

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTES DE INFORMAÇÃO

COMICS AS INFORMATION SOURCES

Fábio Mascarenhas e Silva^a
Ana Ligia Feliciano dos Santos^b

RESUMO

Objetivo: busca compreender a caracterização e a aplicação das HQs na condição de fontes de informação na pesquisa acadêmica. **Metodologia:** Caracteriza-se como pesquisa descritiva, quanto aos fins, e bibliográfica, quanto aos meios, buscando apresentar e discutir um dos aspectos dos estudos dos quadrinhos no contexto da área da CI. Inicialmente foi realizada uma pesquisa exploratória por meio de um levantamento bibliográfico em bases de dados como Brapci, Scielo, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT), Attena (Repositório Institucional da UFPE), Web of Science e DOAJ, com fins de delimitação do tema e definição do objeto de estudo. **Resultados:** identificou publicações nas áreas de Educação, Ciência da Informação, Ciências da Saúde e História, que tratam dos quadrinhos enquanto fontes de informação relacionando-as a práticas de mediação de leitura e inclusão, desenvolvimento de habilidades leitoras, divulgação de informações, transmissão de conhecimentos, entre outros. **Conclusões:** observa-se a importância da inclusão das HQs em bibliotecas e unidades de informação, com o objetivo de promover a democratização do acesso a essas obras e o desenvolvimento de pesquisas e ações relacionadas.

Descritores: Histórias em quadrinhos. Fonte de Informação.

1 INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser definidas como um meio de comunicação de massa caracterizado pela combinação de texto e imagens sequenciais na construção de narrativas. Devido ao seu alcance com diferentes públicos e versatilidade na forma de apresentação de diversos conteúdos, observa-se o grande potencial dos quadrinhos para estudos em diferentes áreas.

^a Doutor em Ciência da Informação pela Universidade de São Paulo (USP). Docente do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, Brasil. E-mail: fabiomascarenhas@gmail.com

^b Mestranda em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Bibliotecária da Biblioteca Setorial do Centro Acadêmico da Vitória (UFPE), Recife, Brasil. E-mail: analigia.santos@ufpe.br

Dessa forma, nos últimos anos, pesquisadores desse campo, ainda em formação, evidenciam o crescimento dos estudos dos quadrinhos sob diversas perspectivas teóricas e metodológicas e que consideram diferentes aspectos de investigação, tanto em relação às características específicas, como às possibilidades de aplicações práticas do meio (LENT, 2013; VERGUEIRO; SANTOS, 2019).

Destacam-se, ainda, ações e grupos que têm contribuído para o desenvolvimento do campo, como o grupo de pesquisa Observatório de Histórias em Quadrinhos¹ da Escola de Comunicação da Universidade de São Paulo (ECA/USP), responsável pela realização das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos²; a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS)³, responsável pela realização do Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS) e o encontro Entre ASPAS; o Imaginário - Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos da Universidade Federal da Paraíba (Gphq/UFPB)⁴; o GIBI – Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos⁵, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da UnB; o Grupo de Estudos e Pesquisas Professora Sonia Maria Bibe Luyten⁶, criado em Santos-SP com apoio da Secretaria de Cultura da Prefeitura da cidade; o Grupo de estudos em Histórias em Quadrinhos⁷ da Universidade Federal do Ceará (UFC); o Núcleo de ilustração e Quadrinhos (NIQ)⁸, vinculado ao Centro de Estudos em Design da Imagem da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG); entre outros.

No âmbito internacional, Beaty e Hatfield (2020) ressaltam a criação da primeira associação profissional para pesquisadores e professores de

¹ Disponível em: <http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com/>. Acesso em: 11 maio 2021.

² Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/>. Acesso em: 11 maio 2021.

³ Disponível em: <http://blogdaaspas.blogspot.com/>. Acesso em: 11 maio 2021.

⁴ Disponível em: <https://www.facebook.com/ImaginarioGPHQ/>. Acesso em: 11 maio 2021.

⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/GIBI-Grupo-de-Pesquisa-em-Hist%C3%B3rias-em-Quadrinhos-370419463358175/>. Acesso em: 11 maio 2021.

⁶ Disponível em: <https://www.facebook.com/GEPprofsonialuyten>. Acesso em: 11 maio 2021.

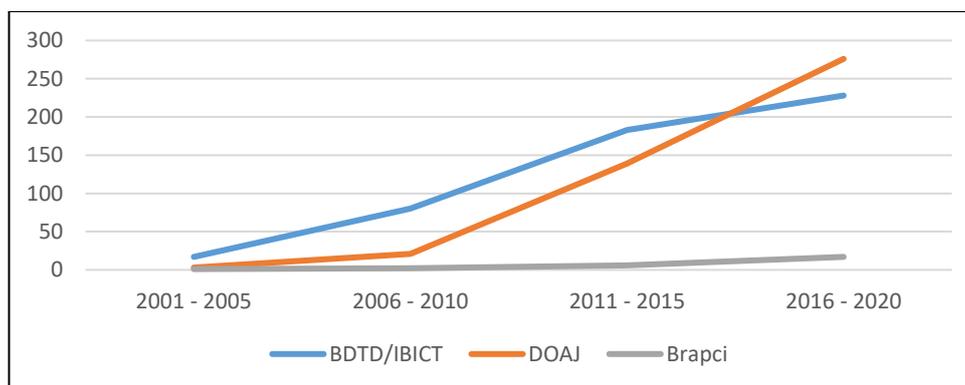
⁷ Disponível em: <https://oficinadequadrinhos.wixsite.com/site/single-post/grupo-de-estudos>. Acesso em: 11 maio 2021.

⁸ Disponível em: <http://niqeduemg.blogspot.com/>. Acesso em: 11 maio 2021.

quadrinhos dos Estados Unidos, a *Comics Studies Association* (Sociedade de Estudos de Quadrinhos, em tradução livre), assim como o surgimento de cursos relacionados ao ensino de quadrinhos em diferentes entidades de ensino superior, desde faculdades comunitárias a universidades públicas e instituições da Ivy League⁹.

Este panorama também pode ser observado, por exemplo, a partir dos resultados de buscas pelos termos “histórias em quadrinhos” e “comics” em bases de dados de trabalhos acadêmicos nacionais, como a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (BDTD/IBICT), e de comunicações científicas nacionais e internacionais como a Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci) e o *Directory of Open Access Journals* (DOAJ), considerando-se o período de 2001 à 2020 (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Evolução dos estudos nacionais e internacionais sobre HQs publicados de 2001 a 2020



Fonte: BDTD (2021), DOAJ (2021), Brapci (2021). Dados compilados pelos autores.

Neste contexto, observou-se que diferentes estudos na área da Ciência da Informação (CI) têm percebido as HQs enquanto fontes de informação (GASPAR; FERRAZ; CANATO, 2011; GASQUE; RAMOS, 2012; LOUREIRO, 2015; MESSIAS; CRIPPA, 2017; OLIVEIRA, 2014; OLIVEIRA NETO, 2014; SOUZA, 2017). De modo geral, esses estudos consideram o alcance e a popularidade das HQs enquanto meio de comunicação de massa entre os

⁹ Grupo formado por oito das mais importantes universidades Norte Americanas: *Brown, Columbia, Cornell, Dartmouth, Harvard, Princeton*, Universidade da Pensilvânia e *Yale*, segundo o Guia do Estudante (2019).

diversos segmentos sociais. Ou seja, por serem percebidas como um meio de fácil acesso e leitura, as HQs podem transpor barreiras econômicas e sociais que outras tipologias mais formais não alcançariam. A partir dessas leituras, emana o seguinte questionamento: As HQs são fontes de informação?

Assim, o presente estudo busca investigar o uso das HQs na condição de fontes de informação na pesquisa acadêmica, identificando e descrevendo os diferentes contextos, campos do saber e públicos aos quais esses estudos são direcionados.

Caracteriza-se como pesquisa descritiva, quanto aos fins, e bibliográfica, quanto aos meios, buscando apresentar e discutir um dos aspectos dos estudos dos quadrinhos no contexto da área da CI. Para isso, inicialmente foi realizada uma pesquisa exploratória por meio de um levantamento bibliográfico em bases de dados como Brapci, Scielo, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT), Attena (Repositório Institucional da UFPE), Web of Science e DOAJ, com fins de delimitação do tema e definição do objeto de estudo.

Em seguida, foram selecionados diferentes estudos nacionais – incluindo artigos, trabalhos acadêmicos e livros – que tratassem das HQs enquanto fontes de informação para análise e discussão propostas com o intuito de responder ao problema da pesquisa.

2 O UNIVERSO DOS QUADRINHOS

Também conhecidas como gibis, nona arte, arte gráfica sequencial ou apenas quadrinhos, as HQs são obras baseadas na composição sequencial de imagens e textos que, de forma integrada, constroem uma narrativa. Além disso, elas podem apresentar, ainda, outros elementos próprios e que constituem sua linguagem singular, como as onomatopeias, os balões que contêm as falas dos personagens, as calhas ou sarjetas, metáforas visuais, entre outros (CARVALHO, 2017; GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006; SARACENI, 2003).

O registro de histórias por meio de narrativas gráficas remonta à pré-história com o registro das atividades humanas em pinturas rupestres e, ao longo da história, vem evoluindo enquanto meio de comunicação humana e vivenciando influências nos contextos político, econômico, social e cultural.

Contudo, a origem dos quadrinhos, da forma que os conhecemos atualmente, vincula-se às transformações sociais e tecnológicas decorrentes da revolução industrial e advento da imprensa, que culminou na produção das comunicações de massa (ALVES, 2018; OVIDIO, 2016; GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006; SILVA; AUTRAN, 2007; VERGUEIRO, 2018).

Diferentes autores destacam a HQ *The yellow kid*, criada por Richard Felton Outcault e veiculada pela primeira vez no jornal *New York World* em 1895, como a primeira HQ publicada (BARI, 2008; SILVA, 2015; MOREAU; MACHADO, 2021). Enquanto no Brasil, destaca-se o trabalho de Ângelo Agostini e sua obra *As Aventuras Nhô Quim*, ou *Impressões de uma Viagem à Corte: História em muitos capítulos*, publicada em 1869 e considerada por especialistas como uma das mais antigas narrativas sequenciais gráficas do mundo, apesar do formato mais primitivo (BARI, 2008). Além disso, devido à importância e dimensão da obra, a data de sua primeira publicação na revista *Vida Fluminense*, 30 de janeiro, foi escolhida para comemorar o Dia do Quadrinho Nacional (ALVES, 2018; OVIDIO, 2016).

As *comic stripes* ou tirinhas em quadrinhos constituem o primeiro formato dos quadrinhos como são atualmente conhecidos, formando as bases fundamentais para o desenvolvimento dos seus principais elementos e características, bem como para a sua divulgação e popularização por meio da atuação dos *syndicates* (ALCÂNTARA, 2016; MOREAU; MACHADO, 2021). O próprio termo *comics* está ligado ao perfil humorístico dos primeiros quadrinhos publicados nos principais jornais dos Estados Unidos no final do século XIX (ALVES, 2018; GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006; LUYTEN, 1987; SILVA, 2015).

Quanto à atuação dos *syndicates*, Cavalcante e Cedro (2016) apontam sua grande influência no mercado dos quadrinhos veiculados em jornais e revistas, bem como o seu foco em vendas, que também atingiu o mercado brasileiro. “Percebemos aqui uma grande preocupação com a venda e não somente com a qualidade das histórias [...] Este movimento é mais facilmente percebido nas histórias de aventura, que surgiram no ano de 1929” (CAVALCANTE; CEDRO, 2016, p. 63).

Ao longo do século XX as HQs passaram por diversas modificações, como

a integração de imagens sequenciais, ampliando a ideia de movimento, e aquisição de características próprias em sua forma e linguagem, bem como a inclusão de falas e pensamentos em balões e da narração por meio das legendas (ALVES, 2018; GUIMARÃES, 2001). Além disso, esse foi um período de grandes mudanças nas relações de produção, comercialização e consumo dos quadrinhos, que foram fortemente influenciados pelos acontecimentos políticos, sociais e culturais que marcaram a história do mundo nesse século, como pode ser observado na linha do tempo da Figura 1 (ALCÂNTARA, 2016; BARI, 2008; CAVALCANTE; CEDRO, 2016; JARCEM, 2007; LUYTEN, 1987; PAIVA, 2017; VERGUEIRO, 2018).

Figura 1 – Principais marcos da história dos quadrinhos durante o Século XX



Fonte: Os autores (2022).

Assim, tendo acompanhado as diversas transformações sociais, culturais e tecnológicas da humanidade, as HQs assumiram diferentes terminologias ao redor do mundo, cada uma relacionada a alguma de suas características (Alves, 2018). Nos Estados Unidos e outros países de língua inglesa, utiliza-se o termo *comic*, com algumas variações como *comic stripes* (tiras cômicas), *comic books* (usado para as revistas seriadas), *cartoon* e *caricature*. Na França, usa-se o termo *bandes dessinées*, enquanto sua forma traduzida, “banda desenhada”, é atualmente utilizada em Portugal e algumas de suas ex-colônias, exceto o Brasil. Já o termo *fumetti* (fumacinha) é usado na Itália (LUYTEN, 1987; SANTOS, 2019; VERGUEIRO, 2005). Na Alemanha usam-se *bilderstreifen* ou *bildergeschichte*, enquanto na Hungria as HQs se chamam *képregény* (LENT, 2013).

No Brasil, um termo ainda popular entre leitores mais antigos é “gibi”, que faz referência à revista em quadrinhos nacional homônima que se popularizou no país nas décadas de 1930 e 1940. E, de forma similar, na Espanha o termo *tebeo* é derivado de uma popular revista infantil chamada T.B.O., atualmente também se usa *cómics*, uma tradução literal de *comics*. Já nos países latino-americanos usa-se o termo *historietas*, ainda que carregado de forte carga pejorativa (VERGUEIRO, 2005).

Nos países asiáticos os termos usados para designar as HQs variam ainda mais: mangá, no Japão; *manhua*, na China; *manhwa*, na Coreia; *komiks*, nas Filipinas; *cergam*, na Indonésia; e *comics papers*, no Sri Lanka (LENT, 2013).

Assim como podem assumir diferentes “nomes”, de acordo com sua língua ou país de origem, as HQs também apresentam múltiplos formatos e suportes, integrando-se a diversas mídias. Dessa forma, atualmente o mercado de quadrinhos abrange diferentes veículos e formas de publicação das HQs, com características e elementos que influenciam seu formato, conteúdo e leitura (VERGUEIRO, 2005). Dentre esses formatos, destacam-se: os gibis ou revistas em quadrinhos; os álbuns e edições encadernadas; as *graphic novels*, *maxi* e minisséries; as tiras em quadrinhos veiculadas em jornais impressões; os fanzines (VERGUEIRO, 2005); as HQtrônicas ou *webcomics* criadas e veiculadas diretamente na web por meio de blogs, sites especializados ou redes sociais dos próprios autores (SANTOS; CORRÊA; TOMÉ, 2013); as revistas

alternativas ou independentes, atualmente popularizadas e viabilizadas por meio de sites de financiamento coletivo (LUNA, 2013); e, mais recentemente, as *webtoons*, originadas na Coreia do Sul e publicadas na *web* e em aplicativos para dispositivos móveis (MANGÁS BRASIL, 2021).

Devido a variedade de formatos, bem como dos elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, a sua leitura exige a total atenção e imersão do leitor, pois a compreensão das histórias só é possível por meio da conexão entre todos os seus elementos, bem como sua leitura na ordem correta. Dessa forma, os fragmentos de cenas retratadas só podem ser transformados em histórias completas pela imaginação do leitor, posto que, são justamente as “cenas invisíveis”, que se escondem nos espaços em branco entre os quadros (calhas ou sarjetas), que tornam essa leitura ainda mais interessante (IYER *et al.*, 2017).

Corroborando com esta ideia, Bari (2008, p. 5) defende que, devido à sua linguagem e características narrativas únicas, os quadrinhos proporcionam uma leitura dialógica entre o autor e o leitor, constituindo-se uma experiência “intensa, contínua, de significados vinculados e vinculantes do pensamento e da realidade, da subjetividade e da objetividade” (BARI, 2008, p. 5). E, de forma similar, Vergueiro, Ramos e Chinen (2013, p. 7) afirmam que essa leitura “exige uma participação intensa e constante de seu leitor, tornando-o ao mesmo tempo receptor e construtor da mensagem”.

Nesse contexto, é possível afirmar que a leitura de HQs vai além da compreensão do texto e das imagens retratadas, abrangendo a construção de significados a partir da correlação com o conhecimento de mundo do leitor (GUSMÃO; SANTOS; ALIGIERI, 2006). Dessa forma, diferentes autores evidenciam o potencial dos quadrinhos como instrumento para o desenvolvimento da leitura crítica (BORGES; BANDEIRA; LUZ JÚNIOR, 2020; FRONZA, 2018; MENDES, 2020; OLIVEIRA; ARAGÃO, 2018; SILVA; FERRES I PRATS, 2020; SOARES; SILVINO, 2020).

Quanto à comunidade de leitores, diferente do que se acredita, o alcance das HQs não se limita às crianças, podendo atingir públicos de diferentes faixas etárias, níveis educacionais e contextos sociais. Nesse sentido, Vergueiro

(2017a, p. 150) observou, em análise do mercado brasileiro de quadrinhos nas últimas duas décadas, um crescimento considerável de HQs voltadas para o público adulto, apontando o atendimento de uma demanda ainda pouco contemplada até então.

Enquanto Bari (2008), de forma mais abrangente, aponta para a diversidade desses leitores e apresenta os diferentes **grupos ou comunidades** – eventuais, exaustivos, seletivos, fanáticos, estudiosos ou pesquisadores, colecionadores e produtores (autores, roteiristas, editores e comerciantes) – e **subculturas** – fanzineiros, frequentadores de bancas e lojas especializadas ou gibiterias, leitores de mangás, jogadores de *Roleplaying Game* (RPG) – formadas em torno das HQs, com base nas categorias de grupos de leitores de quadrinhos propostas por Vergueiro (1998). A autora destaca ainda que as redes sociais (grupos e subculturas) do universo dos quadrinhos, apesar de organizadas e intimamente relacionadas à leitura, se formam principalmente por meio das relações de consumo.

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

3 A PESQUISA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

À medida que os quadrinhos se popularizaram entre um amplo público leitor, tornando-se objeto de colecionismo e influenciando outras produções artísticas e culturais, essas obras passam a ser valorizadas também no meio acadêmico, sendo objeto de estudo em diferentes áreas do conhecimento (VERGUEIRO, 2005). Essas pesquisas vêm se desenvolvendo em quantidade e diversidade entre estudantes e pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento e regiões do mundo. De acordo com Beaty e Hatfield (2020) esse crescimento está diretamente relacionado ao fato de que os quadrinhos tem

conquistado espaços nos contextos cultural, social, artístico e midiático, por meio das adaptações para outras mídias, exposições e premiações literárias, os quais lhe proporcionaram uma mudança de *status* perante a sociedade.

Um dos principais aspectos investigados pelos estudos dos quadrinhos no Brasil são as suas aplicações práticas, com destaque para as pesquisas na área da Educação, que exploram as possibilidades de uso das HQs como recurso didático e ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem (VERGUEIRO; SANTOS, 2019).

Nesse contexto, Silva (2015) destaca que, apesar do preconceito no meio acadêmico, o uso dos quadrinhos em artigos, teses e dissertações vem crescendo. Enquanto Bari (2008, p. 164) afirma que as teorias comunicacionais e educacionais “estão progressivamente mais permeáveis, permitindo trabalhos interdisciplinares e práticas sociais transversais”, incluindo as linguagens de diferentes mídias, como os quadrinhos, como objetos de estudo, na medida em que “verificam seu potencial cultural e educacional, vivenciado progressivamente nas práticas sociais cotidianas”.

Devido a resistência ainda encontrada pelos estudos dos quadrinhos no âmbito acadêmico, este é um campo originado pela iniciativa de pesquisadores independentes e entusiastas que buscavam oportunidades de estudar essa forma de arte e sua cultura. Por isso, Hatfield (2017) defende que, para os pesquisadores dos quadrinhos, encontrar esses “nichos” ou “oportunidades” para estudá-los na academia está relacionado a encontrar parceiros e apoiadores, que compartilhem do interesse pelas HQs, e a encontrar uma forma de descrevê-las que esteja integrada a sua própria área do conhecimento.

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

Beaty e Hatfield (2020) defendem que os estudos sobre quadrinhos constituem uma área de pesquisa em rápido crescimento localizada na interseção de muitas disciplinas acadêmicas e, ao mesmo tempo, não estão

presos a nenhuma delas. Argumento compartilhado por Badman (2009), quando afirma que existem diversas formas e recursos para a produção de pesquisas e publicações acadêmicas sobre HQs, na medida em que estes estudos se estabeleceram enquanto campo interdisciplinar, agregando teorias e métodos de outras áreas como Letras e Linguística, Ciências da Comunicação, Artes, História, Sociologia, Filosofia, dentre outras.

Nessa perspectiva, Vergueiro (2017b) evidencia que, atualmente, é comum encontrar projetos de pesquisa sobre quadrinhos nas universidades brasileiras, com a produção de dissertações e teses sobre o tema em programas de pós-graduação de diferentes áreas do conhecimento. E, ainda que continuem encontrando certa resistência no espaço acadêmico “como é dado ocorrer em momentos de transição epistêmica” os estudos dos quadrinhos vêm superando o discurso tradicional por meio do confronto de novas ideias que circulam nos espaços de discussão relativos à educação (BARI, 2008, p. 164).

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTES DE INFORMAÇÃO

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

Tatalovic (2009) atribui essa rejeição da academia às HQs por tanto tempo a sua condição de mídia de comunicação de massa e ao fato de sempre ser relacionado ao público infantil. Nessa perspectiva, Bari (2008) ressalta que a linguagem dos quadrinhos vem sendo utilizada no mundo como meio de amplo alcance para a divulgação de informações de utilidade pública, mas que ainda enfrenta certa resistência de bibliotecários e agentes culturais que desconhecem os atributos artísticos, educativos e culturais do meio. Contudo, esse cenário vem se transformando nas últimas décadas do século XX, devido a maior influência da Escola de Birmingham e dos estudos culturais que possibilitaram a maior legitimação e reconhecimento dos quadrinhos enquanto manifestações artísticas e culturais pelos estudiosos latino-americanos (BARI, 2008).

Outros fatores que vem contribuindo para a quebra de preconceitos em relação às HQs são os grandes eventos de massa e os estudos acadêmicos sobre quadrinhos. Os eventos de massa compreendem os quadrinhos como parte da cultura pop, dentre eles destacam-se o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), que ocorre a cada dois anos em Belo Horizonte, e a Comic Con Experience (CCXP) realizada anualmente em São Paulo (VERGUEIRO, 2017a). Com relação à popularização e maior adesão a esses eventos, Silva Júnior, Pereira e Soares (2013) evidenciam as relações entre as HQs e o cinema, que se interligam na medida em que quadrinhos inspiram produções de obras cinematográficas e filmes influenciam o trabalho dos roteiristas de quadrinhos.

Assim, o aumento de trabalhos acadêmicos e artigos científicos relacionados às HQs, bem como à sua aplicação na prática do ensino, impulsionados pelo incentivo governamental e presença em exames de admissão como os vestibulares e atualmente o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), são indícios de que a linguagem dos quadrinhos se estabeleceu como fonte de informação e conhecimento para a compreensão da realidade.

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

Nesse contexto, Alves (2018) e Bari (2008) evidenciam os estudos de pesquisadores que encontram nas HQs um valioso objeto de investigação, bem como o surgimento de novas pesquisas e linhas teóricas que vêm se consolidando no Brasil e voltam-se “para a aplicabilidade das histórias em quadrinhos nas práticas educativas formais, informais e não-formais, estabelecendo uma ponte real e de função extremamente importantes entre a academia e a sociedade”.

Souza e Souza (2020, p. 469) também defendem a aplicação dos quadrinhos no contexto educacional para além da prática de ensino em sala de aula. Em seu estudo, os autores relatam o processo de criação e avaliação de uma HQ para a divulgação e aperfeiçoamento do Programa de Monitoria do

Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, e apontam que a narrativa desenvolvida especificamente para gerar identificação com o público-alvo mostrou-se eficaz na transmissão dos conteúdos abordados.

Em publicações na área da CI há estudos que caracterizam as HQs enquanto fontes da informação, na medida em que abordam variados temas, promovendo a apropriação do conhecimento pelos leitores; contribuem para reflexão e discussão de questões relacionadas à realidade humana e social, bem como para a criação de novos conhecimentos ou reforçar aqueles previamente adquiridos; aliam a transmissão de informação ao entretenimento; apresentam funções sociais, públicas e políticas, contribuindo para a transformação da realidade; e constituem-se importantes ferramentas de disseminação de informações e incentivo à leitura, contribuindo para a geração de conhecimento (GASPAR; FERRAZ; CANATO, 2011; GASQUE; RAMOS, 2012; LOUREIRO, 2015; MESSIAS; CRIPPA, 2017; OLIVEIRA, 2014; OLIVEIRA NETO, 2014; SOUZA, 2017).

Além das áreas de Educação e Informação, estudos recentes se destacam por explorar e promover a aplicação dos quadrinhos na divulgação de informações em Saúde para diferentes públicos, apresentando os seguintes aspectos em comum: caracterizam as HQs como fontes de informação com potencial para a divulgação científica; identificam a versatilidade, acessibilidade e amplo alcance dos quadrinhos; destacam a eficiência do meio quando construído tendo em vista o público a que se destina; e evidenciam que o caráter convidativo dos quadrinhos e a identificação com os personagens são elementos que possibilitam seu amplo alcance. (RAMOS; DUMONT, 2020; BARBOZA *et al.*, 2020; FERNANDES; CARVALHO, 2019; TEIXEIRA, 2019).

Outra forma de apropriação das HQs enquanto fontes de informação, pode ser vislumbrada em pesquisas do campo histórico. Nesse sentido, Nachtigall (2018) explora e discute as possibilidades teórico-metodológicas, traçando relações com perspectivas semióticas, no tratamento das HQs como fonte para o trabalho historiográfico, evidenciando que as questões discutidas “têm como eixo central ressaltar algumas preocupações necessárias com as

especificidades técnicas relacionadas ao trabalho com a arte sequencial” (NACHTIGALL, 2018, p. 122).

Dessa forma, os estudos dos quadrinhos e sua aplicação prática em diferentes contextos “se ‘qualifica’, obtém ‘competência’ para ser usado como mediador de realidades, na medida em que é visto pelo pesquisador como fonte primária, assim como ocorre com a produção de outras linguagens” (VERGUEIRO; D’OLIVEIRA, 2009, p. 14).

Nesse contexto, Alcântara (2016, p. 53) também defende que as HQs cumprem o papel de fontes de informação, na medida em que possibilitam a transmissão de “conceitos, modos de vida, visões de mundo e informações científicas”, e facilitam a compreensão desses conteúdos por meio da sua linguagem. Além disso, a autora aponta outros aspectos que demonstram o potencial dos quadrinhos para a veiculação e divulgação de conhecimentos, como a acessibilidade do ponto de vista econômico, a popularidade e a associação ao entretenimento, que reduz a resistência do público-alvo.

Bari (2008) também argumenta em favor do uso das HQs como ferramenta social de incentivo à leitura, constituindo-se um meio de informação de fácil acesso e rápida leitura, além de promover o entretenimento e o desenvolvimento de habilidades leitoras. Em decorrência disso, os leitores dos quadrinhos também participam de comunidades leitoras a partir das suas relações de consumo, troca de ideias e compartilhamento de experiências de leitura.

Ainda no contexto da formação e desenvolvimento de habilidades leitoras, Bari, Ferreira e Cortes (2018) propõem a aplicação dos quadrinhos na mediação de leitura literária para estudantes universitários surdos, evidenciando o diferencial da linguagem dos quadrinhos, que integra elementos visuais aos conteúdos textuais para a produção de sentido, como meio para a inclusão do público-alvo do estudo. Dessa forma, os autores defendem que a proposta oportuniza uma maior inclusão dos surdos no ensino superior, além de promover a autonomia na produção intelectual e técnico-científica desses estudantes e “adicionando diversidade aos pontos de vista da produção e difusão social de conhecimento” (BARI; FERREIRA; CORTES, 2018, p. 136).

Voltando-se para um público mais amplo, Oliveira (2014) analisa os processos de leitura, aprendizado e uso das HQs como fontes de informação, habilidosamente tecendo associações entre quadrinhos, cultura, educação e informação. A autora defende a narrativa representada nos quadrinhos como importante fonte de informação “que reflete os modos de ser e pensar do mundo contemporâneo” e com o potencial para fornecer à Ciência da Informação “novas formas de se entender a informação e mediar os fluxos para se produzir conhecimento” (OLIVEIRA, 2014, p. 20 e 143).

Com o reconhecimento dos quadrinhos enquanto fontes de informação, observa-se a importância da sua incorporação às coleções de bibliotecas e unidades de informação. No entanto, ainda são poucas as unidades que adquirem regularmente esse tipo de obra, seja por falta de conhecimento, investimento das instituições mantenedoras ou mesmo por preconceito, visto que a leitura das HQs ainda é considerada uma leitura de menor importância por parte da sociedade (VERGUEIRO, 2005).

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

Nesse contexto, se destacam algumas bibliotecas que incluem coleções especiais ou acervos completos especializados em obras em quadrinhos, como: a biblioteca do Centro Universitário de Ensino Superior de São Caetano (IMES); o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP); a Biblioteca Blanche Knopf da Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ); a Gibiteca Henfil, do Departamento de Bibliotecas Infanto-Juvenis da Secretaria de Cultura do município de São Paulo; a Gibiteca Henfil da Fundação Espaço Cultural da Paraíba (FUNESC); a

Gibiteca de Curitiba; a Gibiteca Municipal Marcel Rodrigues Paes, localizada em Santos-SP; a Gibiteca de Fortaleza que faz parte da Biblioteca Dolor Barreira; e a Biblioteca Nacional (BN) (VERGUEIRO, 2005).

Portanto, observamos que, na qualidade de fontes de informação, as HQs contam com uma linguagem única, a qual possibilita que assumam importantes funções sociais, culturais e educacionais. Nesse sentido, a valorização dos quadrinhos enquanto produto artístico e cultural perante a sociedade subsidia também a sua inclusão em acervos de bibliotecas e unidades de informação públicas e de instituições de ensino básico e superior, contribuindo para a democratização do acesso a essas obras, em seus variados formatos e conteúdo, bem como para o desenvolvimento de diferentes pesquisas e ações que façam uso do meio.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por muito tempo as Histórias em Quadrinhos foram julgadas de forma preconceituosa no meio acadêmico, sendo vistas como uma mídia popular, de baixa complexidade e com apelo apenas para o público infantil.

Contudo, por meio da revisão da literatura recente, verificou-se que as HQs são bastante populares entre os públicos de diferentes faixas etárias e constituem-se publicações diversificadas em termos de formato de publicação, temas abordados, e recursos narrativos e estéticos. Além disso, apresentam variados graus de complexidade em suas estruturas narrativas, combinando texto, imagens, quadros sequenciais e metáforas visuais, entre outros recursos que contribuem para a apreensão da atenção do leitor e seu maior envolvimento emocional com a obra, bem como para a interpretação e compreensão de informações complexas.

Esses aspectos evidenciam uma mudança progressiva na forma como as HQs são compreendidas nos espaços de ensino formal, isto é, apesar de ainda enfrentarem certa resistência nos espaços formais de ensino básico e superior, atualmente é possível verificar que as pesquisas dos quadrinhos, partindo de diferentes áreas do conhecimento, estão se tornando cada vez mais comuns,

assim como o número de trabalhos acadêmicos (entre monografias, teses e dissertações) defendidos nas universidades do país.

Dentre os estudos dos quadrinhos encontrados na literatura recente, destacam-se as pesquisas voltadas para as aplicações práticas do meio como ferramenta facilitadora dos processos de ensino-aprendizagem. No entanto, existem estudos, ainda que em menor quantidade, voltados para o uso das HQs enquanto fontes de informação em diferentes áreas. Foram esses estudos que fundamentaram a discussão aqui apresentada.

Assim, a partir do levantamento bibliográfico realizado foram encontrados estudos das áreas de Educação, Ciência da Informação, Ciências da Saúde e História, que tratam dos quadrinhos enquanto fontes de informação, relacionando-as a práticas de mediação de leitura e inclusão, desenvolvimento de habilidades leitoras, divulgação de informações, transmissão de conhecimentos, fontes para a pesquisa historiográfica, entre outros, e que contribuem para a legitimação das HQs como produto artístico no âmbito acadêmico. Observou-se também a importância da inclusão das HQs em acervos de bibliotecas e unidades de informação, com o objetivo de promover a democratização do acesso a essas obras em seus diferentes formatos e conteúdos, contribuindo, também, para o desenvolvimento e diversificação de pesquisas e ações que façam uso do meio.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. A história das Histórias em quadrinhos e a educação: uma relação conflituosa. *In*: PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Cláudia Sales de. **História em Quadrinhos: interdisciplinaridade e educação**. São Paulo: Reflexão, 2016. p. 31-56.

ALVES, Ayane Priscila de Araújo. **Histórias em quadrinhos como espaço pedagógico de leitura na formação do leitor: cruzando limites antes impossíveis**. 2018. 61 f. TCC (Bacharelado em Biblioteconomia) - Universidade Federal da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14676>. Acesso em: 29 abr. 2021.

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

BARBOZA, Lucas Eduardo Mello; SILVEIRA, Isaque Souza da; LEITE, Paula Carvalho; CHRISTOFFEL, Marialda Moreira; GOMES, Ana Letícia Monteiro; SOUZA, Tania Vignuda de; SILVA, Gláucia Cristina Lima da. Os conceitos de Florence Nightingale em tempos de pandemia da COVID-19 retratados em história em quadrinhos: relato de experiência. **Escola Anna Nery**, Rio de Janeiro, v. 24, n. esp., p. e20200200, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2020-0200>. Acesso em: 06 dez. 2021.

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

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

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

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

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

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

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

FERNANDES, Hylio Laganá; CARVALHO, Amanda Karina Loyolla de. Quadrinhos e divulgação científica: compreendendo a ação dos vírus da dengue no organismo humano. **9ª Arte**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 53-68, 2019.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/164820>.
Acesso em: 21 dez. 2021.

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

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

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

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

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

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

IYYER, Mohit; MANJUNATHA, Varun; GUHA, Anupam; VYAS, Yogarshi; BOYD-GRABER, Jordan; DAUMÉ III, Hal; DAVIS, Larry. The amazing mysteries of the gutter: drawing inferences between panels in comic book narratives. **arXiv**, [S. l.], v. 2, p. 1-10, 7 maio 2017. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/1611.05118.pdf>. Acesso em: 07 out. 2021.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

OLIVEIRA, Livia Maria Serafim Duarte; ARAGÃO, Patrícia Cristina de. As questões étnico-raciais nas histórias em quadrinhos e as práticas educativas na

formação inicial docente. **Educação & Formação**, Fortaleza, v. 3, n. 8, p. 171-190, 2018. Disponível em:
<https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/276>. Acesso em: 20 jan. 2022.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azeredo. **As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de Fábulas no âmbito da Ciência da Informação**. 2014. 186 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2014.

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

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

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

SANTOS, Paula Wivianne Quirino dos. **O colecionismo de HQs: da custódia à pós-custódia**. 2019. 162 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019.

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

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

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

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

SILVA, Paulo José da. A história em quadrinhos, a aprendizagem e a linguagem escrita. *In*: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 3., 2015, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: Observatório de

Histórias em Quadrinhos, 2015. p. 1-14. Disponível em:
http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/3asjornadas/artigo_300520151336042.pdf. Acesso em: 06 maio 2021.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **Comics scholarship in Brazil: development and state of the art**. 2019. *In*: ENCONTRO DO COMIC ARTS GROUP, 2019, Madri. **Anais** [...]. Madri: International Association of Media Communication Research, 2019.

COMICS AS INFORMATION SOURCES

ABSTRACT

Objective: it aims to understand the characterization and application of comics as sources of information in academic research. **Methodology:** It is characterized as descriptive research, in terms of ends, and bibliographic research, in terms of means, seeking to present and discuss one of the aspects of comic book studies in the context of the IC area. Initially, exploratory research was carried out through a bibliographic survey in databases such as Brapci, Scielo, Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD/IBICT), Attena (Institutional Repository of UFPE), Web of Science and DOAJ, with the aim of delimitation of the theme and definition of the object of study. **Results:** it identified publications in the areas of Education, Information Science, Health Sciences and History, which deal with comics as sources of information relating them to mediation practices of reading and inclusion, development of reading skills, dissemination of information, transmission of knowledge, among others. **Conclusions:** the importance of including comics in libraries and information units was observed, with the aim of promoting the democratization of access to these works and the development of research and related actions.

Descriptors: Comics. Information source.

LOS CÓMICS COMO FUENTES DE INFORMACIÓN

RESUMEN

Objetivo: busca comprender la caracterización y aplicación de las historietas como fuentes de información en la investigación académica. **Metodología:** Se caracteriza por ser una investigación descriptiva, en cuanto a los fines, y bibliográfica, en cuanto a los medios, buscando presentar y discutir uno de los aspectos de los estudios del cómic en el contexto del área de CI. Inicialmente, se realizó una investigación exploratoria a través de levantamiento bibliográfico en bases de datos como Brapci, Scielo, Biblioteca Digital de Tesis y Disertaciones (BDTD/IBICT), Attena (Repositorio Institucional de la UFPE), Web of Science y DOAJ, con el objetivo de delimitación del tema y definición del objeto de estudio. **Resultados:** identificó publicaciones en las áreas de Educación, Ciencias de la Información, Ciencias de la Salud e Historia, que abordan las historietas como fuentes de información relacionándolas con prácticas de mediación de lectura e inclusión, desarrollo de habilidades lectoras, difusión de información, transmisión de conocimientos, entre otras. **Conclusiones:** se observó la importancia de incluir historietas en las bibliotecas y unidades de información, con el objetivo de promover la democratización del acceso a estas obras y el desarrollo de investigaciones y acciones

afines.

Descritores: Cómics. Fuente de información.

Recebido em: 11.03.2022

Aceito em: 08.10.2023