorâmicas podem se dedicar ao próprio estudo de uma grande história da HQ a exemplo de (MOYA, 1994).