

As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura

Comic Books: instrument of information and encouragement to reading

por [Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque](#) e [Rubem Borges Teixeira Ramos](#)

Resumo: O presente artigo analisa as histórias em quadrinhos, identificando a verossimilhança entre determinados períodos históricos e a concepção e atuação dos personagens da Marvel e da DC Comics. Ao utilizar-se de uma narrativa ficcional para expor as tramas e os enredos elaborados aos leitores, os quadrinhos estabelecem a aproximação com a realidade, possibilitando a reflexão sobre os fatos ocorridos e gerando novos conhecimentos ou reforçando conhecimentos previamente adquiridos. Parte-se do pressuposto de que os quadrinhos possibilitam a reflexão e crescimento pessoal, constituindo-se em importante recurso de informação para pesquisa e incentivo à leitura.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Conhecimento; Leitura; Bibliotecas; Fatos históricos; Acesso à informação.

Abstract: The present paper analyses comic books, identifying the similarities between certain historical eras and the conception and acts of Marvel and DC characters. Using a fictional narrative to expose the plots and elaborated stories to its readers, comics establish a relationship with reality, making possible for the readers to reflect and think about the facts that are reproduced in their pages, generating new knowledge and/or reinforcing previously learned knowledge. Comics may lead to reflection and personal growth, becoming an important information resource to research and encouragement to reading.

Keywords: Comic Books. Knowledge. Reading. Libraries. Historic facts. Information Access.

Introdução

A comunicação entre os homens sempre foi objeto de interesse de pesquisadores e estudiosos de várias áreas do conhecimento. Sabe-se que os homens das cavernas transmitiam suas ideias e pensamentos por meio de desenhos que buscavam captar a essência dos fatos ocorridos e transmiti-los aos outros membros da sociedade. Com o advento da escrita, séculos mais tarde, a imagem não foi totalmente eliminada, mas parece ter sido relegada a um plano inferior de importância no processo de comunicação. Isso porque, graças à palavra impressa, tornou-se possível representar a realidade de uma forma mais fidedigna.

Contudo, com a emergência das máquinas sensórias, o mundo sofre uma invasão de signos produzidos por imagens pós-fotográficas e eletrônicas. Uma destas formas de expressão é a história em quadrinhos. As possibilidades técnicas das máquinas sensórias integradas ao sistema sócio-econômico em que são produzidas instituem a cultura popular ou cultura de massa, termo cunhado pelos teóricos da comunicação. As máquinas sensórias são também conhecidas como meios de comunicação de massa. [Eisner](#) (1999) cunhou o termo “*arte sequencial*”, para expressar a narrativa dos fatos e acontecimentos, mediante combinação de palavras e imagens retratadas de forma justaposta, em uma sequência deliberada, predominante nos quadrinhos. [McCloud](#) (2005) expande esta noção ao afirmar que as figuras em sequência são atualmente reconhecidas como ferramentas significativas de comunicação, mas ressalta que ninguém se refere às mesmas como quadrinhos, afirmando que: “*Diagramas soam mais dignificantes. Dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição arte sequencial.*” ([McCloud](#), 2005, p.20).

[McCloud](#) (2005, p.20) conceitua histórias em quadrinhos como “*Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.*” Tal definição insere o leitor como elemento crucial a ser entretido e informado, atuando também como formador de opinião, inserido na cadeia social. Na ciência da informação, os quadrinhos, compreendidos como gênero literário, são instrumentos de transmissão e difusão de informações sobre diversos tópicos e áreas de conhecimento. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), sugeridos pelo Ministério da Educação (Brasil, Pcn, 1997), gênero literário refere-se às “*famílias*” de textos que compartilham algumas características comuns, como visão geral da ação à qual o texto se articula, tipo de suporte comunicativo, extensão, grau de literariedade, por exemplo, existindo em número quase ilimitado. Possibilitar o acesso a diversos gêneros literários, dentre eles, os quadrinhos, constitui-se elemento importante na aprendizagem. Dessa forma, eles devem compor os acervos das

unidades de informação, por expressarem as realidades por meio de imagens e escrita, permitindo aos leitores/usuários contato com idéias, conhecimentos e fatos que refletem a sociedade em determinado período, de maneira mais lúdica e visual.

O presente artigo analisa as histórias em quadrinhos, identificando a verossimilhança entre determinados períodos históricos e a concepção e atuação dos personagens da *Marvel e da DC Comics*. Parte-se do pressuposto de que os quadrinhos possibilitam a reflexão e crescimento pessoal, constituindo-se em importante recurso de informação para pesquisa e incentivo à leitura.

Acesso à informação e o comportamento informacional

Na sociedade contemporânea, grande parte dos indivíduos entra em contato com a realidade pela informação veiculada pelos meios de comunicação de massa. [Marteleto](#) (1987, p.177) afirma que “*a informação mediatiza os processos de apreensão da realidade, e as próprias relações sociais.*” Nesse contexto, um dos objetivos da ciência da informação é contribuir para que o acesso à informação seja elemento de inclusão social, possibilitando o desenvolvimento pessoal e social. Isso implica a responsabilidade social como fundamento para a ciência da informação, definindo sua atuação na sociedade. Os profissionais da informação, ao organizarem os acervos para atender a necessidade de determinado setor social, devem fazê-lo com a crença de que essas informações serão úteis para seus usuários reais e potenciais, e que delas resultarão benefícios para a sociedade. Portanto, é crucial compreender a importância do sujeito no contexto informacional, como argumenta [Araújo](#) (2003, p.25): “*Os sujeitos precisam, necessariamente, ser incluídos nos estudos sobre a informação e, sobretudo, precisam ser incluídos em suas interações cotidianas, formas de expressão e linguagem, ritos e processos sociais*”.

O tópico de pesquisa que investiga como os sujeitos buscam, usam e transferem a informação em diferentes contextos denomina-se comportamento informacional, cujo paradigma vigente “*reflete a necessidade de se compreender os fenômenos em uma perspectiva multidimensional. Isso porque ocorre uma profunda imbricação na tessitura dos fenômenos, em que vários fatores desempenham papéis decisivos na produção do conhecimento.*” ([Gasque; Costa](#), 2010). Desse modo, a ciência da informação deve empreender investigações para descobrir novas formas de pensar e de agir ativamente nos diversos processos de comunicação na sociedade. Isso porque se reconhece que os indivíduos possuem maneiras diversificadas de aprender, o que requer considerar tais diferenças, inserindo os sujeitos em situações ótimas de aprendizagem ([Perrenoud](#), 1999).

[Perrenoud](#) (1999), ao afirmar que a sociedade deve oportunizar a aprendizagem de seus membros, independente de suas origens e recursos sociais, considera que cada sujeito possui crenças, valores e atitudes adquiridos ao longo da vida, que moldam seu comportamento. Se a educação requer currículo que pondere as diferenças, pluralidades e os múltiplos olhares da aprendizagem, é necessário repensar as estratégias e os recursos de aprendizagem. Evidentemente, em tal discussão, devem-se incluir as unidades de informações e bibliotecas, por estarem inexoravelmente vinculadas à informação e ao conhecimento.

As unidades de informação e bibliotecas devem propiciar acesso às diversas fontes de informação de variados canais aos membros de sua comunidade. O que, em se tratando das atividades de informação, pode significar a busca de tecnologias e recursos que propiciem novas perspectivas aos aprendizes. Um exemplo disso é o uso das histórias em quadrinhos como recurso de informação e aprendizagem.

Quadrinhos e a questão da verossimilhança

O mundo atual é, em grande parte, reflexo de importantes acontecimentos que ocorreram na história recente. Ao analisar, brevemente, da metade do século XX até os dias atuais, identificam-se eventos chave que corroboram essa afirmação. A internet hoje é um dos principais canais de informação e de comunicação entre indivíduos, com custos relativamente baixos. O interessante é se constatar que, neste exemplo, o embrião da Internet, conhecido como a Arpanet, foi desenvolvido pelos militares norte-americanos, visando à maior praticidade nas comunicações e envio de dados, durante a Segunda Guerra Mundial. Da mesma maneira, os celulares e demais ferramentas de telefonia móvel são frutos das experiências no período da guerra para obter maior rapidez e agilidade comunicacional.

Os fatos e acontecimentos do mundo contemporâneo podem ser expressos em diferentes tipos de discursos. Os discursos são linguagens produzidas para determinada pessoa, de determinada forma e em

contextos específicos. Os discursos podem ser organizados em gêneros, os quais são determinados historicamente. “*As intenções comunicativas, como parte das condições de produção dos discursos, geram usos sociais que determinam os gêneros que darão forma aos textos*”. (Brasil, PCN, 1997, p. 23). As histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como hipergênero, que agrega diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades. As realidades representadas nas histórias em quadrinhos são de natureza ficcional, porém baseadas em eventos e em modos de pensar e agir reflexos de determinado período histórico. Além disso, os roteiristas precisam adequar as suas experiências e acontecimentos para compartilhá-las com os leitores, criando assim uma atmosfera em que ambos são estimulados não apenas pelo contexto, mas também pela predileção, identificação e reflexão quanto às situações em que seus personagens são inseridos.

Ao analisar os universos das duas maiores editoras mundiais - *Marvel e DC Comics* -, que produzem quadrinhos de super-heróis, encontram-se personagens “*aparentemente*” com baixo grau de verossimilhança, isto é, coerência ou semelhança entre o texto e a realidade. Em ambos os universos, existem personagens benevolentes, que praticam a justiça com uso de poderes dos quais não se encontra precedente no mundo real. Da mesma forma, existem personagens malevolentes, que realizam atos nefastos em prol de seus desejos e vontades próprias. Os personagens recorrem às vestimentas, em geral, espalhafatosas, frequentemente em malhas e colantes. De fato, deparar-se com homens de força sobre-humana, usando malhas e colantes, capazes de erguer toneladas ou se locomover mais rápido que muitos veículos, não fazem parte do cotidiano do mundo real.

Entretanto, a grande maioria dos leitores desconhece que no universo das histórias em quadrinhos, originalmente, ninguém possuía esses poderes. Os habitantes desse universo possuíam alto grau de verossimilhança com os seres humanos reais. Não existia, portanto, nenhuma noção do que viriam a ser super-heróis, mesmo para os habitantes desses universos. A “*era do ouro*” dos quadrinhos ocorre justamente no período da 2ª Grande Guerra Mundial, ocasião em que foram concebidos alguns dos maiores heróis para enfrentarem a ameaça das forças do eixo. Nesta época, a *DC e a Marvel*, denominados respectivamente *National e Timely Comics*, reconheciam a importância histórica do período para suas publicações, com notória diferença na maneira em que os heróis atuavam no conflito.

No universo da *DC Comics*, por exemplo, durante o período da segunda grande guerra, as histórias concebiam apenas soldados normais combatendo o regime nazi-fascistas. Pela versão oficial da editora, lançada anos depois do fim da guerra, sobre o motivo de não conceber histórias com super-heróis em combate com as forças do eixo, esse residia no fato de que Hitler havia se apossado de um instrumento místico, a “*Lança do Destino*”, que era capaz de controlar a vontade de qualquer super-humano. Ao contrário da *DC Comics*, a *Marvel* produziu histórias com a participação ativa dos heróis nas batalhas contra Hitler, com especial destaque para:

Figura 1 – Tocha Humana Original , de 1939, era um andróide com poder de gerar calor e fogo e voar.



Figura 2 – Namor



Fonte: [Zé Ball Breaker](#) Micro-Heroes.

Namor, o Príncipe-Submarino, também de 1939. Inicialmente, o príncipe da Atlântida, filho de um marinheiro e de uma princesa atlante, demonstrava grande rancor com a raça humana, fato que o levou a vários confrontos com o Tocha Humana Original. Com a entrada dos EUA na Segunda Guerra, torna-se membro das forças aliadas, que incluíam também o Tocha na luta contra o eixo nazista.

Figura 3 – Capitão America.



Fonte: [Zé Ball Breaker](#) Micro-Heroes.

Capitão América, de 1941 (*com uniforme e escudo originais*). Um jovem patriota, porém inapto a servir ao seu país durante a guerra, recebeu a oportunidade de ter seu corpo aprimorado pela ciência para lutar na guerra. Era o personagem que mais simbolizava os EUA e dentre os três, o que possuía maior grau de aceitação pelo público leitor.

Alguns personagens, linhas de trabalho e edições adotadas desde a “*era de ouro*” dos quadrinhos permanecem até os dias de hoje ativas, através do trabalho de editores e artistas de ambas as editoras. Nas aventuras do século XXI, nota-se claramente que “*Metrópolis*”, a cidade do *Super-Homem*, é uma semi-utopia tecnológica, e graças à proteção de seu eterno guardião, ela torna-se muito mais influente para os EUA e o mundo do universo DC do que a própria Nova York. Assim, os ataques terroristas em 11 de Setembro, por exemplo, poucos significaram para o universo DC, pelo menos em termos de exposição e retratação nas páginas de quadrinhos de seus principais super-heróis.

Na Marvel, tal fato não poderia ser ignorado, visto que a maioria de seus principais heróis atua na cidade

de Nova York. Ainda assim, a performance deles na cidade de NY não preveniu o atentado. De fato, em um universo em que os heróis são formados em sua maioria não inicialmente por possuírem poderes especiais para realizar tamanhas proezas, mas sim por vocação para fazê-lo, um acontecimento dessa magnitude chocaria até mesmo o maior dos heróis. A Marvel, ao optar por criar um especial para o trágico evento, mantém-se fiel a realidade, retratando seus heróis resgatando vítimas e auxiliando as autoridades de segurança, como bombeiros, para-médicos e policiais. Nesse sentido, propiciou também a reflexão das motivações e razões que levaram os responsáveis a praticar tal ato. Isso inclusive sendo realizado também por alguns de seus maiores vilões.

Após os ataques às torres gêmeas, a Marvel passou a valorizar ainda mais o cidadão comum de seu universo, baseado em um ser humano comum do mundo real. Em um recente arco de histórias, chamado “*Guerra Civil*”, após a explosão de uma cidade dos EUA por um grupo de vilões, o governo americano decretou a lei de registro, visando regulamentar a atividade dos super-heróis e exigindo dos mesmos o registro. Qualquer um que não se registrasse seria considerado fora da lei, e seria preso por violação do ato de registro. Esta lei foi defendida pelo Homem de Ferro, que encabeçou as forças pró-governo. Porém, o lado rebelde, que se opôs veementemente a tal ato de registro, foi liderado pelo Capitão América, tido como símbolo máximo do governo americano e dos EUA, como se observa na figura 4. Cabe ressaltar que este arco, em particular, foi considerado por muitos leitores e especialistas, como uma análise crítica da Marvel à gestão do ex-presidente norte-americano George W. Bush, especialmente no que tange a famigerada “*Guerra ao Terror*”, promovida por esta administração após os ataques as Torres Gêmeas no World Trade Center.

Figura 4 - Forças Anti-Registro x Pró-Registro



Fonte: Millar, Mark; MCNIVEN, Steve. Guerra Civil 6. Ed. Panini

Portanto, verifica-se que as histórias em quadrinhos mostram-se sintonizadas às inovações, às descobertas e aos eventos-chave da realidade por meio do trabalho conjunto de vários profissionais, dentre os quais, editores, artistas e roteiristas, que se apropriam dos fatos reais e transportam essas noções para as páginas dos quadrinhos. Nos EUA, berço dos super-heróis, ou em qualquer país, ao realizar esta transposição de forma didática e prazerosa, os autores empregam a noção de realidade e a associam, através da linguagem dos quadrinhos, com o referencial que o leitor tem da ficção e que pode vir a ter da realidade abordada.

Os quadrinhos nas bibliotecas públicas e escolares

Os materiais e suportes tradicionais de informação ainda dominam os acervos das bibliotecas públicas e escolares em todo o Brasil, sobretudo centrando-se no livro impresso. Tal presença parece justificar as carências de materiais diversificados de informação nos acervos, seja no formato impresso, incluindo-se as histórias em quadrinhos, como no formato audiovisual, eletrônico e/ou virtual, através das fitas VHS, DVDs, CD-ROMs e do acesso a internet. A valorização do livro como suporte mais difundido e presente nos acervos de bibliotecas públicas e escolares pode ser explicada histórica e culturalmente como símbolo de status intelectual do seu proprietário. Suaiden relata que *“era comum encontrar livros encadernados nas salas de visita”* (Suaiden, 2000, p.54).

Ao contrário disso, os quadrinhos foram alcunhados no imaginário popular como material com pouco potencial de contribuição para o conhecimento e incentivo à leitura. Bari e Vergueiro, por exemplo, ressaltam a visão pouco abonadora predominante da sociedade frente ao uso e manutenção dos quadrinhos como instrumento capaz de propiciar o gosto pela leitura, afirmando que *“Os bibliotecários acreditavam que a leitura de quadrinhos gerava “preguiça mental” nos estudantes e afastava os alunos da chamada “boa leitura”*. Quando muito, alguns bibliotecários mais avançados as utilizavam como uma espécie de *“isca”* para os jovens leitores, esperando que sua utilização os levasse a buscar leituras mais nobres. Era uma visão também partilhada por muitos professores, para quem os quadrinhos só se justificavam como caminho para o livro e jamais como leitura própria. (Bari e Vergueiro, 2009, p.06)

Contudo, aos poucos, nos dias atuais, emergem gradualmente mais discussões e estudos que avaliam os quadrinhos e suas potencialidades. Resultante disso, é possível compreendê-los não mais como leitura de mero entretenimento e/ou passatempo, leitura chula ou exclusivamente infantil, mas também como fonte e material de leitura para jovens e adultos. Com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em 1996, pode-se identificar essa mudança de visão no que concerne aos aspectos pedagógicos e educacionais dos quadrinhos. Nesse documento, ressalta-se a importância da inclusão de gêneros, linguagens e manifestações culturais e artísticas diversificadas nos ensinamentos fundamental e médio. Consolidando a supracitada lei, em 1997, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) sugerem maneiras de trabalhar com esses recursos nas diversas disciplinas que compõem o currículo da educação básica. Por exemplo, na disciplina de Artes, do ensino Fundamental II, identifica-se especificamente a necessidade de o aluno ser competente na leitura de histórias em quadrinhos e outras formas visuais, como publicidade, desenhos animados, fotografias e vídeos (Brasil, PCN, 2006, p. 67). No componente de Língua Portuguesa, no ensino fundamental, há sugestões para inclusão da charge e das tiras de quadrinhos, conceituadas no documento como um dos gêneros a serem usados em sala de aula (Brasil, PCN, p. 54).

No volume dedicado às Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (Brasil, PCN, 2006), o documento faz três referências às histórias em quadrinhos como manifestação artística a ser trabalhada em sala de aula. Ressalta também a necessidade de leitura aprofundada dos quadrinhos, com o objetivo de perceber detalhadamente os recursos visuais neles presentes: *“Quando o aluno identifica os “truques” que os desenhistas utilizam para criar efeitos de movimento e profundidade espacial nas histórias em quadrinhos e que aqueles e outros efeitos são também utilizados na arte, distinguindo os estilos das diversas tradições, épocas e artistas, o entendimento desses aspectos torna-se mais efetivo e interessante”*. (Parâmetros, 2006, p.185). Nos parâmetros do Ensino Médio, destaca-se a importância dos diversos gêneros dos quadrinhos como fontes históricas (Parâmetros, 2006, p. 73) e de pesquisa sociológica (Parâmetros, p. 130). No último emprego, as charges, cartuns e as tiras constituem *“dispositivos visuais gráficos que veiculam e discutem aspectos da realidade social, apresentando-a de forma crítica e com muito humor”*.

Conclusão

Como se pôde vislumbrar, as diferenças estabelecidas entre realidade e ficção nem sempre se constituem em forças antagônicas. Na verdade, muitas vezes, observa-se o contrário, pois a ficção, embora improvável por inúmeros dados que a constituem, é repleta de elementos que aludem aos aspectos presentes na realidade cotidiana da maioria das pessoas. Nos quadrinhos, esses aspectos são evidenciados no uso de tecnologias mais modernas e atualizadas com as necessidades dos usuários, e com os eventos ímpares que ocorrem na realidade, como na Segunda Guerra Mundial ou no atentado do World Trade Center. Tais eventos foram preservados nas histórias dos universos *Marvel* e *DC*, com especial destaque para a *Marvel*, deles surgindo uma miríade de histórias, envolvendo desde o surgimento de novos

personagens até mesmo a reflexão e ponderação de heróis e vilões clássicos sobre eventos de tamanha representatividade perante a realidade.

Os profissionais que lidam com a produção de histórias em quadrinhos precisam estar sempre muito bem sintonizados com seu público leitor para que o mecanismo de troca de percepções entre emissor (*autor, desenhista*) e receptor (leitor) reflita a realidade e o cotidiano. Isso ocorre mediante o processo de intertextualidade, em que os eventos e situações que despertaram a atenção dos autores são colocados em contato com os parâmetros exibidos pelos leitores, estabelecendo-se um canal de comunicação que pode fidelizar a relação autor-leitor e o próprio ato da leitura ao longo de vários anos.

Assim, esses profissionais não podem ser considerados meros agentes capazes de informar o público a cerca do que ocorre, nem tampouco que operam unicamente com a ficção. Eles assumem também um papel importante como possíveis formadores de conceitos e opiniões, porque são capazes, em sua obra, de empregar percepções e interpretações do pensamento subjetivo. Essas noções, quando em sintonia com a realidade do leitor, permitem a ele reforçar conceitos e conhecimentos previamente adquiridos ou mesmo refletir a cerca do que está sendo veiculado, podendo então expressar o seu acordo ou dissonância com a realidade retratada nos quadrinhos.

A capacidade reflexiva é crucial para o desenvolvimento do leitor como indivíduo social, inserido em uma realidade em constantes mudanças, adaptações e inovações. Os processos de reflexão sobre a realidade podem ser desencadeados e facilitados pelo ato da leitura, inclusive da leitura de histórias em quadrinhos. Iniciativas como os *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)* e o *Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE)* sugerem e prevêm a utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático-pedagógico nas políticas de informação e de educação no Brasil, podem ajudar na criação e expansão dos acervos de histórias em quadrinhos.

A título de ilustração, Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN ([Brasil 2000](#)) apontam, como um dos objetivos do ensino fundamental para a Língua Portuguesa, por exemplo, que os alunos sejam capazes de utilizar as diferentes linguagens, tais como a verbal, matemática, gráfica, plástica e a corporal, bem como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação. Para isso, os Parâmetros Curriculares Nacionais defendem que a escola deve ser a entidade capaz de viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los. Nesse sentido, a multimodalidade existente nos quadrinhos pode facilitar e estimular os estudantes à prática da leitura, uma vez que o contato com esse gênero textual, leve e agradável, possibilita uma intimidade com o ato de ler.

Referências

- .ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. A ciência da informação como ciência social. *Ciência da Informação*, Brasília, v.32, n.3, p.21-27, set./dez. 2003.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila; MAGALHÃES, Cláudio Márcio. Representações do laço social no universo das HQs. *Geraes*, Belo Horizonte, v. 50, p. 43-53, 1999.
- BARI, Valéria Aparecida; VERGUEIRO, WALDOMIRO C. S.; Biblioteca escolar, leitura e histórias em quadrinhos: uma relação que se consolida. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10, 2009, João Pessoa. A responsabilidade social da Ciência da Informação: X ENANCIB. João Pessoa: Ideia, 2009. v. 01. p. 741-752.
- BARBOSA, Alexandre. História e quadrinhos: a coexistência da ficção e da realidade. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009, p. 103-112.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental - Língua portuguesa*. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 08 de fev. 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias*. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf>. Publicado em 2006. Acesso em: 26 set. 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais, 5ª a 8ª Séries - Artes. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>>. Publicado em 2006. Acesso em: 21 set. 2011.

CAPUTO, Maria Alice Romano. Histórias em quadrinhos: um potencial de informação inexplorado. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. A opção pela literatura de massa: simples lazer, ou alienação? *Investigación Bibliotecológica*, México, v. 14, n. 28, p. 166-177, jun. 2000.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Reflexões sobre o gosto na escolha da leitura de lazer: desfazendo preconceitos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 19, 2000. Porto Alegre: Anais... Porto Alegre: PUCRS, 2000r. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/ligia1.htm>>. Acesso em: 26 set. 2011.

EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOGAÇA, Adriana Galvão. A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes. *Revista PEC*, Curitiba, v.3, n.1, p.121-131, jul.2002 / jul.2003.

MARTELETO, Regina Maria. Informação: elemento regulador dos sistemas, fator de mudança social ou fenômeno pós-moderno? *Ciência da Informação*, Brasília, v. 16, p. 169-180, jul./dez. 1987.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.

MILLAR, Mark; MCNIVEN, Steve. *Guerra Civil*. Panini, São Paulo, n. 6, p. 20-21, 2007.

PERRENOUD, Philippe. *Pedagogia Diferenciada: Das Intenções à Ação*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009. Disponível em: <<http://www.livrariacultura.com.br/imagem/capitulo/2698445.pdf>>. Acesso em: 08 de fev. 2011.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica e mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SUAIDEN, Emir José. A biblioteca pública no contexto da sociedade da informação. *Ciência da Informação*, v. 29, n. 2 (2000). Disponível em: <<http://revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/view/252/220>>. Acesso em: 19 jul. 2011.

Ze Ball Breaker Micro-Heros Site, <<http://jerome.galica.free.fr/index.htm>>, <http://jerome.galica.free.fr/marvel/Avengers/goldenage/jimhammond.htm>, <http://jerome.galica.free.fr/marvel/Fantastic%20Four/associes/namor/namor.htm>, <http://jerome.galica.free.fr/marvel/Avengers/cap/GoldenAge.htm> Acesso em: 07 de set. 2011.

Sobre o autor / About the Author

Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque

kelleycristinegasque@hotmail.com

Doutora e mestre em ciência da informação pela Universidade de Brasília, especialista em literatura brasileira pela Universidade Católica de Brasília.

Rubem Borges Teixeira Ramos

rubem_ramos@hotmail.com

Mestre em ciência da informação pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor assistente da Universidade Federal de Goiás.

