



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS IV
COLEGIADO DE HISTÓRIA

**PARA ALÉM DA FICÇÃO: OS QUADRINHOS COMO
DOCUMENTO HISTÓRICO**

Análise e Uso da Arte Sequencial no estudo do Século XX.

Claudiane Oliveira Pereira

Jacobina, 2025

CLAUDIANE OLIVEIRA PEREIRA

**PARA ALÉM DA FICÇÃO: OS QUADRINHOS COMO
DOCUMENTO HISTÓRICO**

Análise e Uso da Arte Sequencial no estudo do Século XX.

Projeto de pesquisa apresentado na disciplina Pesquisa em História III, do Colegiado de Licenciatura em História, disciplina ministrada pelo prof. Dr. Valter Oliveira, como Pré-requisito da disciplina, para desenvolvimento da pesquisa do trabalho de conclusão de curso.

Jacobina, 2025

RESUMO

O presente trabalho propõe uma análise sobre a utilização de quadrinhos como documento histórico no ensino de história do século XX, focando em eventos como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. A pesquisa busca compreender como as narrativas visuais das HQs refletem e registram perspectivas, ideologias e imaginários sociais da época em que foram produzidas, funcionando como um registro sociocultural que transcende o mero entretenimento. O referencial teórico se apoia em autores essenciais para o campo, como Scott McCloud, que define a HQ como "imagens estáticas justapostas em sequência deliberada"¹, Will Eisner, que cunhou o termo Arte Sequencial, e Waldomiro Vergueiro um dos grandes estudiosos de quadrinhos no ensino de história, validando a mídia como fonte primária ou secundária de estudo. A metodologia desenvolvida baseia-se na crítica documental, exigindo aporte da Semiótica e dos Estudos da Imagem. Adota-se a análise tripartite proposta por Márcia Tavares, compreendendo a "Análise Estrutural, a Análise Contextual, e a Análise Qualitativa"² (Iconografia e Iconologia), para decifrar a intencionalidade da obra e seu contexto. De modo que, os quadrinhos se colocarão nesta pesquisa, como um artefato cultural dinâmico, pois o caráter do herói é um reflexo direto da condição vigente na sociedade: transitando do vigilante anárquico (Batman), que responde à falência institucional, à propaganda patriótica (Capitão América). Assim, este trabalho defende que a inserção de histórias em quadrinhos, sob a ótica de documento histórico, é uma estratégia pedagógica eficaz para promover uma compreensão mais rica e multifacetada dos eventos.

Palavras-chaves: História em Quadrinhos (HQ), Documento Histórico , Ensino de História , Século XX , Segunda Guerra Mundial , Guerra Fria.

¹ MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995. P. 9.

² CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. *Cadernos UniFOA*, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril 2020.

ABSTRACT

This study proposes an analysis of the use of comic books as historical documents in the teaching of 20th-century history, focusing on events such as World War II and the Cold War. The research seeks to understand how the visual narratives of comics reflect and record the perspectives, ideologies, and social imaginaries of the time in which they were produced, functioning as a sociocultural record that transcends mere entertainment. The theoretical framework relies on essential authors in the field, such as Scott McCloud, who defines comics as "juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence"; Will Eisner, who coined the term *Sequential Art*; and Waldomiro Vergueiro, a leading scholar on comics in history education, who validates the medium as a primary or secondary source of study. The methodology developed is based on documentary criticism, drawing upon Semiotics and Image Studies. The study adopts the tripartite analysis proposed by Márcia Tavares, comprising "Structural Analysis, Contextual Analysis, and Qualitative Analysis"[1] (Iconography and Iconology), to decipher the work's intentionality and context. Thus, comics are positioned in this research as dynamic cultural artifacts, as the character of the hero is a direct reflection of the prevailing societal conditions: transitioning from the anarchic vigilante (Batman), who responds to institutional failure, to patriotic propaganda (Captain America). Therefore, this work argues that the inclusion of comic books, viewed as historical documents, is an effective pedagogical strategy to promote a richer and more multifaceted understanding of these events.

Keywords: Comic Books , Graphic Novels, Historical Document , History Teaching , 20th Century , World War II , Cold War.

CLAUDIANE OLIVEIRA PEREIRA

**PARA ALÉM DA FICÇÃO: OS QUADRINHOS COMO
DOCUMENTO HISTÓRICO**

Análise e Uso da Arte Sequencial no estudo do Século XX.

Monografia submetida à Comissão Examinadora da Universidade do Estado da Bahia –
UNEB, Campus IV, Jacobina – BA, como parte dos requisitos necessários para a
obtenção da graduação do curso de Licenciatura em História.

BANCA EXAMINADORA

Orientador

Prof. Dr. Valter Gomes Santos de Oliveira (UNEB)

Membro da Banca Examinadora

Profa. Ma. Maria Sandra da Gama (UNEB)

Membro da Banca Examinadora

Profa. Ma. Daiane Santana Santos (UNEB)

JACOBINA – BAHIA

2025

AGRADECIMENTO

Após longas madrugadas de pesquisa e escrita, chego ao fim desta etapa não sozinha, é impossível concluir esta jornada sem olhar para trás e reconhecer cada mão estendida, cada palavra de incentivo e cada sacrifício feito em meu nome. Este trabalho não é só meu, é o resultado do amor e do apoio incondicional de pessoas incríveis.

Em primeiro lugar, e com todo o meu coração, agradeço ao meu Pai, Reginaldo. Sou imensamente grata pelo seu esforço incansável para que eu pudesse continuar estudando. Obrigada por ser um exemplo de responsabilidade e determinação. Cada página deste trabalho é um reflexo do seu suor e dedicação em garantir que suas filhas tivessem as oportunidades que a vida lhe negou. Seu exemplo de responsabilidade e seu apoio inabalável foram o alicerce mais sólido desta caminhada, você é a prova viva de que a determinação constrói pontes. Seu apoio material e moral foi o que me permitiu chegar até aqui.

À minha madrastra Erica, meu agradecimento por ter se tornado essa figura tão importante em minha vida. Obrigada por dividir o peso da caminhada com meu pai, por ser esse farol de carinho e por estar sempre lá, dando o apoio necessário. Que eu possa, um dia, retribuir o que você oferece e proporcionar o mesmo bem-estar e suporte para as suas filhas.

À minha Mãe, Raquel. Seu amor inabalável foi a força motriz que me impulsionou nos momentos de dúvida e cansaço. Este trabalho só foi possível por todas as coisas que você abriu mão, pelos inúmeros sacrifícios que fez para garantir que eu pudesse concluir esta etapa. Você foi o porto seguro emocional e incentivadora, a quem devo a minha perseverança.

Às minhas irmãs, pilares essenciais de afeto e resiliência. À Reisângela. Obrigada pelo companheirismo, por ser a voz da razão e, principalmente, por me aturar nos dias em que eu estava exausta e mal-humorada, ou quando eu ligava só para te perturbar um pouco e desanuviar a cabeça. Sua paciência foi fundamental para manter o meu foco e a minha sanidade.

À Larissa. Agradeço por seu companheirismo constante, por me ajudar sempre que precisei, estando lá em todos os momentos. Você me fazia rir quando eu mais precisava de leveza, me motivava quando o cansaço batia e, com a firmeza de quem se importa, me mandava ir escrever naqueles dias em que o desânimo era maior. Você é meu escape e meu equilíbrio.

No campo acadêmico, minha profunda gratidão ao meu orientador, Prof. Dr. Valter Gomes Santos de Oliveira. Sua confiança na minha pesquisa e sua orientação

foram transformadoras. Obrigado pela paciência inestimável diante das minhas dúvidas e, mais importante, por me mostrar a verdadeira potência dos Quadrinhos como um verdadeiro Documento Histórico, transformando uma ideia inicial em uma metodologia sólida e coerente

Agradeço também a todos os professores do Colegiado de História da UNEB, por me fornecerem a base teórica e a bagagem crítica indispensáveis para a construção deste trabalho. Sou grata pela dedicação em sala de aula e por formarem pensadores conscientes e reflexivos.

E em um agradecimento muito especial e singular, dedico minha gratidão ao grupo BTS. As suas músicas embalaram cada dia de escrita que entraram na madrugada, servindo como um verdadeiro refúgio quando a minha mente estava muito tumultuada e a vontade de jogar tudo pro alto aparecia. As mensagens de conforto, autoaceitação e resiliência das suas canções foram o catalisador de calma que eu precisava, nos momentos de maior esgotamento. Sendo a prova que a arte, em todas as suas formas é vital para atravessar os desafios acadêmicos.

A todos que fizeram parte desta jornada, meu eterno e sincero obrigado. Este trabalho é a materialização de um sonho que precisou de todo o amor, paciência e força que recebi. A conclusão desta etapa não é apenas um marco pessoal, mas a prova de que com uma rede de apoio excepcional, qualquer obstáculo pode ser superado. Essa conquista não é apenas minha mas nossa.

Figuras

Figura 1- História do Sr. Vieux-bois, Töpffer (Rodolphe), Publicado por Garnier Frères, Paris, (1860)	15
Figura 2- Hogan's Alley #13 (1894).....	16
Figura 3- HQ Superman n.º 01 DC Action Comics, (1939).....	18
Figura 4- Amazing Spider-Man 01 (1963).....	19
Figura 5- <i>Detective comics</i> # 27 (1939)	20
Figura 6- <i>Detective Comics</i> #32. (1939).....	20
Figura 7- Luke Cage, Hero for Hire (Vol. 1, No. 6) (1973).....	22
Figura 8- Tales of the New Teen Titans #1: Starring Cyborg.....	21
Figura 9- As Aventuras de "Nhô Quim", ou Impressões de Uma Viagem à Corte, por Agostini, Ângelo (1869)	26
Figura 10- Tico – Tico 015, jornal das crianças (1906)	27
Figura 11- Gibi nº 2 ed. O globo (1939)	28
Figura 12- Monica e sua turma #1 (1970).....	30
Figura 13- <i>Detective Comics</i> #27 (1939)	35
Figura 14- <i>Detective Comics</i> #33 (1939)	36
Figura 15- Batman #1, (1940).....	38
Figura 16- How Superman Would End the War	41
Figura 17-Captain America Comics #46 (1945).....	43
Figura 18- Capitão América#1 (1941) "Conheça o Capitão América"	43
Figura 19- Batman Vol 1 #18 (1943).....	44
Figura 20- Batman Vol 1 #14 (1943).....	45
Figura 21- Nazi Death Parade (1945)	48
Figura 22- Maus (1992).....	50
Figura 23- Fantastic Four #1 (1961)	52
Figura 24- The incredible Hulk # 1 (1962)	53
Figura 25- Iron Man #1 (1968)	54
Figura 26- Tales of suspense #39 (1963)	54
Figura 27- Amazing Spider-Man #96-98.....	55
Figura 28- Snowbirds Don't Fly Green Lantern/Green Arrow (1971).....	56
Figura 29- Jungle Action (1972) n° 10.....	57
Figura 30- The 'Nam -Marvel(1986-1990).....	58
Figura 31- U.S Uncle Sam nº 1 (1998)	59

Tabela

Corpus documental: *HQs* selecionadas 12

Siglas

BD *Bande Dessinée* (História em Quadrinhos Europeia)

CCA *Comics Code Authority* (Código de Autorregulação e Censura Americana)

ECA Escola de Comunicações e Artes (Universidade de São Paulo)

EBAL Editora Brasil-América Limitada

HQ História em Quadrinhos

LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996)

TDKR *The Dark Knight Returns* (Graphic Novel de Frank Miller)

WWB *Writers' War Board* (Agência governamental americana de Propaganda de Guerra)

INTRODUÇÃO	9
UMA PERSPECTIVA HISTORIOGRÁFICA DOS QUADRINHOS.....	15
1.1 QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS E SUAS ÉRAS.....	18
1.2 A TRADIÇÃO DOS QUADRINHOS EUROPEUS	23
1.3 - UMA JORNADA HISTÓRICA NOS QUADRINHOS DO BRASIL	26
1.4 O PROCESSO DOS QUADRINHOS DE OBJETO DE REPRESSÃO A ACEITAÇÃO COMO FONTE DE PESQUISA.	31
CAPÍTULO 2.....	34
OS QUADRINHOS COMO DOCUMENTO HISTÓRICO: VIGILANTISMO URBANO, PROPAGANDA DE GUERRA E A ÉTICA DA OPRESSÃO NA ERA DE OURO.....	34
2.1 A ERA DE OURO DOS QUADRINHOS.....	35
2.1.1 O Capitão América: A Arma Ideológica Explícita	42
2.1.2 O Uso Governamental e a Demonização.....	47
2.1.3 O Holocausto e o Gênero Gráfico Pós-Guerra: Maus de Art Spiegelman .	48
2.3 A ERA ATÔMICA E O PÂNICO VERMELHO: QUADRINHOS E A GUERRA FRIA (1956-1969)	51
2.4 O REALISMO SOCIAL E A DESILUSÃO: A ERA DE BRONZE (1970-1985) E FERRO (1985 – PRESENTE)	54
2.5. O Historiador e os quadrinhos como fonte documental.....	60
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERENCIAS:	73
SITES CONSULTADOS:	79
IMAGENS UTILIZADAS:	82

INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe uma análise historiográfica sobre as Histórias em Quadrinhos (HQs), assumindo-as não apenas como um recurso didático, mas primordialmente como fontes históricas de inestimável valor para a compreensão do século XX, com ênfase na Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria. Busca-se investigar a potencialidade desses artefatos culturais como documentos de época, capazes de refletir e registrar o contexto social, político e cultural no qual foram produzidos.

O interesse no tema surgiu de uma familiaridade com os quadrinhos e heróis existente desde a adolescência, além de um apreço pelos conflitos ocorridos no século XX, principalmente Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria, gosto esse que iniciou-se no ensino médio com pequenas curiosidades quando os temas foram apresentados na sala de aula, passando a pesquisas detalhadas sobre o tema, e posteriormente levou a percepção de que essas duas paixões podiam ser alinhadas e exploradas em uma produção textual mais detalhada, culminando na escolha do tema para o TCC.

A História em Quadrinhos, com sua linguagem informal, texto, imagem sequenciais, e ampla circulação popular, constitui uma forma de narrativa visual que, intencionalmente ou não, reflete as mentalidades, os valores, os temores e as esperanças de sua sociedade de origem. Ao serem criadas, mesmo que com propósitos de entretenimento, as HQs absorvem e projetam as tensões, os debates ideológicos e os estilos de vida de seu tempo.

Entende-se, portanto, as HQs como artefatos culturais na medida em que são produtos materiais carregados de significados simbólicos, produzidos dentro de um contexto industrial específico e consumidos socialmente. Não são objetos isolados, mas vetores de valores de sua época. Sua estrutura de narrativa visual, que combina texto e imagem em sequência deliberada, exige do historiador uma alfabetização iconográfica para decodificar não apenas o enredo, mas a estética e a semiótica da imagem. Ademais, sua ampla circulação popular, facilitada pela reprodutibilidade técnica da imprensa, transformou os quadrinhos em um dos primeiros meios de comunicação de massa global, capaz de penetrar em diferentes camadas sociais e formar imaginários coletivos muito antes da televisão.

Nesse sentido, o estudo dessas obras se mostra muito importante para a produção do conhecimento histórico, permitindo ao pesquisador e ao estudante decifrar os indícios presentes nas tramas de super-heróis, nas tirinhas humorísticas ou nas narrativas de aventura. Pois 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. A análise de elementos como a representação dos conflitos, a imagem dos inimigos, a exaltação ou crítica a determinados regimes e a assimilação de novidades tecnológicas e sociais (como acidentes nucleares e corridas armamentistas) possibilita uma leitura aprofundada dos principais acontecimentos que marcaram o século XX.

A delimitação temporal focada na Segunda Guerra Mundial e na Guerra Fria justifica-se pela centralidade destes eventos na consolidação da indústria dos *comics books*. É nestes períodos de crise global que a ficção dos super-heróis se funde de maneira mais explícita com a realidade política. Na Segunda Guerra, as HQs funcionaram como braço de propaganda estatal direta; na Guerra Fria, tornaram-se o palco das ansiedades atômicas e da paranoia anticomunista. Estudar estes recortes permite observar a transição do quadrinho de ferramenta de mobilização patriótica para um espelho das tensões ideológicas bipolares, tornando-os documentos privilegiados para a análise das mentalidades do século XX.

Essas histórias, constituem uma forma de narrativa visual que refletem as mentalidades, os valores e os temores de sua sociedade de origem. Nesse sentido, a análise transcende o conteúdo narrativo e alcança a própria materialidade da obra. O formato físico, o tipo de papel e a encadernação não são meros detalhes editoriais, mas sim artefatos socioculturais que atestam a estratégia de mercado e o prestígio atribuído ao meio em diferentes contextos geográficos. Essa característica material é fundamental para entender como o meio foi relegado ou elevado ao longo do século XX, funcionando como um documento-monumento que preserva as marcas de sua produção e recepção.

Antes de adentrar propriamente na discussão historiográfica é importante destacar que os quadrinhos são divididos por tipos. Primeiramente podemos trazer as Charges, que surgem como forma de oposição a governos, utilizando o exagero para satirizar os acontecimentos e apresentar uma crítica política e social, contam comumente apenas com imagens não se fazendo necessário os textos para seu completo entendimento. O cartum assim como a charge tem um tom humorístico e crítico, contudo não se prende a uma

realidade temporal ou esta propriamente ligada a críticas políticas. As tirinhas são uma sequência de quadro a quadro com personagens fictícios que vão abordar elementos da construção humana, como filosofia, política e temas sociais, ou apenas servir como forma de entretenimento, sua maior característica é o fato de ser curta.

As *Comics* ou gibis em português são os mais conhecidos, sendo basicamente uma evolução das tirinhas que receberam mais quadros, e passaram a ser publicadas em revistas próprias e são voltadas principalmente para o público jovem apesar de ser consumida por todas as idades.

E por fim os quadrinhos orientais: os *Mangás* que são os mais conhecidos voltados para o público jovem, tem origem japonesa e seus personagens são caracterizados por exagero nos olhos, bocas e sobrancelhas, buscado trazer assim mais expressividade, sua maior diferença com os quadrinhos ocidentais é a ordem de leitura que é da direita para a esquerda. Os *Manhuwas* são os quadrinhos coreanos, esses já seguem a formatação ocidental de escrita, porém, diferente desses não costumam ter nenhum teor político ou crítica social. E por fim os *Manhuas* são chineses e costumam ter bastante influência da *Disney*, sua formatação não segue um padrão, variando muito de um artista para outro, podendo seguir em alguns a ocidental e em outros a oriental, isso se dá pelas várias alterações na escrita chinesa.

Ao analisarmos esses quadrinhos é possível perceber que eles refletem muito o contexto histórico em que são criados, pluralidade de estilos e a capacidade intrínseca de refletir o espírito da época, em sua produção confirmam, assim, a relevância dos quadrinhos enquanto fonte histórica, abrindo caminhos para contextualizar diversos acontecimentos e promover uma aproximação singular com a história a partir de um material consumido e vivenciado pelas diferentes gerações.

A pesquisa tem como objetivo central validar as HQs como documento historiográfico essencial, focando em como elas se tornaram um repositório das ansiedades, valores e transformações ideológicas da sociedade americana do século XX. A metodologia se baseia na análise crítica e historiográfica de artefatos culturais, utilizando um rigoroso processo de contextualização e decodificação da linguagem verbovisual das HQs.

Para fundamentar esta análise, foi selecionado um conjunto de obras significativas que abrangem desde os primórdios da arte sequencial até as graphic novels contemporâneas. A Tabela, a seguir, apresenta a relação cronológica das fontes primárias utilizadas nesta pesquisa:

Corpus documental: HQs selecionadas		
Obra / Revista	Ano / Período	Autor / Editora
Histoire de M. Vieux-bois	1837 / 1860	Rodolphe Töpffer
As Aventuras de "Nhô Quim"	1869	Ângelo Agostini
Hogan's Alley (Yellow Kid)	1894 / 1895	Richard F. Outcault
O Tico-Tico	1905	Diversos
Action Comics #1 (Superman)	1938	Siegel & Shuster
Detective Comics #27	1939	Kane & Finger
Detective Comics #32	1939	DC Comics
Detective Comics #33	1939	DC Comics
Gibi	1939	Ed. O Globo
Batman #1	1940	Kane & Finger
How Superman Would End the War	1940	Siegel & Shuster
The Spirit	1940	Will Eisner
Capitão América #1	1941	Simon & Kirby
O Guri	Anos 1940	Assis Chateaubriand
Batman Vol 1 #18	1943	DC Comics
Batman Vol 1 #14	1943	DC Comics
Nazi Death Parade	1944 / 1945	August M. Froehlich
Captain America Comics #46	1945	Marvel (Timely)
Journal de Spirou / Tintin	1944-1959	Editoras Belgas
Pilote (Astérix)	1959	Gosciny & Uderzo
Fantastic Four #1	1961	Lee & Kirby
The Incredible Hulk #1	1962	Lee & Kirby
Tales of Suspense #39	1963	Stan Lee
Amazing Spider-Man #1	1963	Marvel
X-Men	1963	Marvel
Iron Man #1	1968	Marvel
Mônica e sua turma #1	1970	Mauricio de Sousa
Green Lantern / Green Arrow	1971	DC Comics
Amazing Spider-Man #96-98	1971	Stan Lee
Jungle Action (Black Panther)	1972	Marvel
Luke Cage, Hero for Hire	1972/1973	Marvel
Métal Hurlant	1975	Les Humanoïdes
Tales of the New Teen Titans	Anos 80	DC Comics
The 'Nam	1986-1990	Marvel
Watchmen	1986	Moore & Gibbons
The Dark Knight Returns	1986	Frank Miller
Maus	1992	Art Spiegelman
U.S. Uncle Sam	1998	Ross & Darnall

O trabalho está portanto, estruturado em dois capítulos principais, além desta Introdução e das Considerações Finais. O capítulo 1 – Uma Perspectiva Historiográfica

dos Quadrinhos: Desenvolve o debate sobre a origem da arte sequencial e suas diferentes teses a Pré-moderna que afirma a suas raízes nas gravuras de William Hogarth, a Formal defendendo a obra de Rodolphe Töpffer como fundadora e a Industrial que coloca os Estados Unidos como berço dos quadrinhos e *Yellow Kid* como o precursor das HQ's.

Estabelecendo as periodizações das Eras Norte-Americanas, a trajetória da mídia na Europa onde os quadrinhos BD (*Bande Dessinée*) traz o formato de álbum, prestígio e aceitação acadêmica alinhada com o conceito da sua materialidade, e o pioneirismo de Ângelo Agostini no Brasil.

É crucial ressaltar que a periodização historiográfica em "Eras" (como Era de Ouro, Prata, Atômica e de Bronze) é uma convenção predominantemente aplicada ao gênero de heróis das *Action Comics* dos Estados Unidos, que não é apenas cronológica, mas reflete as mudanças na indústria, na censura e, principalmente, no reflexo dos grandes eventos históricos, como a Segunda Guerra e a Guerra Fria, nas páginas dos gibis. As Eras são, antes de tudo, reflexos das condições de mercado, das pressões censórias e do clima ideológico de cada período.

No entanto, o modelo das "Eras" é inadequado para categorizar a produção de outros gêneros de Histórias em Quadrinhos ou de produtoras específicas, mesmo que igualmente influentes. A vastíssima e importantíssima produção de quadrinhos da Disney, por exemplo, que se desenvolveu em paralelo, não se enquadra nesta periodização. Embora seja uma fonte histórica de valor inestimável para a cultura popular e a história do século XX, seu foco temático (aventura, humor, crítica social sutil e atemporal) e sua abordagem editorial constante a desvinculam das grandes rupturas ideológicas e estilísticas que definem as Eras dos super-heróis.

Desta forma, para os propósitos desta pesquisa, que se concentra em como as HQs refletem as grandes tensões políticas e ideológicas do século XX (Segunda Guerra Mundial, Pânico Vermelho, etc.), a ênfase na periodização por Eras será mantida especificamente para o universo dos heróis. Eles constituem um repositório mais direto e ideologicamente carregado desses conflitos históricos que o estudo busca analisar. Apresenta ao fim do capítulo como culmina a discussão sobre o processo de aceitação dos quadrinhos como fonte de pesquisa, superando o estigma de "objeto de repressão".

O capítulo 2 – Os Quadrinhos Como Documento Histórico: Vigilantismo Urbano, Propaganda de Guerra e a Ética da Opressão na Era de Ouro, aprofunda a análise documental, explorando três eixos históricos interligados: o vigilantismo urbano (*Batman* pós-Lei Seca), o papel dos heróis como propaganda e mobilização ideológica na Segunda

Guerra Mundial (Capitão América), e o surgimento de obras que tratam do trauma histórico (Maus). Analisa também as transformações éticas subsequentes, como o Pânico Vermelho na Era Atômica e o Realismo Social da Era de Bronze. Finalizando com a apresentação da metodologia de análise para o historiador.

Essa estrutura visa demonstrar a tese central de que os quadrinhos, com seu potencial de condensar o complexo político e social em narrativas visuais acessíveis, são um veículo de grande relevância para a historiografia do século XX. Com isso, o trabalho não apenas busca revalidar a HQ como um documento legítimo, mas também oferece subsídios para a sua inserção crítica no ambiente educacional. Esperando superar a visão simplista do quadrinho como mero entretenimento, elevando-o à categoria de objeto de rigoroso estudo histórico. Em última análise, esta pesquisa se posiciona em favor de uma História mais plural, que se constrói a partir de múltiplas vozes e suportes, provando que a arte sequencial é, de fato, um registro sequencial da própria história.

Diante do exposto, para que se possa efetivamente utilizar as histórias em quadrinhos como ferramenta de análise histórica, faz-se necessário, primeiramente, compreender a sua própria historicidade. Não é possível tomar o quadrinho como documento sem antes entender as disputas narrativas sobre sua origem, sua evolução industrial e, fundamentalmente, o processo de marginalização e posterior legitimação cultural que o constituiu. É sobre esse alicerce historiográfico que se debruça o capítulo a seguir, preparando o terreno para a análise documental.

CAPÍTULO 1

UMA PERSPECTIVA HISTORIOGRÁFICA DOS QUADRINHOS

Os quadrinhos são narrações gráficas, arte sequencial, uma forma de expressão complexa definida por McCloud como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta estética no espectador"³. A HQ é, fundamentalmente, uma narrativa estruturada pela justaposição de quadros, que exige o fechamento, um salto perceptivo pelo qual o leitor preenche as lacunas entre os painéis, para construir a passagem do tempo e o sentido. Essa natureza sequencial é a base teórica estabelecida por Will Eisner (que cunhou o termo Arte Sequencial), e por Scott McCloud, manifestando historicamente, ideologias e discursos oriundos das práticas sociais, tornando-se de acordo com Campos Filho "excelente veículo de mensagem ideológica e de crítica social, explícita ou implicitamente"⁴.

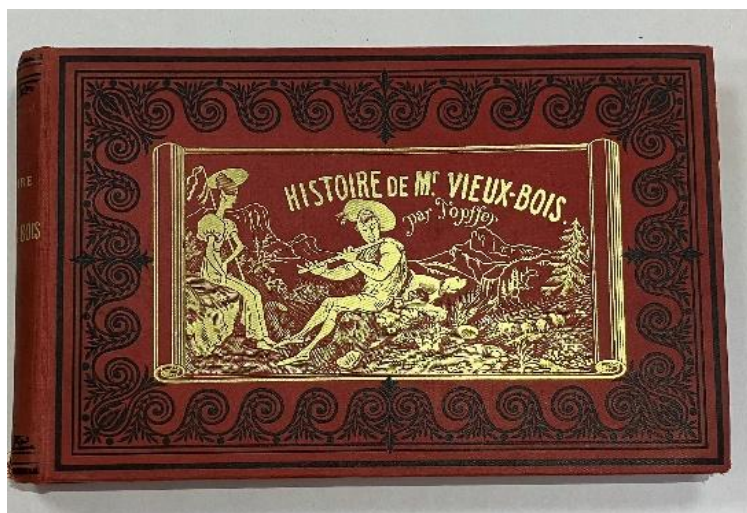


Figura 1- História do Sr. Vieux-bois, Töpffer (Rodolphe), Publicado por Garnier Frères, Paris, (1860)
<https://pictures.abebooks.com/inventory/31764056453.jpg>

³ MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995. p. 9.

CAMPOS FILHO, Celso de Sousa. *Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica*. Trabalho de Conclusão de Curso, Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Brasília, DF, 2009. p. 21.

A historiografia é marcada por uma profunda disputa sobre a origem exata das HQs, que não é apenas cronológica, mas sim metodológica. O Pré-moderno (com foco na disseminação de massa) defendido por David Kunzle afirma a existência de raízes das HQs em gravuras como as do artista inglês William Hogart⁵, por conter uma narrativa visual serializada além da crítica social, e argumenta que deve ter sua função entendida apesar da ausência de balões de fala.

Isso se opõe à vertente Formal e Europeia (com foco na linguagem), que defende a obra do professor suíço Rodolphe Töpffer como a fundadora da linguagem moderna dos quadrinhos, destacando obras como *M. Vieux Bois* apresentada na figura 1, como responsável por sistematizar o uso de desenhos sequenciais combinados com texto no formato de álbum. A obra de Töpffer é fundamental não apenas pelo traço, mas pela estrutura: ao dispor quadros em sequência interdependente, ele rompe com a tradição da gravura única, inaugurando a sintaxe que definiria a linguagem dos quadrinhos.

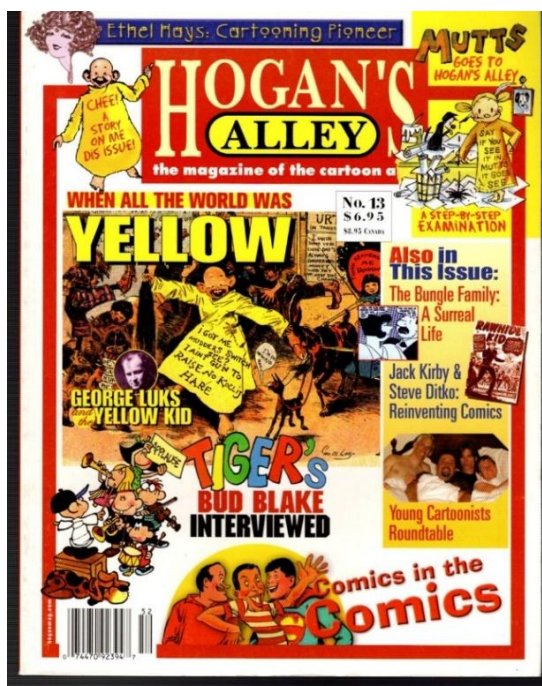


Figura 2- Hogan'sAlley #13 (1994)

https://media.mycomicshop.com/n_iv/600/4104377.jpg

⁵ William Hogarth (1697–1764), foi um renomado pintor e gravador inglês, tido como um precursor da narrativa sequencial, sua principal conexão reside nas séries de gravuras, conhecidas como *Progresses*, onde utilizava múltiplos quadros em sequência para narrar histórias longas e coerentes, satirizando os costumes e a moralidade da sociedade britânica do século XVIII. Disponível em: <https://www.catalogodasartes.com.br/artista/William%20Hogarth%20%281697-1764%29/> acesso em: 28/11/2025

E por fim há a tese Industrial e Americana de veículo de massa, mais ligada ao mercado, que elege Richard F. Outcault e seu personagem *Yellow Kid* como o precursor dos quadrinhos. Publicada na revista Hogan's Alley, surgiu logo após a invenção da prensa a vapor, o que barateou a impressão e levou à explosão da imprensa, onde utilizando sequências de quadros com balões de fala, Outcault consolida a HQ como um produto industrializado e de massa para jornais. Algo a se destacar neste tipo de revista, como a figura 2 apresenta, é que nela estavam presentes diversas histórias. Já em Hogan's Alley, a análise revela a representação do caos urbano e dos cortiços nova-iorquinos. O uso do camisolão do *Yellow Kid* como espaço de texto marca o nascimento do balão de fala e a inserção definitiva dos quadrinhos na indústria de massa dos jornais sensacionalistas. Isso facilitou a disseminação como produto industrializado de grande volume, ancorada na periodização americana e refletindo o contexto da época. temáticas, econômicas e regulatórias do mercado de *Comic Books*.

Vale Lembrar que *Yellow Kid* é considerado o marco inicial da indústria dos quadrinhos não apenas pela inovação dos balões de fala, mas por estabelecer a HQ como um produto de massa. O nascimento industrial dos quadrinhos norte-americanos, foi portanto ancorado na tese Industrial e Americana baseando-se na lógica da produção em massa. O formato resultante foi o *Comic Book*, caracterizado por ser grampeado, impresso em papel jornal de baixa qualidade e voltado para a rápida descartabilidade e o entretenimento popular. Essa materialidade, econômica e efêmera, é a raiz do seu estigma cultural e da subordinação acadêmica que persistiu por décadas, sendo visto como arte infantil e de baixo-nível, o que culminou no pânico moral e na criação do *Comics Code Authority* (CCA).

O caminho europeu, em contraste, priorizou o formato Álbum Encadernado, (a *Bande Dessinée* - BD⁶) caracterizado pela qualidade superior: capa dura, lombada e papel de alta qualidade, eram produtos elitizados, de custo elevado, restritos a uma burguesia letrada. Esta escolha foi uma estratégia editorial deliberada para afastar o meio do estigma da efemeridade e do entretenimento descartável. Essa distinção material demonstra como a forma física (o monumento no sentido historiográfico) pode influenciar drasticamente

⁶ A *Bande Dessinée* (BD) é a sofisticada escola de arte sequencial franco-belga, consagrada como a Nona Arte e estruturada por estilos canônicos como a Linha Clara e a *École de Marcinelle*. Sua legitimidade cultural é garantida por um modelo de financiamento híbrido, que prioriza a ambição artística sobre a lógica comercial, com o apoio de instituições como a *Académie des beaux-arts*. Distinguindo-se dos comics e mangás, a BD enfatiza a visão do autor e o formato de álbum de alta qualidade, consolidado desde a sua Idade de Ouro. A evolução contemporânea para o Romance Gráfico garante que a BD mantenha sua relevância crítica, explorando narrativas longas e complexas alinhadas com as tendências culturais atuais.

a recepção e o prestígio cultural da obra, servindo como um indicador direto da negociação de valor cultural em diferentes sociedades.

A materialidade da HQ, portanto, é uma variável crucial na sua trajetória histórica. A escolha pelo formato *Comic Book* americano (barato e descartável) foi uma decisão econômica para maximizar a distribuição em massa. Essa mesma economicidade material, contudo, foi o catalisador primário do estigma acadêmico, permitindo que críticos como Sterling North⁷ em seu editorial A “*National Disgrace*” (1940), e o psiquiatra Fredric Wertham em sua obra “*Seduction of the Innocent*” (1954) o definisse como “desgraça nacional” e “lixo cultural”, levando a subsequente censura detalhada na seção 1.4.

1.1 Quadrinhos Norte-americanos e suas Eras

Os quadrinhos norte-americanos são divididos em Eras, iniciando na de Platina ou Aventura que vai de aproximadamente 1897 a 1937, e trazia em sua maioria adaptações de obras literárias para quadrinhos, grandes exemplos são Zorro e Tarzan, ou os aventureiros e detetives, como Fantasma, heróis que não eram dotados de superpoderes usavam apenas sua astúcia e armas para derrotar os vilões sendo postados majoritariamente em jornais, passando a ser publicados em formato de Gibis apenas a partir de 1934. A periodização em "Eras" (Platina, Ouro, Prata, Bronze, Moderna) é um modelo historiográfico que se aplica e se define através da evolução do gênero de heróis.

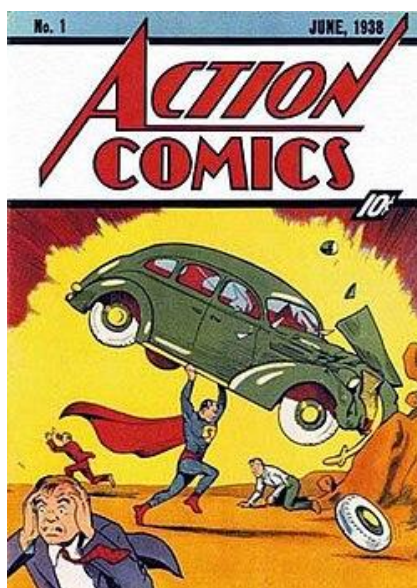


Figura 3- HQ Superman n.º 01 DC Action Comics, (1939)

[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/action-comics-n-1-\(fac-simile\)/ac003100/51889](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/action-comics-n-1-(fac-simile)/ac003100/51889)

⁷ NORTH, Sterling. *A National Disgrace*. Chicago Daily News, Chicago, 08 mai. 1940.

As mudanças de Era são convencionalmente pontuadas por transformações nos arquétipos dos heróis (como o Superman e o Batman) e nas dinâmicas de mercado das editoras *DC Comics* e *Marvel*.

Em 1929 os Estados Unidos enfrenta uma violenta queda na bolsa de valores de Nova York, que afetou o mundo inteiro, gerando o que foi chamado de a grande depressão⁸, é justamente após essa crise que surge a Era de Ouro dos quadrinhos em 1938, um ano após o fim da crise, no qual o país ainda enfrentava as consequências deixadas pela mesma, traz agora os super-heróis, contando com muitas críticas sociais, e explicações das atitudes dos personagens. Essa era inicia bem no começo da Segunda Guerra Mundial, justamente quando o país estava fragilizado e não tinha a intenção de se envolver com qualquer conflito externos pelos danos sofridos na economia.



Figura 4- *Amazing Spider-Man* 01 (1963)

<https://goauctionexcalibur.blob.core.windows.net/stock/14992-0-small.jpg?v=63781053203797>

É nesse sentido que os quadrinhos, apresentando comumente mocinhos e bandidos sem poderes, trazem o primeiro super-herói, iniciando com a *Action Comics* nº 1 em junho de 1938 (como na figura 3 que traz o Superman levantando um carro em sua primeira aparição), trazendo o Superman criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, e a partir dele vários outros surgem e vão estar diretamente posicionados em relação ao conflito exterior. O

⁸ A Grande Depressão foi a crise econômica mais grave do século XX, iniciada com o *Crash* da Bolsa de Valores de Nova York em 1929 ("Quinta-feira Negra"). O colapso foi alimentado, principalmente, pela superprodução industrial americana e pela intensa especulação financeira não regulamentada. As consequências foram devastadoras, levando ao desemprego em massa, falência de bancos e à miséria generalizada.

gênero teve uma rápida popularização nos Estados Unidos, servindo como veículo de crítica social, forte propaganda e patriotismo durante a guerra, só tendo uma redução no pós-guerra com o surgimento de gêneros mais sombrios e adultos como crime e terror.

Em 1950 chega a Era de Prata ou Era Atômica durando até 1969, e muito ligada à seguinte, de Bronze. Ambas são influenciadas pelos diversos confrontos que estão ocorrendo nesse período, como a Guerra Fria e os conflitos na Ásia e Oriente Médio, entre eles a Guerra da Coreia e Vietnã, além dos avanços tecnológicos, surgimento das bombas atômicas, tecnologias nucleares e a corrida armamentista. Se mantêm os heróis, porém, esses passaram a ser mais fantasiosos, contando com robôs gigantes, monstros alienígenas, viagens temporais e poderes vindos da radiação. É nessa era que surgem heróis que são muito conhecidos atualmente, como Lanterna Verde, Homem-Aranha, X-Men e o Quarteto Fantástico, conforme apresentado na figura 4, que traz a capa de *The Amazing Spider-Man #1*, onde o Homem-Aranha é visto interagindo com os membros do



Figura 5- Detective comics # 27 (1939)

<https://readcomiconline.li/Comic/Detective-Comics-1937/Issue-27>



Figura 6- Detective Comics #32. (1939)

Quarteto Fantástico.

Algo marcante desta era é a criação do *Comic Code Authority* (CCA), que será discutido melhor posteriormente. Até então, os quadrinhos não tinham censura, por isso desde o princípio eram muito utilizados para críticas diretas políticas e sociais, porém, a partir de 1954 é criado um código que tinha como objetivo a regulação moral, e se mantém em alta utilização por cerca de dez anos caindo em desuso no fim da década de 60. O código garantiu que os super-heróis retornasse à posição de gênero dominante, acabando com a competição dos quadrinhos de terror e crime, que foram proibidos. Esse código obrigava os quadrinistas a fazer modificações nos seus heróis, publicar histórias mais cômicas e sem utilização de violência. Um dos maiores exemplos é o Batman, que, como

pode ser visto nas figuras 5 e 6 que retratam suas primeiras histórias (como em *Detective Comics* #27, sua primeira aparição), inicialmente utilizava arma de fogo e matava seus inimigos (na figura 5, ele atira um bandido em um tanque de ácido já na 6, mata o vampiro Monge enquanto ele dormia). Com essa mudança imposta pelo código de censura, o herói precisou ser bem mais contido, algo que se mantém até os dias atuais, onde os heróis com

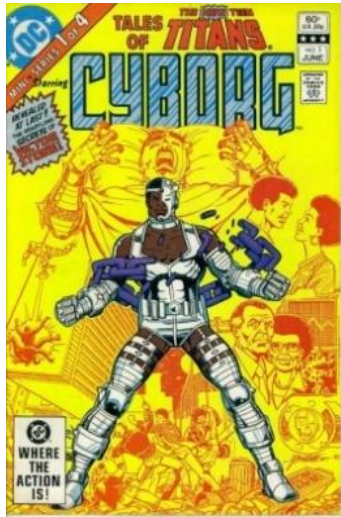


Figura 7- Tales of the New Teen Titans #1: Starring Cyborg
https://m.media-amazon.com/images/I/UF1000_1000_QL80_.jpg

seu código de moral e conduta apenas prendem seus inimigos, e aqueles que abusam da violência são declarados anti-heróis ou justiceiros.



Figura 8- Luke Cage, Hero for Hire (Vol. 1, No. 6) (1973)
https://m.media-amazon.com/images/I/91q-KT-0GML._UF350,350_QL50_.jpg

As influências vindas da Era de Prata se mantêm na de Bronze, que dura de 1970 até meados de 1986, trazendo uma mescla das duas eras anteriores. Mantêm-se os elementos fantásticos, como os heróis enfrentando robôs gigantes, mas inserem-se agora questões mais reais e próximas da sociedade, como o racismo, a questão das drogas, o feminismo e as lutas por direitos sociais, que estavam sendo muito discutidos na época. Seu público-alvo passa a incluir os adultos, buscando levá-los a se reconhecerem nos personagens, para isso, heróis já existentes passaram por modificações, tornando-os muito mais próximos do conhecido atualmente do que dos seus anos iniciais. Ocorreu também releituras dos heróis como figuras femininas, a exemplo da Mulher-Aranha, She-Hulk e Ms. Marvel, além do surgimento dos personagens de minoria, apresentados nas figuras 7 e 8, Luke Cage, um dos primeiros protagonistas negros a ter sua própria série e Cyborg, um personagem negro com deficiência física (cibernética). O *X-Men*, também foram usados como forma de crítica apresentando a perseguição e o medo sofrido pelos mutantes na sociedade humana como uma alegoria direta para o racismo, a homofobia, o antissemitismo e a luta pelos Direitos Civis nos Estados Unidos.

A última Era é a de Ferro ou Era Moderna iniciada entre 1985/1986, é o momento em que o mercado dos quadrinhos que eram até então majoritariamente estadunidense, é invadido pelos britânicos, o que acaba levando as editoras e quadrinistas a direcionar a escrita do público juvenil para o adulto, além do abandono progressivo da mentalidade

do CCA⁹. Surge também as *Graphics Novels*¹⁰, com um estilo de personagens reformulados contando com histórias muito mais complexas e violentas, heróis mais sóbrios e marcantes, além de histórias mais longas, densas e elaboradas, que costumam ser postadas em livros com edições caprichadas, papéis e impressão de alta qualidade, conferindo-lhe um prestígio editorial e temático que perdura até a atualidade.

1.2 A Tradição dos Quadrinhos Europeus

A historiografia do quadrinho europeu (Franco-Belga) seguiu um caminho distinto do norte-americano, alcançando a legitimação cultural muito mais cedo. Conhecida como *Bande Dessinée* (BD) as HQ's Europeias são formalmente reconhecida por Reis Da Silva Xavier como "um dos mais difundidos e populares meios de fabulação visual do planeta"¹¹ a "Nona Arte", categorização solidificada no livro de Francis Lacassin em 1971, que "buscou retirar das HQs o estigma de subliteratura"¹² e de "arte infantil" que marcou a trajetória americana e brasileira. A BD se desenvolveu focada no formato de álbum encadernado, priorizando o autor, a materialidade e a excelência gráfica. Tendo como estilo mais importante a *Ligne Claire* (Linha Clara), desenvolvida pelo belga Hergé autor de "As Aventuras de Tintim" e nomeado por Joost Swarte em 1977, o estilo é caracterizado por ter linhas fortes como o nome apresenta, utilizando contornos uniformes, sem sombreamento, combinando personagens mais cartunísticos com fundos e proporções realistas e detalhados.

Apesar de sua vasta difusão cultural, também enfrentou um longo período de subordinação, sendo historicamente relegada a uma posição subalterna entre os produtos de massa do século XX. Consequentemente, sua constituição como objeto de pesquisa universitária ocorreu tardiamente, consolidando-se apenas no alvorecer do século XXI, essa demora que pode ser atribuída, em parte, à forte correlação entre a visibilidade de

⁹ Comics Code Authority

¹⁰ As *graphic novels* são definidas como uma narrativa de tamanho de livro (geralmente 100 a 500 páginas) que contém uma história completa, contrastando com o formato periódico e curto da revista em quadrinhos (*comic book*). Essa distinção permitiu a Legitimidade e Distribuição, e o termo "*graphic novel*" foi um esforço estratégico de mercado (década de 1970) para elevar o prestígio do meio, garantindo sua aceitação e exibição nas prateleiras de livrarias e bibliotecas, distanciando-o do estigma de "revistinha" periódica. Trazendo como resultado a Complexidade Narrativa de um formato estendido que possibilita uma narrativa sustentada com maior desenvolvimento psicológico e de personagem, justificando a sua classificação ao lado de obras literárias. Essa maturidade temática foi consolidada por obras de não-ficção premiadas (como Maus), que forçaram a aceitação acadêmica da forma.

¹¹ REIS, Da Silva Xavier, G. K. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *DARANDINA REVISTELETRÔNICA*, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1–20, 2019.p. 2.

¹² BALLMANN, Fábio. *A nona arte: história, estética e linguagem de quadrinhos*. Programas de pós-graduação da CAPES / UNISUL - Ciências da Linguagem. 2009. p. 14.

um produto cultural junto ao público e o interesse universitário correspondente, além de um preconceito histórico que marginalizou a mídia, similar ao que ocorreu nos Estados Unidos e Brasil (que será abordado mais à frente), na década de 1950.

Rodolphe Töpffer, professor da Universidade de Genebra, é o pioneiro conceitual reconhecido pela historiografia europeia, com obras publicadas em formato de álbuns já na década de 1830. Sua contribuição mais significativa foi a teorização da interdependência entre texto e desenhos, postulando que nenhum dos elementos funcionava isoladamente. Töpffer também defendia um traço deliberadamente estilizado e simples, com um desenho mais solto e caricatural que priorizava a clareza da narrativa sequencial em detrimento do apuro técnico da ilustração formal ou da pintura. Esta abordagem, focada em contar a história nas imagens, forneceu a base estética para o desenvolvimento da BD como uma linguagem própria, distinta das artes plásticas tradicionais.

Paralelamente ao desenvolvimento teórico de Töpffer, o século XIX foi marcado por avanços técnicos essenciais para a disseminação em massa da arte sequencial. A criação da máquina de prensa a vapor e posteriormente, do papel-jornal, permitiu que a produção artística tivesse um alcance muito maior, chegando a públicos mais diversos. Porém, desde já divergindo significativamente do modelo estadunidense, enquanto nos Estados Unidos o foco estava na tira de jornal, que rapidamente evoluiu para o *comic book* barato e grampeado, a Europa preferiu o formato de revistas com periódicos semanais de formato maior, inicialmente, com poucas páginas e frequentemente colorido.

Essa diferença estrutural na distribuição é crucial para entender a posterior elevação cultural da BD, buscando compensar a menor frequência ou o menor número de páginas por edição semanal, em comparação com a densidade dos *comics* americanos, a produção europeia exigiu um conteúdo mais trabalhado e inevitavelmente, buscou maior qualidade gráfica e editorial, o que abriu caminho para o formato álbum europeu, que viria a ser o principal veículo de consagração da BD, um contraste direto com a materialidade americana. Estabelecendo-se como o motor dominante na história dos quadrinhos europeus a partir da primeira metade do século XX, se desenvolvendo em torno de um conjunto de editoras belgas, beneficiando-se de um clima cultural e legal específico que moldou seu conteúdo e sua ética.

A era pós-guerra (1944-1959) viu a consolidação da supremacia belga no mercado europeu nascendo em um solo cultural que carregava influências religiosas. As revistas como *Journal de Spirou* e *Tintin* cultivavam valores morais rigorosos, frequentemente

ligados à doutrina católica o que era visto como necessário para a educação da juventude. Contudo, essa moralidade veio acompanhada de representações problemáticas, competindo com o mercado francês e levando a criação de leis de censura proibindo qualquer material destinado à juventude francesa que exaltasse, como apresentado por Vieira um "comportamento imoral, criminal, violento e degradante"¹³. A conjuntura criada pela lei legitimou e consolidou as editoras que já mantinham conexões com os grupos conservadores envolvidos na votação da legislação, a lei nº 49-956 de 16 julho de 1949 que serviu para consolidar a estrutura de mercado na França. Ao impor restrições rigorosas ao conteúdo, a lei não apenas moldou o que era publicado para a juventude, mas também deu poder às editoras que se adequavam à moralidade imposta, favorecendo o modelo já moralmente estabelecido pelos belgas.

A hegemonia belga no mercado francês foi desafiada apenas em 1959 com o lançamento da revista *Pilote*, que marcou um ponto de virada, demonstrando que a produção francesa podia competir com os gigantes belgas (*Tintin e Spirou*). A revista lançou *Astérix*, o Gaulês, criado pelo roteirista René Goscinny e pelo desenhista Albert Uderzo, que rapidamente tornou-se um fenômeno estrondoso, tanto em vendas quanto em crítica, sendo traduzido para diversos idiomas e dialetos, com inúmeras adaptações para outras mídias. A emergência de *Pilote* no mercado francês, apesar da forte regulamentação da Lei de 1949, sinalizou que o eixo de poder editorial estava começando a pender para a França, que atingiu a preeminência no período subsequente (1974-1990).

A consolidação do mercado editorial e o formato álbum prepararam o terreno para uma revolução estética e temática na BD europeia a partir dos anos 70, marcada pela busca da autonomia artística e pela quebra com as restrições morais juvenis do pós-guerra. Essa década marcou um tempo de intensa descoberta e exploração de novos estilos gráficos e narrativos, tendo como epicentro dessa mudança a revista francesa *Métal Hurlant*, lançada em 1975 por *Les Humanoïdes Associés*. A revista tornou-se o veículo principal para a ficção científica e a fantasia destinada ao público adulto, rompendo definitivamente com o código moral da Lei de 1949, tendo um impacto global imediato, que o tornou centro de intensa circulação internacional.

O principal elemento que distingue a disseminação europeia é a adoção prioritária do formato álbum encadernado, caracterizado por sua qualidade superior, apresentando

¹³ Vieira, L. F. O papel da loi nº 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse e na recepção dos clássicos no processo de criação da história em quadrinhos Asterix. *ANTARES: Letras E Humanidades*, V 14, 169–189.

capa dura, lombada e papel de alta qualidade. Tais publicações eram concebidas para serem armazenadas em estantes, conferindo à obra um status de durabilidade e colecionabilidade similar ao de um livro literário, estratégia de mercado e materialidade que elevou a BD ao patamar de "arte sequencial" de prestígio, garantindo que ela seja hoje reconhecida como um componente fundamental do patrimônio cultural europeu, o que se torna evidente pela atribuição de honrarias civis de alto prestígio aos seus criadores, como a *Ordre des Arts et des Lettres*¹⁴ na França.

1.3 - Uma Jornada Histórica nos Quadrinhos do Brasil

**As Aventuras de "Nhô-Quim",
ou impressões de uma viagem à corte**
Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(Do Minas ao Rio de Janeiro)
Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único da gente rica porém honrada, enamorara-se de Sinhá Rosa, moço virtuoso, mas que... de louça nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é asneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso no roço), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

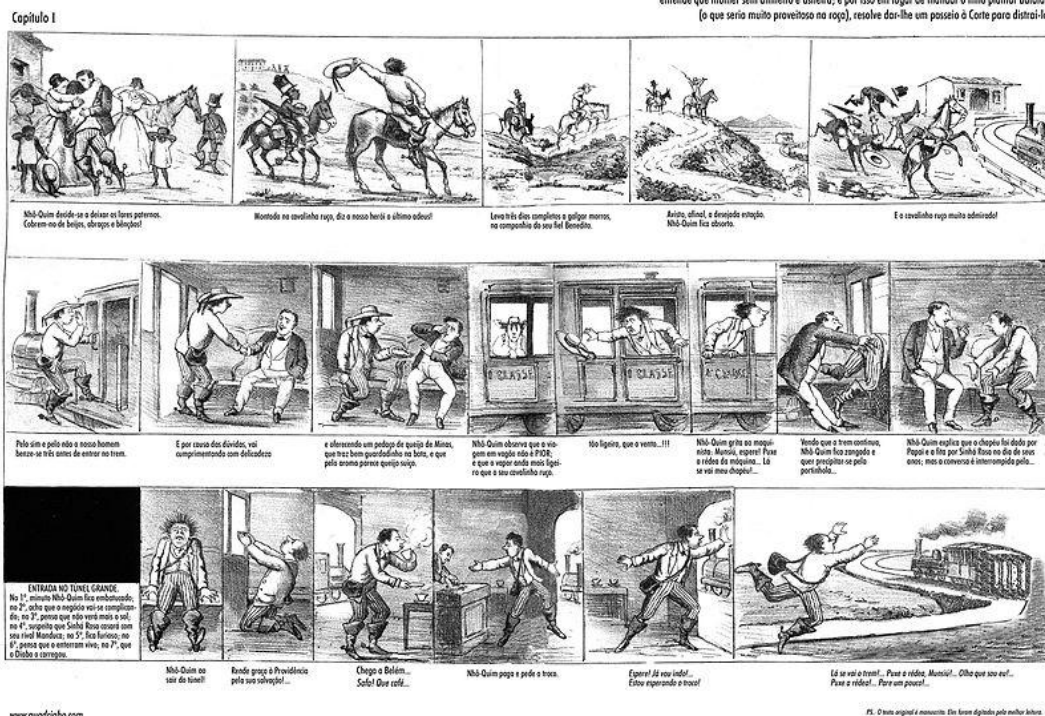


Figura 9- As Aventuras de "Nhô Quim", ou Impressões de Uma Viagem à Corte, por Agostini, Ângelo (1869)

<https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1>

A figura central na fundação dos quadrinhos brasileiros é o artista ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843–1910) reconhecido como o pioneiro na produção de HQ, com “As aventuras Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte”, publicadas em 1869 no periódico *Vida Fluminense*, apresentado na figura 9, foi um “marco histórico dos quadrinhos no Brasil. Agostini utilizou a narrativa gráfica para satirizar os costumes da

¹⁴ Tradução - Ordem das Artes e das Letras

Corte e criticar as contradições do Segundo Reinado.”¹⁵ Seu trabalho também apresenta pioneirismo pois foi publicado em nove capítulos consecutivos, operando como uma continuação serializada, algo inédito no formato de aventura até meados do século XX, relevância que reside no fato de a gênese da HQ no Brasil ser cronologicamente anterior ao que é considerado o início da linguagem como produção de massa nos Estados Unidos, com o personagem *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, tido como o personagem inicial das histórias em quadrinhos como produção de massa e forma de consumo nos EUA, com sua primeira publicação apenas em maio de 1895. Embora Nhô Quim utilizasse o texto no rodapé e não balões de fala, o caráter sequencial e serializado o coloca na vanguarda da Arte Sequencial,



Figura 10- Tico – Tico 015, jornal das crianças (1906)
<https://surl.li/gacdhw>

Essa diferença temporal é analiticamente significativa, enquanto o surgimento do *Yellow Kid* estava ligado à lógica industrial e à tecnologia, a fundação brasileira, por meio de Agostini, era primariamente ideológica e política. O quadrinho brasileiro, em seu nascimento, serviu como um documento histórico e uma arma de sátira contra o poder vigente, pavimentando o caminho para que, décadas mais tarde, o gênero pudesse ser legitimamente utilizado para fins educativos e contestatórios.

Com a chegada do século XX, o foco das HQs no Brasil se deslocou da sátira política adulta para a estruturação de um mercado editorial voltado para o público infantil. Desse modo, a popularização industrial do Brasil se iniciou com a revista “O Tico-Tico”, apresentada na figura 10, lançada em 1905. Diferente do formato americano de *comic*

¹⁵ SMARRA, André Luís Soares et al. As aventuras de Nhô Quim... 9ª Arte, v. 9, n. 2, p. 20, 2021.

book que surgiria depois, esta publicação misturava histórias em quadrinhos com contos cívicos e passatempos educativos. A obra reflete a dependência cultural da época: o personagem principal, Chiquinho, não era uma criação original, mas uma apropriação não licenciada do *Buster Brown*¹⁶ americano.



Figura 11- Gibi nº 2 ed. O globo (1939)
<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/gibi-n-2/gi002101/32842>

A consolidação do mercado de massa ocorreu na década de 1930 com a revista “Gibi” (Figura 11), que marca a ruptura industrial e a consolidação do modelo norte-americano no Brasil. Ao contrário de *O Tico-Tico*, o *Gibi* abandonou o caráter pedagógico misto para focar inteiramente na aventura e no entretenimento de massa. O sucesso foi tão expressivo que operou uma metonímia linguística: o nome 'Gibi' tornou-se o termo genérico no Brasil para designar revistas em quadrinhos, evidenciando a força da indústria cultural em moldar o vocabulário e o hábito de consumo de uma nação.

O período de 1930 a 1950 marca a estruturação do mercado moderno de HQs no Brasil, caracterizado pela dominância do licenciamento de conteúdo estrangeiro e pela consolidação de editoras de grande porte, impulsionada pelo licenciamento de personagens norte-americanos, a Editora Brasil-América Limitada (EBAL), fundada por Adolfo Aizen, e a Editora Abril, responsável pela linha de HQs *Disney*, foi a que atingiu algumas das maiores tiragens de revistas de quadrinhos da época. Em termos de inovação gráfica, a revista “*O Guri*”, lançada por Assis Chateaubriand no início dos anos 1940, é reconhecida como a primeira publicação nacional a veicular HQs em cores. A EBAL,

¹⁶ Buster Brown é uma tira cômica criada em 1902 por R.F. Outcault (o mesmo pai do *Yellow Kid*). A história gira em torno de um menino rico e elegante, mas extremamente travesso, e seu cão Tige (historicamente relevante por ser o primeiro animal a "falar" nos quadrinhos)

embora publicasse grandes títulos como Superman, Batman e Capitão América, manteve o padrão de impressão em preto e branco para a maioria de suas revistas até o final da década de 1960, o que reflete uma limitação logística e econômica inerente ao mercado brasileiro por décadas.

Apesar da dominância do conteúdo estrangeiro, houve um esforço notável para desenvolver uma produção nacional com apelo temático local. A EBAL, por exemplo, “desempenhou um papel fundamental na consolidação do mercado brasileiro, publicando edições educativas e históricas que buscavam legitimar o meio perante os pais e educadores, combatendo o preconceito vigente.”¹⁷ Este conteúdo, ao lado da produção das HQs *Disney* pela Abril, mostra um mercado que se desenvolvia em duas frentes: a importação massiva de entretenimento e a tentativa de estabelecer um nicho de conteúdo nacional com valor educativo ou histórico.

Um dos períodos mais tumultuados na história da disseminação dos quadrinhos no Brasil foi o da "Guerra dos Gibis," analisado por Gonçalo Júnior, onde o meio se tornou alvo de intenso conflito sociopolítico e regulatório, por serem consideradas permissivas, o que gera um pânico moral, com mobilização de educadores, do clero, políticos e imprensa, que definia as HQ's como um "verdadeiro perigo para a formação do caráter da juventude e a perversão dos costumes"¹⁸, embora houvesse iniciativas que buscavam combater esse preconceito, como exposições para demonstrar o valor histórico e artístico dos quadrinhos, a pressão social e política rumava a uma solução radical, com criação de leis para controlar as HQ's.

Essa crise foi superada anos depois, no momento em que o mercado brasileiro atinge a maturidade com o surgimento de um fenômeno editorial Mauricio de Sousa com “A turma da Monica” tendo a primeira edição (figura 12) lançada em 1970, que representa o êxito comercial e cultural mais duradouro no Brasil, com publicações ininterruptas desde o lançamento. Esse sucesso nunca visto, reside na sua capacidade de dialogar com os discursos socioeducativos da sociedade brasileira ao longo de mais de cinco décadas, adaptando-se a inúmeras mudanças sociais e culturais.

¹⁷ FLEXA, Rodrigo Nathaniel Arco e. Super-Heróis da EBAL. Dissertação (Mestrado). USP, 2006. p. 45.

¹⁸ GONÇALO Junior. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.



Figura 12- Monica e sua turma #1 (1970)

<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-n-1/mon0031/15599>

Nas décadas de 1980 e 1990, a emergência de um movimento cultural focado em quadrinhos autorais e alternativos resgatou o teor de contestação e crítica social que havia sido suprimido pelas regulações impostas na década de 1950. Esse amadurecimento narrativo foi um precursor essencial para o estágio final da trajetória de disseminação das HQs no Brasil: sua aceitação e institucionalização como objeto legítimo de estudo científico.

Tal reconhecimento, no entanto, foi tardio e não ocorreu sem resistência. Antes de adentrarem as universidades, os quadrinhos atravessaram um longo deserto de estigmatização. Historicamente, o meio enfrentou a indiferença da alta intelectualidade e a hostilidade institucional. A sua natureza híbrida — unindo imagem e texto — e a sua massificação industrial deflagraram, em meados do século XX, um pânico moral. Educadores, religiosos e psiquiatras mobilizaram-se em uma cruzada censória, transformando o gibi, então visto como simples entretenimento, em um suposto perigo público, o que desencorajou pesquisas acadêmicas por décadas.

A transição de um meio contestado para um campo de pesquisa rigoroso foi impulsionada pelo aumento do volume de trabalhos e pelo esforço de pesquisadores pioneiros que enxergaram a complexidade do meio. No Brasil, essa legitimação concentrou-se significativamente no âmbito das Ciências da Comunicação, refletindo a origem midiática dos quadrinhos nos jornais. Destaca-se, nesse processo, a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e o papel crucial do professor Waldomiro Vergueiro. Ao orientar estudos exclusivos sobre HQs na pós-graduação, Vergueiro e outros pioneiros foram fundamentais para romper o preconceito

acadêmico e consolidar as histórias em quadrinhos como uma fonte documental e analítica séria.

1.4 O Processo dos quadrinhos de objeto de repressão a aceitação como fonte de Pesquisa.

A crescente popularidade dos quadrinhos entre crianças e adolescentes acabou gerando desconfiança e, eventualmente, levou a proibições ao seu consumo. Essa reação negativa ganhou força após os discursos de Fredric Wertham, psiquiatra alemão radicado nos Estados Unidos. Wertham propagou a tese dos malefícios provocados pelos quadrinhos aos jovens, levando essa alegação a rádios, revistas e consolidando suas convicções no livro *Seduction of the Innocent* ("A Sedução dos Inocentes"). A obra salientava os supostos danos morais e mentais que a leitura desse tipo de arte provocava ao seu público-alvo. Tais ideias repercutiram mundialmente e levaram à criação do *Comics Code Authority*, visando garantir que as revistinhas não tivessem teor prejudicial ao desenvolvimento juvenil.

Sobre esse estigma, Waldomiro Vergueiro aponta no livro **Como usar as Histórias em quadrinhos na sala de aula** que:

A leitura das histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade. Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de “objetivos mais nobres” - como conhecimento do “mundo dos livros” e “assuntos mais sérios” -, que causava prejuízo no rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar consequências ainda mais aterradoras como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade do aprendizado das ideias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores.¹⁹

O Código impôs a proibição de violência excessiva e temas sombrios, exigindo que autoridades — como policiais, juízes e funcionários do governo — nunca fossem retratadas de forma desrespeitosa. Esta censura forçou a indústria a abandonar as raízes contestadoras da Era de Ouro. O Batman, por exemplo, deixou de usar força letal para se tornar um detetive mais leve e familiar, funcionando como um agente do *status quo*.

Essas críticas chegaram ao Brasil, onde foi implementado um código de ética que contava com 18 regras estipulando o que podia ou não estar presente nos gibis. Esse

¹⁹BARBOSA, Alexandre, RAMA, Angela, VERGUEIRO, Waldomiro, BARBOSA, Alexandre, RAMOS, Vilela, TULLIO, Paulo (orgs.). *Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*; 4 ed., São Paulo: Contexto, 2012 – (Coleção como usar na sala de aula)

código não foi apenas uma medida de proteção à infância, mas um instrumento de controle social. Segundo Gonçalo Junior, "ao higienizar os quadrinhos, eliminou-se também a crítica social mais contundente, domesticando a produção nacional e importada"²⁰. Portanto, essa censura visava barrar o surgimento dos quadrinhos de terror e a inserção de temas polêmicos, como feminismo e racismo, que começavam a aparecer nas páginas.

Apesar das campanhas de difamação, era impossível negar a influência e a disseminação das HQs. Deste modo, elas não pararam de ser produzidas, mas foram remodeladas. Criou-se uma vertente educativa, projetada tanto para estudos escolares quanto para a catequese, visando incutir pensamentos religiosos ou políticos para moldar a sociedade.

A inserção nas salas de aula foi lenta. Inicialmente considerada descabida, a utilização de HQs carecia de metodologia clara. Apenas a partir de 1970 é possível encontrar essas histórias em livros didáticos no Brasil, mas, muitas vezes, apenas para suavizar a diagramação. É a partir de 1996, com a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96), que esse cenário ganha respaldo jurídico. A LDB, ao reformular as bases do ensino, apontou a "necessidade da inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinamentos fundamental e básico"²¹, abrindo caminho legal para uma utilização mais ampla, crítica e voltada para a alfabetização multimodal.

O estágio final na trajetória de disseminação dos quadrinhos no Brasil é a sua aceitação e institucionalização como objeto legítimo de estudo científico, marcando a transição de um meio contestado para um campo de pesquisa rigoroso. Historicamente, as HQs enfrentaram resistência da alta intelectualidade universitária devido à sua natureza híbrida e popular. No entanto, esse cenário se transformou graças à atuação de pesquisadores que romperam com o preconceito acadêmico.

Nesse contexto, Waldomiro Vergueiro destaca-se como pioneiro fundamental. Professor Titular da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), Vergueiro foi responsável por legitimar a "Nona Arte" dentro da universidade ao fundar, em 1993, o Observatório de Histórias em Quadrinhos. Suas linhas de pesquisa, focadas em comunicação de massa, cultura pop e no uso pedagógico das

²⁰ JUNIOR, Gonçalo. A Guerra dos Gibis. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 350.

²¹ RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª Arte. São Paulo: Devir, 2009. p. 83-102.

HQs, abriram portas para que dissertações e teses sobre o tema fossem aceitas e orientadas em programas de pós-graduação. Autor de obras de referência como *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* e *Muito além dos quadrinhos*, Vergueiro instrumentalizou professores e pesquisadores, demonstrando que os quadrinhos possuem gramática própria e profundidade suficiente para serem analisados sob a ótica da História, da Comunicação e da Educação.

As Histórias em Quadrinhos definem-se, portanto, como documento histórico por transcenderem o mero entretenimento. Elas atuam como registro sociocultural, refletindo ideias, conflitos e transformações da sociedade. Quando as HQs passam a incorporar temas polêmicos, como feminismo e racismo, ou quando são remodeladas em vertentes educativas e políticas, elas se tornam uma fonte primária para a compreensão das ideologias, pedagogias e debates sociais vigentes. Assim, os quadrinhos oferecem um vislumbre concreto do cotidiano, revelando o que era consumido, temido ou valorizado em diferentes momentos da história.

Estabelecida a trajetória dos quadrinhos de 'objeto de repressão' a 'fonte de pesquisa', torna-se possível avançar da defesa do meio para a sua aplicação prática. Uma vez superado o estigma de 'lixo cultural' e compreendida a sua evolução editorial no Brasil e no mundo, o trabalho se volta agora para a análise documental propriamente dita. O próximo capítulo deixa de olhar para a história dos quadrinhos para olhar a história nos quadrinhos, investigando como os arquétipos heroicos não apenas habitaram o século XX, mas o narraram ativamente, servindo de palco para as tensões da Segunda Guerra Mundial e da Guerra Fria.

Capítulo 2

OS QUADRINHOS COMO DOCUMENTO HISTÓRICO: VIGILANTISMO URBANO, PROPAGANDA DE GUERRA E A ÉTICA DA OPRESSÃO NA ERA DE OURO.

Este capítulo apresenta uma análise historiográfica das histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis, compreendendo-as não como subproduto de entretenimento, mas como artefatos culturais e documentos de grande relevância para a compreensão das dinâmicas sociais e políticas do século XX. Argumenta-se que as HQs atuaram como um repositório fundamental das ansiedades, valores e transformações ideológicas da sociedade americana, estabelecendo uma relação dialética com o contexto histórico: ao mesmo tempo em que espelhavam o espírito de sua época, participavam ativamente na sua moldagem.

A análise concentra-se em eixos históricos interligados, iniciando-se pela Era de Ouro (1938). Neste período, observa-se a gênese do vigilante urbano, exemplificado pelo Batman (1939), que surge como resposta direta ao legado do crime, da corrupção institucional e da insegurança pós-Lei Seca. Em contrapartida, com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, essa lógica de desconfiança institucional foi invertida com personagens como o Capitão América (1941) transformaram-se em símbolos do Estado, atuando como ferramentas de propaganda e mobilização ideológica antifascista. Vale destacar, ainda nesse contexto, a influência determinante da identidade judaica dos criadores na definição da ética central do gênero e na postura intervencionista pré-guerra.

O período subsequente, marcado pelo pós-guerra e pelo início da Guerra Fria, trouxe novas tensões. A década de 1950 marcou o auge do pânico moral sobre a influência dos quadrinhos, resultando na instituição do *Comics Code Authority* (CCA). Esses códigos de censura, ao forçarem a conformidade, deixaram um registro histórico da ansiedade social e moral da época. As narrativas passaram a refletir o medo geopolítico da bipolaridade mundial e a desconfiança gerada pela ameaça nuclear.

Posteriormente, a chamada Era de Bronze marcou o retorno a um realismo social, porém com uma complexidade ética maior, impulsionada pela desilusão pública com o governo (contexto da Guerra do Vietnã e do caso Watergate) e pela efervescência dos movimentos sociais. A rigidez moral imposta pelo CCA tornou-se insustentável, abrindo

caminho para o surgimento das *graphic novels* e de temas polêmicos que quebraram tabus.

Portanto, essa flexibilidade ideológica permite ao historiador utilizar o quadrinho como um barômetro social preciso. Como destaca Vieira (2007), “o super-herói contemporâneo atualiza

O mito do herói [...], ganha novas roupagens, adapta-se aos novos meios de comunicação, mas mantém sua essência. [...] Eles são a projeção de nossos medos, de nossas angústias e, principalmente, de nossas esperanças de que alguém, dotado de poderes superiores, possa vir a colocar ordem no caos estabelecido.²²

Assim, as HQs oferecem um mapa cultural que permite rastrear as mudanças nos valores e nas expectativas da sociedade em relação aos seus próprios ideais de justiça e heroísmo ao longo do século.

2.1 A Era de Ouro dos quadrinhos.

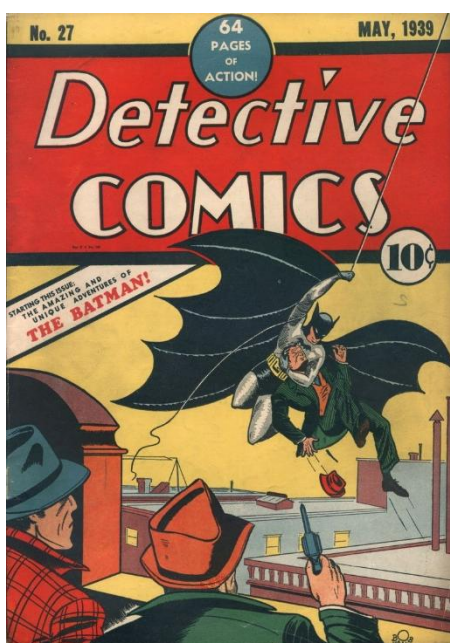


Figura 13- *Detective Comics* #27 (1939)

[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrageira/detective-comics-\(1937\)-n-33/84/2768](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrageira/detective-comics-(1937)-n-33/84/2768)

A criação do Batman primeiro herói da Era de Ouro, não pode ser compreendida isoladamente, ela está profundamente enraizada na insegurança que persistia nos Estados Unidos após o término da Lei Seca, servindo como uma manifestação cultural da necessidade de uma força extralegal para restaurar a ordem em um ambiente urbano

²² VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2016.

corrompido. A Era da Proibição, imposta pela 18ª Emenda e pela Lei *Volstead*, marcou o período de 1920 a 1933, durante o qual a produção, importação, transporte e venda de bebidas alcoólicas foram proibidos em todo o território americano, embora imposta por setores conservadores que viam o álcool como uma fonte de degeneração social, a proibição teve o efeito contrário e irônico, aumentando exponencialmente a atividade do crime organizado e o consumo de bebida alcoólica. A Lei Seca estruturou a Máfia, o contrabando e a extorsão, trazendo consigo figuras notórias como Al Capone²³ que se tornaram símbolos da ascensão de impérios criminosos prosperando através do mercado negro e de violentas disputas de gangues, expondo a fragilidade da lei e a corrupção generalizada da polícia e do sistema político.



24

<https://readcomiconline.li/Comic/Batman-1940/Issue-1?id=17555>

²³Alphonse Gabriel Capone, mais conhecido como Al Capone, foi um famoso gangster americano que liderou o crime organizado em Chicago durante a Lei Seca, sendo uma das figuras mais poderosas e temida dos Estados Unidos, com riqueza e poder quase ilimitados, contudo como o inimigo número um dos EUA, Al Capone acabou sendo preso em Alcatraz uma prisão de segurança máxima no meio da Baía de São Francisco, foi liberado mais nunca recuperou sua fortuna, morrendo antes dos 50 anos em decorrência de um derrame.

²⁴ Tradução- legenda: O Batman e como ele surgiu.

O Batman estreou, seis anos após a revogação da Lei Seca, na edição 27 do quadrinho *Detective Comics*, embora o proibicionismo tivesse terminado a estrutura do crime organizado que ele gerou permaneceu profundamente enraizada, seu foco inicial está nos sindicatos criminosos, nas máfias e nos chefes que dominavam a cidade, não era, portanto, uma reação à Lei Seca em si, mas sim ao seu legado estrutural, uma nova e permanente forma de crime que exigia uma resposta drástica. O cenário escolhido para o vigilante, *Gotham City*, é conceitualmente inspirado na Nova York da década de 1930, um período de alta criminalidade, corrupção policial e presença massiva de chefes da Máfia.

É nesse ambiente que o jovem Bruce Wayne ao ser testemunha do assassinato de seus pais, Thomas e Martha Wayne em um assalto, ecoa a violência urbana da época, é esse evento que aliada a vasta fortuna de Wayne, possibilita se dedicar a um rigoroso treinamento e ao desenvolvimento de apetrechos, transformando-se no Batman. Um vigilante que não apenas combate ao crime organizado que prosperou sob o cenário pós-Lei Seca, mas luta contra qualquer ameaça à paz em *Gotham*, refletindo um desejo social de ação decisiva contra a criminalidade persistente, e muito diferente de heróis que vão surgir nessa mesma era.

O Batman de 1939 era uma figura significativamente mais sombria e determinada do que suas encarnações posteriores, seu método de operação, frequentemente extrajudicial, ressoava com a frustração da sociedade da época, em seus momentos iniciais não utilizava o código de não matar que se tornaria uma característica definidora do personagem. Em suas primeiras aparições, o vigilante demonstrava a vontade de usar força letal, em sua estreia, ele arremessa um criminoso de um telhado e empurra outro, para dentro de um tonel de ácido, observando que era "um fim apropriado para este tipo" que iria jogar sua vítima no próprio tonel. Edições subsequentes continuaram a mostrar

Balão 1- Há uns quinze anos, Thomas Wayne, sua esposa e seu filho estavam voltando para casa a pé Balão 2- depois de um jantar.

Balão 3- O que é isso?

Balão 4- Um assalto, parceiro! Vou levar esse colar que você está usando, senhora.

Balão 5- Deixe-a em paz, seu idiota.

Balão 6- Você pediu por isso!

Balão 7- Thomas! Você o matou! Socorro! Polícia... Socorro!

Balão 8- Isso vai te calar!

Os olhos do menino estão arregalados de terror e choque enquanto o horror se desenrola diante dele.

Balão 9- Pai.. Mãe!

Balão 10- ...mortos eles estão m..mortos

Dias depois, uma cena curiosa e estranha acontece.

Balão 11- E juro pelos espíritos dos meus pais que vingarei suas mortes passando o resto da minha vida lutando contra todos os criminosos.

seu uso implacável de violência que resultavam em mortes, incluindo estrangulamento e uso de uma metralhadora montada em seu próprio avião (figura 15).



Figura 15- Batman #1, (1940)

<https://readcomiconline.li/Comic/Batman-1940/Issue-1?id=17555>

Essa violência inicial, por um lado, mostra como o Batman buscava instigar o medo no submundo do crime para prevenir o comportamento ilícito, mas por outro lado, essa caracterização violenta e fora da lei sugere que o personagem era uma manifestação cultural da crença social de que as estruturas tradicionais de justiça haviam falhado. Batman, portanto, se estabeleceu em um contexto em que esse vigilantismo sombrio era o que a população buscava alguém que agisse nas sombras com métodos diretos, superando a corrupção política e policial, a luta contra o crime era uma luta contra o colapso moral e institucional que a Proibição e a Grande Depressão haviam catalisado.

Portanto a Era de Ouro dos quadrinhos representa a época em que muitos dos personagens icônicos que hoje dominam o cenário global foram concebidos, e a indústria de quadrinhos, tal como a conhecemos, tomou forma. A historiografia aponta que a gênese da indústria de *comic books* em Nova York foi protagonizada massivamente por filhos de imigrantes judeus da Europa Oriental. A pergunta fundamental para o

historiador não é apenas "o que" eles escreveram, mas "por que" a Segunda Guerra se tornou o tema central antes mesmo da entrada dos EUA no conflito.

A resposta reside na condição socioeconômica e cultural desses artistas. Excluídos de indústrias criativas mais prestigiadas (como a publicidade e a ilustração de livros) devido ao antissemitismo velado e à crise econômica, jovens como Jerry Siegel, Joe Shuster, Jack Kirby e Joe Simon encontraram nos quadrinhos — uma mídia então considerada "inferior" e desregulada — um espaço de expressão.

Essa comunidade utilizou o arquétipo do super-herói como uma resposta à ascensão do nazismo na Europa, que ameaçava seus parentes no exterior. O conceito de "identidade secreta" (Clark Kent/Superman), portanto, transcende o recurso narrativo; ele deve ser lido historiograficamente como uma metáfora da assimilação do imigrante judeu, que precisava ocultar sua herança para ser aceito na sociedade americana, enquanto secretamente desejava atuar como um salvador ético.

O Judeu Max Gaines, nascido Maxwell Ginzberg, é amplamente reconhecido por ter lançado o primeiro *comic* como mídia de circulação em 1934, inicialmente como uma compilação de reimpressões de tiras de jornal. Essa inovação rapidamente ganhou popularidade, consolidando-se até 1938. A colaboração de Gaines com seu amigo judeu Harry Wildenberg, que trabalhava em uma empresa de impressão colorida, foi fundamental para esse empreendimento inicial. A fundação de editoras como a *National Allied Publications* (precursora da *DC Comics*) em 1934, por Malcolm Wheeler-Nicholson em parceria com os imigrantes judeus Harry Donenfeld e Jack Liebowitz, e a *Timely Comics* (futura *Marvel*) em 1939, por Moses "Martin" Goodman, também judeu, ilustra a forte presença judaica desde os primórdios da indústria, que se tornou um refúgio e uma plataforma para esses talentos marginalizados.

Os criadores judeus enfrentavam considerável discriminação e eram frequentemente excluídos de ocupações mais estabelecidas em campos criativos, como editoras de livros e agências de publicidade. Essa barreira econômica direcionou-os para a nascente indústria de quadrinhos, que era então percebida como uma forma de entretenimento "cru" e de "baixo nível", sendo assim um espaço onde a discriminação era menos acentuada, permitindo que esses talentos moldassem as narrativas fundamentais do gênero.

A própria essência dos quadrinhos de super-heróis americanos, com seus temas de justiça, combate à opressão e identidades duplas, não é, portanto, acidental, mas profundamente enraizada nas experiências de um grupo que encontrou nesta plataforma

a voz que lhes foi negada em outros lugares. O aparente "baixo nível" dos quadrinhos, de forma irônica, tornou-o um terreno fértil para mensagens antifascistas e socialmente conscientes, que poderiam ter sido censuradas ou diluídas em mídias consideradas mais "elevadas".

A ética judaica de justiça (*Tikkun Olam* – reparar o mundo) e a luta contra a opressão se tornaram temas centrais, além disso, a dualidade de identidade, um pilar do gênero, reflete a experiência do imigrante e a necessidade de assimilação em uma sociedade muitas vezes hostil. Um aspecto notável dessa era é como muitos criadores judeus "americanizaram" seus nomes, como Bob Kahn que se tornou Bob Kane, Joe Kirzberg que se tornou Joe Kirby, e Stanley Lieber que se tornou Stan Lee. Esse ato de assimilação espelha as identidades duplas de seus personagens, como Clark Kent/Superman e Bruce Wayne/*Batman*. Essa mudança de nome não foi apenas uma formalidade, era um mecanismo para navegar e em muitos casos, evitar o antissemitismo dentro da indústria de quadrinhos e na sociedade em geral. Assim, a “ identidade secreta dos super-heróis reflete a experiência do imigrante judeu na América: a necessidade de assimilação pública mantendo uma identidade cultural privada distinta”²⁵, e adquire uma camada profunda de significado, a máscara do super-herói torna-se não apenas um artifício de enredo, mas uma metáfora para navegar em um mundo permeado pelo preconceito.

A ascensão dos super-heróis e o impacto da guerra estiveram intrinsecamente ligados, a introdução do Superman em 1938 não apenas lançou o gênero de super-heróis, mas também impulsionou toda uma nova indústria, um dos principais catalisadores para a criação do Superman, originalmente conhecido como "Campeão dos Oprimidos", foi a ascensão do Nazismo na Europa. À medida que a Segunda Guerra Mundial se desenrolava, os quadrinhos rapidamente se transformaram em uma poderosa ferramenta de propaganda, incentivando a compra de bônus de guerra e o apoio ao esforço bélico.

A presença judaica na indústria e a relevância de sua identidade são inegáveis, KARPEN, Elizabeth traz a afirmação de que os "super-heróis são uma invenção judaica, e é um capítulo incrível da história americana que tem sido negligenciado"²⁶. Os criadores mais proeminentes na história dos quadrinhos são, de fato, homens judeus, que imbuíram sua ética, histórias e identidades judaicas em seus personagens. Temas como justiça,

²⁵ KLEIN, Rabbi Joe. Superman's Secret Identity... Oakland University, 2016

²⁶KARPEN, Elizabeth. Eles queriam celebrar as contribuições judaicas para os quadrinhos — então criaram sua própria *Comic Con. Cultura*, 2024.

exílio, identidade e combate à opressão, elementos centrais da história judaica, naturalmente encontraram seu caminho no gênero de super-heróis.

É assim que Jerry Siegel e Joe Shuster, filhos de imigrantes judeus que fugiram da perseguição na Europa Oriental, criaram o Superman “a metáfora perfeita desse dualismo não apenas para lançar um gênero, mas como uma reação à ascensão do Nazismo na Europa e ao antisemitismo doméstico. O personagem era um "avatar pessoal", o icônico escudo "S" do Superman foi concebido como um contra-argumento a suástica nazista, seu nome *kryptoniano* "Kal-El", que se assemelha a palavra hebraica “Kalel” que significam "Voz de Deus", e sua história de origem como refugiado de um mundo moribundo que adota a identidade "americana" de Clark Kent, são metáforas diretas para o exílio e a assimilação judaica, além da postura antifascista dos super-heróis que estava diretamente ligada à identidade e às experiências vividas de seus criadores.

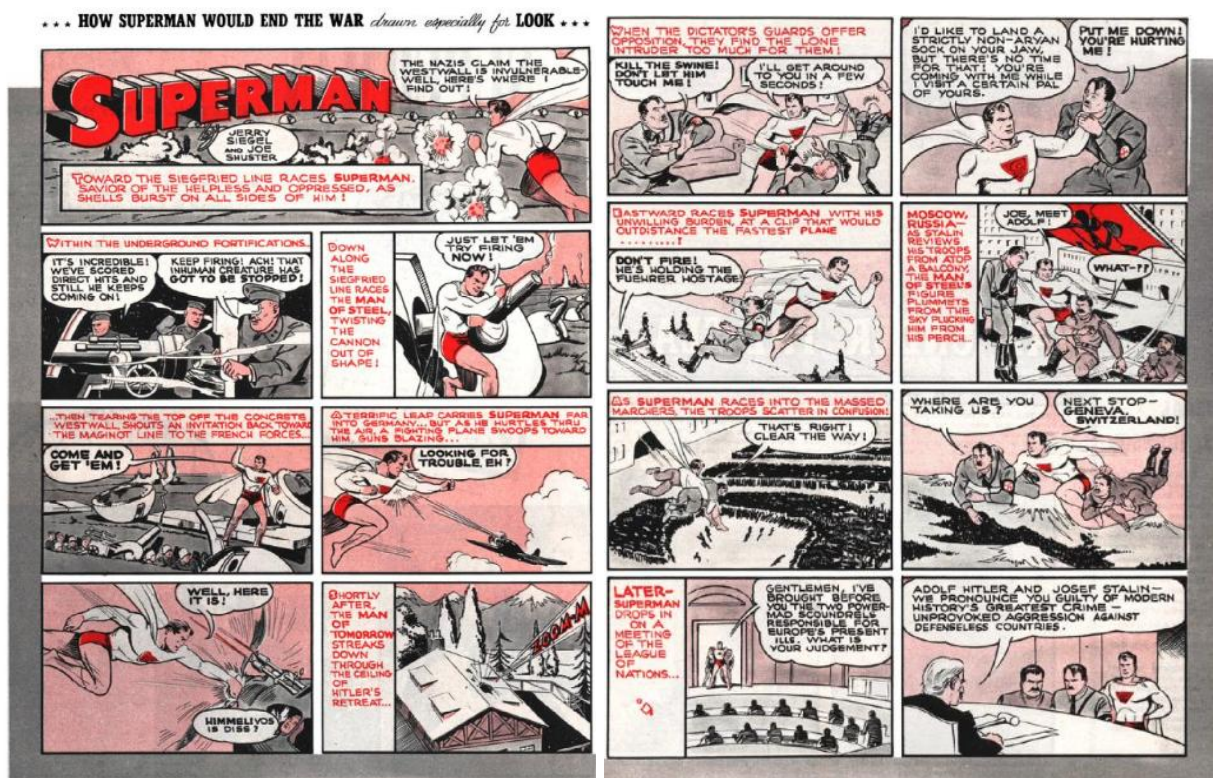


Figura 16- How Superman Would End the War
<http://archive.org/details/HowSupermanWouldEndTheWar>

A postura antifascista do Superman foi mostrada desde cedo, em 1940, antes mesmo da entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, Siegel e Shuster

publicaram "*How Superman Would End the War*"²⁷ na revista Look, o Superman demonstra como acabaria com a Segunda Guerra sozinho ao romper violentamente a Linha Siegfried, a principal defesa alemã. O herói atravessa o campo de batalha ignorando explosões, inutiliza a artilharia nazista entortando canhões com as mãos e arranca os tetos de concreto dos bunkers para expor os soldados inimigos, captura Hitler e Stalin e os arrasta para serem julgados por crimes de guerra. Essa representação provocou uma reação furiosa do jornal nazista *Das Schwarze Korps*²⁸, que denunciou o Superman como uma "conspiração judaica", essa acusação, vinda do próprio Eixo, valida a premissa de que a mensagem antifascista era uma força ideológica intrínseca, e não periférica, à criação dos personagens, o compromisso de lutar contra os "vilões" e melhorar o mundo, profundamente enraizado na tradição judaica, conferiu ao gênero um caráter político e socialmente consciente desde sua concepção, e continuando a lutar e humilhar nazistas, muitas vezes em capas de quadrinhos, reforçando sua imagem como um defensor contra a tirania

2.1.1 O Capitão América: A Arma Ideológica Explícita

A entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial transforma então a indústria de quadrinhos, a ameaça global forneceu um propósito e uma urgência sem precedentes, elevando o gênero a uma ferramenta estratégica de propaganda ideológica para a mobilização nacional.

Em março de 1941, os quadrinistas judeus americanos Joe Simon (nascido Hymie Simon) e Jack Kirby (nascido Jacob Kurtzberg) criaram o Capitão América explicitamente como uma ferramenta de propaganda antinazista e de mobilização pró-guerra. O principal motivo por trás de sua gênese era o desejo pessoal dos autores de "deter o genocídio do povo judeu pelos alemães", utilizando o quadrinho para promover a entrada dos Estados Unidos no conflito.

Sob a ótica da análise iconográfica, o personagem transcende a função de simples soldado para se tornar a encarnação do nacionalismo americano. A análise de seu traje revela uma clara intencionalidade propagandística: o corpo do herói é a própria bandeira nacional (as listras, a estrela no peito e as cores azul, vermelho e branco). Diferente de

²⁷ Tradução: Como o Superman acabaria com a guerra.

²⁸ Era o jornal oficial de propaganda da SS (Schutzstaffel), funcionando como o órgão da Liderança do Reich SS o jornal era impresso e distribuído gratuitamente todas as quartas-feiras. A leitura e distribuição eram obrigatórias para todos os membros da SS.

outros heróis que usam máscaras para esconder a identidade, a máscara do Capitão serve para transformá-lo em um símbolo impessoal do Estado. O escudo, seu único armamento, carrega uma semiótica complexa: representa a defesa dos valores democráticos e, simultaneamente, atua como arma de ataque inquebrável, simbolizando a justificativa ideológica americana de que a guerra era uma "defesa necessária" da liberdade.



Figura 18- Capitão América#1 (1941) "Conheça o Capitão América"
<https://surl.it/hgoeqm>



Figura 17-Captain America Comics #46 (1945)
<https://surl.li/tgvimi>

Além do uniforme, o *alter ego* Steve Rogers carrega um simbolismo profundo. Sua transformação de um homem inicialmente frágil em um super-soldado pode ser interpretada como uma representação da superação do estereótipo do judeu vitimizado, projetando uma imagem de poder e resiliência desejada pelos criadores.

Essa postura política cristalizou-se na capa de *Captain America Comics #1* (Figura 17). Publicada meses antes do ataque a Pearl Harbor, a imagem do herói desferindo um soco em Adolf Hitler é uma declaração visual que rompia violentamente com o isolacionismo vigente nos EUA. Ao analisar essa fonte, percebe-se a construção de uma narrativa maniqueísta: o herói é a estética da perfeição física e moral, enquanto o inimigo nazista é retratado de forma caricata e desengonçada, desumanizando o oponente para justificar o combate. Essa audácia gerou cartas de ódio para Simon e Kirby, evidenciando a polarização da época.

Os autores mantiveram o tom de denúncia ao longo da publicação. Na Figura 19, que retrata uma cena de *Captain America Comics #46*, há uma representação explícita de soldados nazistas conspirando para colocar pessoas em fornos. Ao utilizarem vilões e situações do mundo real, Simon e Kirby transformaram o Capitão América em um documento histórico que registrou não apenas a propaganda de guerra, mas a conscientização precoce sobre o Holocausto.

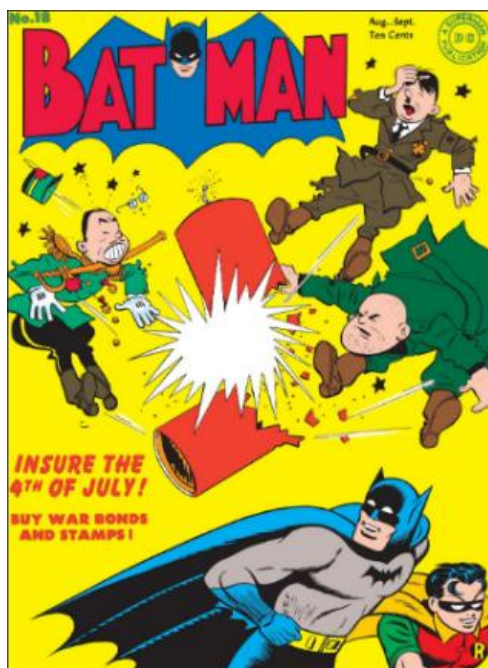


Figura 19- Batman Vol 1 #18 (1943)

[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/Batman-\(1940\)-n-1/22/1801](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/Batman-(1940)-n-1/22/1801)

Além do Capitão América, outros heróis também foram mobilizados, Batman e Robin foram utilizados em campanhas para vender Bônus de Guerra, Bob Kane (nascido Bob Kahn) e Bill Finger, ambos judeus, criaram o Batman em 1939. Embora não haja detalhes específicos sobre a influência direta de sua identidade judaica na postura antifascista do Batman, que trazia principalmente a violência trazida com a lei seca, como já dito anteriormente, ele também lutou ativamente contra os nazistas em quadrinhos da Segunda Guerra Mundial. Na figura 20 que apresenta a capa de Batman #18, ele é retratado acendendo dinamite nos rostos de Hitler, Hirohito e Mussolini, na figura 21 Batman #14, intitulado "*Swastika over the White House*", ²⁹o Cavaleiro das Trevas desmantelou uma rede de espões nazistas que haviam se infiltrado nos EUA para estabelecer uma sede para Hitler, e utilizou a suástica para bater nos Nazistas. Batman e

²⁹ Tradução: Suástica sobre a Casa Branca

Robin também foram utilizados em campanhas para vender bônus de guerra, contribuindo para o esforço no front doméstico.



Figura 20- Batman Vol 1 #14 (1943)

<https://readcomiconline.li/Comic/Batman-1940/Issue-1?id=17555>

30

Will Eisner, um cartunista e escritor judeu amplamente considerado o "pai da *graphic novel*", criou "*The Spirit*" (um combatente do crime mascarado) em 1940. Eisner era profundamente comprometido em combater o antissemitismo. Sua trajetória pessoal, como um judeu americano de segunda geração que experimentou o antissemitismo, estava intrinsecamente ligada à sua produção artística, demonstrando um compromisso

³⁰ Tradução: balão 1 - Por um lado, serve como uma boa munição!

Balão 2- Você tem algo aí, Robin!

Balão 3- Vamos brincar de carrossel, Robin?

Balão 4- É melhor fazermos isso!

Balão 5- MATEM ESSES PORCOS!

Balão 6- Essa é a melhor de todas!

Balão 7- A corrente que os sustenta vai se soltar em um segundo.

Balão 8- Acho que agora podemos chamar os agentes do FBI... e nossos amigos da empresa de cinejornais!

Balão 9- Imagine ser derrotado pela própria suástica!

Balão 10- eu desisto

Balão 11- Nos rendemos!

empático e cultural com o destino dos judeus na Europa. Ele serviu no exército durante a Segunda Guerra Mundial e continuou a criar obras enquanto estava em serviço.

As aventuras de *The Spirit* frequentemente apresentavam um forte sentimento antinazista e propaganda pró-intervenção americana como um subtexto recorrente, em uma história de 1941, ele é mostrado confrontando Adolf Hitler em Nova York. O vilão Octopus estava implicitamente ligado ao Nazismo, sendo frequentemente apoiado por ex-oficiais nazistas, o que tornava o Nazismo um "aspecto fundamental" das narrativas, sua abordagem, no entanto era de "contar a guerra sem contá-la" através de alusões sutis antes do ataque a Pearl Harbor, e tornando-as mais explícita após.

Stanley Martin Lieber, um jovem judeu romeno, iniciou sua carreira na *Timely Comics* sob a tutela de Joe Simon e Jack Kirby, e adotou um pseudônimo Stan Lee para evitar o antissemitismo, sua formação judaica influenciou suas criações, infundindo-as com valores judaicos, como o preceito "não faça aos outros o que não queres que te façam", que pode ser muito visto no Homem Aranha. Embora não haja detalhes específicos sobre sua postura antifascista durante a Segunda Guerra Mundial, Stan Lee co-criou o Quarteto Fantástico com Jack Kirby, em 1961, e um de seus personagens, Ben Grimm (o Coisa), foi posteriormente revelado como judeu, deste modo é plausível que sua colaboração inicial com Simon e Kirby, que eram explicitamente antinazistas, tenha moldado suas visões e contribuído para o ambiente antifascista da *Timely Comics*.

A Era de Ouro dos quadrinhos exibiu um espectro de engajamento antifascista entre os criadores judeus, o que provavelmente refletia diferentes pressões editoriais, estilos artísticos pessoais ou a percepção da eficácia de mensagens diretas versus alegóricas. O confronto direto, como o Superman ou o Capitão América na capa socando Hitler, serviu como propaganda visceral e imediata. Em contraste, a sutileza de Eisner pode ter permitido uma integração temática mais profunda e abrangente, talvez apelando a públicos não preparados para declarações políticas abertas. Essa diversidade também destaca a natureza evolutiva da propaganda de guerra nos quadrinhos à medida que os EUA transitavam do isolacionismo para o envolvimento ativo.

A identidade judaica dos criadores não se manifestou apenas na escolha de temas antifascistas explícitos, mas também em camadas mais profundas de metáforas e valores que moldaram as narrativas. Os criadores judeus utilizaram os quadrinhos como um meio direto para "se opor a Hitler e ao Nazismo". Eles transformaram "o arqui-inimigo de seus super-heróis em espiões do Eixo", personificando o mal da época em vilões facilmente identificáveis. Com esses heróis criados por judeus, sendo enviados para combater os

nazistas em suas histórias, e a mensagem antinazista explícita foi uma resposta direta à ascensão de Hitler ao poder.

2.1.2 O Uso Governamental e a Demonização

Os Aliados fizeram uso extensivo dos quadrinhos como um meio de propaganda ideológica, órgãos governamentais como o *Writers' War Board*³¹ utilizaram as publicações, vendidas em bancas de jornal e enviadas às tropas, tanto para entretenimento quanto para inspiração, servindo como um braço de Relações Públicas. O objetivo principal era elevar o moral público, inspirar os leitores a defender o país e aumentar a venda de Bônus de Guerra, que financiavam o esforço militar, os quadrinhos promoviam uma versão idealizada da guerra, focando na coragem e na nobreza da causa, no entanto, esta propaganda frequentemente desumanizava os inimigos. Os soldados do Eixo eram representados como "selvagens e animais" em contraste com os heróis americanos, reforçando sentimentos de antipatia que se refletiam em políticas internas, como o tratamento dado aos nipo-americanos em campos de internamento.

A WWB acreditava que o formato de revista em quadrinhos permitia abordar tópicos controversos com uma mistura de aventura e humor que disfarçava a mensagem de propaganda, assumindo que a popularidade do meio lhe conferindo grande influência sobre o público, deste modo utilizou os quadrinhos para disseminar propaganda,

caracterizaram-se por um maniqueísmo exacerbado, onde a figura do inimigo (neste caso, japoneses e alemães) era desumanizada e demonizada, transformando o conflito em uma luta do bem contra o mal absoluto, justificando assim qualquer medida tomada para alcançar a vitória.³²

Esse envolvimento direto de agências governamentais, no alinhamento das narrativas de super-heróis com o esforço de guerra concedeu à indústria de quadrinhos uma legitimidade institucional que ela não possuía anteriormente, saindo do entretenimento descartável e de "baixo-nível", o meio foi elevado a um veículo de comunicação de

³¹O *Writers' War Board* (WWB) era formalmente uma organização independente, composta por escritores voluntários, com a missão de construir uma cultura forte e pró-EUA, contra o fascismo. No entanto, na prática, o WWB recebia financiamento e orientação de uma agência federal chamada *Office of War Information* (OWI). Essa estrutura permitia que o governo produzisse propaganda não oficial para consumo civil e militar. Protegido por sua aparência de independência, o WWB conseguia inserir mensagens na cultura popular que visavam alimentar o ódio ao fascismo, utilizando uma linguagem e imagens mais diretas e agressivas que não podiam ser usadas por propagandistas abertamente afiliados ao governo.

³² BUZZONI, Marcelo de Rosso; PEDRO, Emidio Martins. O uso de histórias em quadrinhos no esforço de guerra... Anais da ECA-USP, 2013. p. 7.

importância nacional, um avanço significativo para uma indústria em grande parte dirigida por forasteiros sociais.

Neste contexto, revela-se um paradoxo ideológico interessante. O Batman (1939) surgiu inicialmente como uma figura que preenchia o vácuo de poder e combatia a corrupção do Estado pós-Lei Seca, operando fora da lei. Já o Capitão América (1941) se estabeleceu como o símbolo máximo de apoio ao Estado em tempos de guerra externa, os super-heróis demonstram, assim, uma flexibilidade ideológica que lhes permite atuar como barômetros sociais, ora preenchem as lacunas da lei devido à falência institucional, ora glorificando a força estatal e a intervenção militar.

2.1.3 O Holocausto e o Gênero Gráfico Pós-Guerra: Maus de Art Spiegelman



Figura 21- Nazi Death Parade (1945)
<https://surl.lu/plauoq>

Embora a Era de Ouro tenha usado o quadrinho para propaganda reativa durante a guerra, a maturidade do meio foi alcançada com obras que lidam com o trauma histórico de maneira reflexiva, como “Maus” de Art Spiegelman, publicado integralmente em

1992, é amplamente reconhecido por ter legitimado o potencial literário e historiográfico das HQs, tornando-se o único romance gráfico a receber o Prêmio Pulitzer (1992).

A representação direta do Holocausto nos quadrinhos *mainstream*³³ durante a guerra era rara, mas algumas alusões existiam. A "*Nazi Death Parade*"³⁴ (1944) apresentada na figura 21, de August M. Froehlich que se deve pontuar era um imigrante austro-húngaro e padre católico romano, não judeu. Retratou a chegada de prisioneiros, a desnudação, os "chuveiros" para envenenamento, o gaseamento e a cremação, com as cinzas vendidas como fertilizante. Curiosamente, Froehlich omitiu a identidade judaica das vítimas para universalizar o horror e torná-lo mais acessível a um público americano potencialmente cético ou antissemita.

A abordagem de Froehlich contrasta fortemente com obras posteriores, como "Maus" de Art Spiegelman, um cartunista e romancista gráfico aclamado, mais conhecido pela sua obra inovadora, que retrata as experiências angustiantes do seu pai, que sobreviveu aos terrores do Holocausto, mas perdeu a maior parte da sua família, incluindo o seu primeiro filho, de uma forma única. Em sua obra, a memória e a montagem se entrelaçam para narrar o trauma. A escolha estética de Spiegelman cria um distanciamento necessário para abordar o horror do Holocausto, transformando o relato oral em um documento visual de impacto universal. Enquanto o Capitão América incitava a ação patriótica e a luta externa, "Maus" escrito anos após o fim da guerra, já utiliza o meio para uma exploração complexa da memória interna, do trauma e da culpa do sobrevivente.

A obra é um testemunho narrado através das entrevistas de Art Spiegelman com seu pai, Vladek, um judeu polonês sobrevivente de Auschwitz, explorando o trauma intergeracional e a ética da representação histórica. Essa mudança do foco da ação externa imediata para a reflexão histórica interna demonstra a evolução do gênero, de ferramenta de propaganda imediata para artefato de reflexão histórica sofisticada.

A técnica mais notável de "Maus" é a representação dos personagens como animais antropomórficos, como apresentado na figura 22, judeus como camundongos, alemães como gatos e poloneses como porcos. Essa escolha não é arbitrária, é uma resposta deliberada e irônica à propaganda nazista, que rotulava os judeus como "vermes"

³³*Mainstream* é um termo que se refere ao que é popular ou amplamente aceito pela maioria das pessoas em determinado momento. No contexto da cultura pop, o *mainstream* engloba músicas, filmes, séries, livros e outros produtos culturais que estão em alta e são consumidos em massa pela sociedade.

³⁴ Desfile da Morte Nazista em tradução literal

e os desumanizava. Ao desenhar os judeus como camundongos que se levantam e afirmam sua humanidade, Spiegelman utiliza a própria linguagem da opressão para desmantelá-la.



Figura 22- Maus (1992)

<https://m.media-amazon.com/images/I/71GR7ZQFCdL. AC UF1000,1000 QL80 .jpg>

No entanto, a representação gráfica do Holocausto e o uso de sua iconografia provaram ser frágeis diante de interpretações políticas e legais. “Maus” enfrentou censura por “linguagem áspera” e por sua alegoria. Mais dramaticamente, na Rússia, onde o livro foi removido das prateleiras devido a uma lei que proíbe a exibição de propaganda nazista, a suástica na capa, usada para denunciar o nazismo, foi interpretada como propaganda ilegal, demonstrando a dificuldade paradoxal de representar o Holocausto sem acionar as restrições sobre o próprio símbolo Nazista, esse episódio contrasta a autocensura moral/comercial do CCA nos EUA com leis governamentais que impõem restrições baseadas na iconografia política.

A Era de Ouro dos Quadrinhos, impulsionada por criadores marginalizados com profundas convicções ideológicas e o desejo de justiça, serviu como um espelho dinâmico e multifacetado das crises americanas e globais, o surgimento do Batman reflete a demanda por ordem e a frustração da sociedade americana com o fracasso institucional em conter o crime organizado e a corrupção deixados como legado estrutural da Lei Seca. Sua caracterização inicial, marcada pelo uso de força letal, expressava o desejo

popular por uma justiça implacável contra os criminosos que prosperaram em um ambiente de lei fraca.

A ascensão de heróis como Superman e Capitão América ilustra o papel vital da mídia popular na propaganda de guerra e na mobilização ideológica direta contra o fascismo. O fato de o gênero ter sido moldado por criadores judeus que infundiram temas de justiça, exílio e antifascismo na própria definição do arquétipo (a metáfora da identidade secreta) confere ao gênero um peso ético e político inerente.

Posteriormente, o *Comics Code Authority* (CCA) representa um período de conformismo forçado, que tentou apagar as origens sombrias e antissistemáticas dos super-heróis ao impor um respeito obrigatório à autoridade e a remoção da violência. A necessidade do retorno ao Batman sombrio na Era de Bronze demonstra que a censura esvaziou o potencial narrativo do personagem, e o público buscou a exploração da complexidade moral e da escuridão urbana novamente.

Finalmente, obras como “Maus” estabeleceram a plena maturidade do quadrinho como documento historiográfico, capaz de lidar com a complexidade do trauma do Holocausto e a memória intergeracional. A justaposição da propaganda direta da Era de Ouro com o testemunho reflexivo de obras posteriores demonstra a evolução dos quadrinhos de uma ferramenta ideológica imediata para uma forma de arte capaz de profunda análise histórica e social. A análise minuciosa dos quadrinhos, desde Gotham sob o espectro da Lei Seca até seu uso como testemunho do Holocausto, é indispensável para uma compreensão matizada e abrangente da história cultural e social do século XX.

2.3 A Era Atômica e o Pânico Vermelho: Quadrinhos e a Guerra Fria (1956-1969)

Se a Era de Ouro foi definida pelo combate explícito a um inimigo externo e visível (o Eixo), o período subsequente exigiu uma reconfiguração completa do arquétipo heroico para lidar com ameaças mais insidiosas. O fim da Segunda Guerra não trouxe a paz, mas uma nova modalidade de conflito baseada na paranoia, na espionagem e no terror nuclear. É neste cenário de incertezas que os quadrinhos transitam para a Era de Prata e a Era Atômica, onde a propaganda patriótica direta cede lugar ao medo da ciência descontrolada e à caça ao inimigo interno comunista, conforme analisado a seguir.

A Era de Prata (meados de 1950 a 1969) é definida pela ascensão de novas editoras, a instauração do *Comic Code Authority* e a intensa manifestação das ansiedades

geopolíticas e tecnológicas da Guerra Fria, incluindo o medo atômico e a Corrida Espacial. O período foi inaugurado por um pânico moral doméstico, catalisado pelo livro *Seduction of the Innocent*³⁵ (1954) do psiquiatra Fredric Wertham, que acusava as HQs de terror e crime de serem responsáveis pela delinquência juvenil, que levou a indústria de quadrinhos a criar em 1954, o código já apresentado anteriormente que implementou um regime de autocensura rigoroso.

Simultaneamente, o cenário da Guerra Fria era dominado e pela paranoia anticomunista o "Medo Vermelho", que se infiltrava nas narrativas, o próprio Capitão América é reformulado para lutar contra esse mal, com seu vilão caveira vermelha ressurgindo como um comunista. Essas histórias refletiam a histeria pública e a perseguição aos comunistas que dominava o imaginário popular.

A Era de Prata viu também a ascensão de heróis cujas origens estavam ligadas à tecnologia e à radiação, refletindo a obsessão americana pela superioridade científica e o terror da destruição nuclear. O heroísmo desta era se tornava um paradoxo, celebrava a ciência como salvação, mas manifestava o medo desse poder por meio de acidentes incontrolláveis, com ciência, que impulsionou o projeto da bomba atômica e a Corrida Espacial, sendo apresentada tanto como o auge da engenharia americana quanto como o catalisador do potencial apocalíptico.

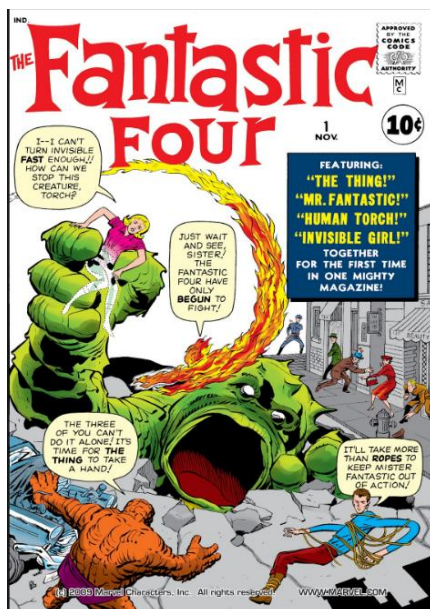


Figura 23- Fantastic Four #1 (1961)

[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-\(1961\)-n-1/100/3443](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-(1961)-n-1/100/3443)

³⁵ Tradução - A sedução dos inocentes.

O Quarteto Fantástico (figura 24) surgiu para capitalizar a Corrida Espacial, refletindo a urgência em superar a União Soviética, nos quadrinhos cientistas-astronautas obtêm poderes ao serem atingidos por raios cósmicos durante uma missão experimental, incorporando tanto a ambição tecnológica quanto os riscos inerentes à fronteira científica.



Figura 24- The incredible Hulk # 1 (1962)

<https://archive.org/details/tales-of-suspense-39-ptbr-facsimile-remasterizado/mode/1up>

O Incrível Hulk (figura 25), criado por Stan Lee e Jack Kirby, é a representação mais explícita da ansiedade nuclear, o *alter ego* de Bruce Banner, transformado pela exposição à radiação de uma bomba gama³⁶, estreou meses após a Crise dos Mísseis de Cuba³⁷, o ponto culminante do medo atômico. O personagem simboliza a perda de controle sobre a tecnologia nuclear: o poder, uma vez liberado, é incontrolável, mesmo pelo cientista que o concebeu, espelhando a atitude da comunidade científica em relação às armas atômicas.

Nesse contexto, as narrativas gráficas estabelecem um diálogo direto e sombrio com o legado histórico do Projeto Manhattan, o programa de pesquisa que desenvolveu as primeiras armas nucleares. Se na realidade histórica o projeto evidenciou a capacidade humana de autodestruição através da cisão do átomo, nos quadrinhos da Era de Prata essa ciência bélica transmutou-se na gênese dos super-humanos, operando sob a lógica do

³⁶A Bomba Gama era uma arma nuclear projetada pelo Dr. Bruce Banner . A bomba tinha uma alta emissão de radiação gama

³⁷Crise dos Mísseis de Cuba foi um impasse diplomático de 13 dias em outubro de 1962, que levou os Estados Unidos e a União Soviética à beira de uma guerra nuclear. É considerada o momento de maior tensão da Guerra Fria.

paradoxo tecnológico: a mesma radiação que simbolizava a supremacia militar dos Estados Unidos era retratada como a fonte de aberrações incontroláveis. O cientista das HQs, espelhando o dilema moral de figuras reais como Robert Oppenheimer, deixa de ser representado apenas como um agente inquestionável do progresso para se tornar o artífice de sua própria maldição, onde a tecnologia nuclear não é mais uma ferramenta segura, mas uma força da natureza que pune a arrogância humana de tentar dominar forças que escapam à sua compreensão.



Figura 25- Iron Man #1 (1968)
<https://surl.li/tpjfw5>



Figura 26- Tales of suspense #39 (1963)
<https://surl.li/cozrno>

Homem de Ferro foi explicitamente concebido por Stan Lee para ser um "*Cold Warrior*" (Guerreiro Frio), Tony Stark, o gênio inventor capitalista, representava o liberalismo americano e a tecnologia militar privada em sua luta aberta contra o comunismo. As primeiras aventuras do Homem de Ferro apresentadas em *Tales* (figura 26), antes do herói ganhar sua própria revista em 1968 *Iron man #1* (figura 27), eram abertamente propagandísticas, frequentemente ambientadas em áreas de conflito como o Vietnã e focadas em provar a superioridade tecnológica e ideológica dos Estados Unidos contra a "ameaça comunista mal definida". O foco em questões de "orgulho nacional e prestígio" sobre o rival comunista era central na construção de seu personagem inicial.

2.4 O Realismo Social e a Desilusão: A Era de Bronze (1970-1985) e Ferro (1985 – Presente)

A Era de Bronze marca um período de retorno ao realismo social da Era de Ouro, mas com uma complexidade ética maior, impulsionada pela desilusão pública com o governo (Vietnã, Watergate) e pela efervescência dos movimentos sociais. A rigidez

moral imposta pelo CCA desde 1954 se tornou insustentável diante da realidade social da década de 70, marcada por transformações rápidas e crescentes desconfiança nas autoridades.



Figura 27- Amazing Spider-Man #96-98
<https://readcomiconline.li/Comic/The-Amazing-Spider-Man-1963/Issue-97?id=4112>

O ponto de ruptura ocorreu em 1971, quando a Marvel, a pedido do *National Institute of Mental Health (NIMH)*³⁸, buscou publicar uma história anti-drogas em *Amazing Spider-Man #96-98* (figura 27), trazendo Harry Osborn melhor amigo do Peter

³⁸ O Instituto Nacional de Saúde Mental (em inglês: National Institute of Mental Health, NIMH) é parte do governo federal dos Estados Unidos e a maior organização de pesquisa do mundo especializada em saúde mental.

Park (*alter ego* do Homem aranha) que está viciado em pílulas, o que o leva a um colapso psicológico e overdose. O CCA rejeitou a história, alegando que a simples menção a drogas (mesmo em um contexto negativo) violava o "espírito e intento" do código, contudo Stan Lee, então editor-chefe, tomou a decisão audaciosa de publicar as três edições sem o selo de aprovação, argumentando que a moralidade do serviço público se sobrepunha ao código, o que forçou o CCA a uma revisão imediata, permitindo a abordagem do vício em drogas "como um hábito vicioso".

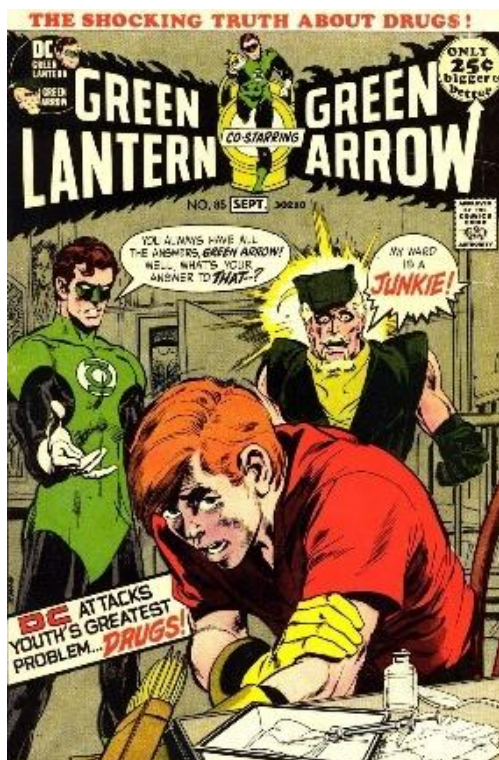


Figura 28- Snowbirds Don't Fly Green Lantern/Green Arrow (1971)
https://dc.fandom.com/wiki/Green_Lantern_Vol_2_85

A DC Comics seguiu rapidamente essa tendência, publicando a aclamada história "*Snow birds Don't Fly*"³⁹ em *Green Lantern/Green Arrow* (1971), na qual o ajudante de Arqueiro Verde, *Speedy*, ainda na capa (figura 28) é revelado como viciado em heroína. Este episódio de desafio editorial foi crucial: ao aceitar tópicos socialmente polêmicos sob a égide do serviço público, permitiu a indústria reivindicar a legitimidade para explorar o realismo, quebrando o molde de fantasia imposto pela Era de Prata e permitindo que os heróis atuassem como agentes de crítica social.

A Era de Bronze abraçou portanto questões reais e próximas da sociedade, como racismo, feminismo e a luta por direitos sociais, e se tornou um campo fértil para metáforas políticas. O *X-Men* (criado em 1963, mas consolidado na Era de Bronze)

³⁹ "Pássaros da neve não voam" em tradução literal

utilizou a condição mutante como uma poderosa alegoria para a segregação racial e o movimento pelos Direitos Civis. O contraste ideológico entre o Professor X (defendendo a coexistência pacífica) e Magneto (defendendo uma postura militante e separação) era frequentemente lido como um paralelo entre as filosofias de Martin Luther King Jr. e Malcolm X.



Figura 29- Jungle Action (1972) n° 10
[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jungle-action-\(1972\)-n-10/1099/10770](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jungle-action-(1972)-n-10/1099/10770)

Em termos de representação, o Pantera Negra (figura 29) foi o primeiro super-herói negro, criado para quebrar estereótipos e simbolizar a inteligência científica e o orgulho africano. Luke Cage (1972) foi o primeiro herói negro a ganhar um título próprio, com suas histórias abordando temas de injustiça sistêmica e as consequências da "guerra às drogas" sobre as comunidades negras. Heróis já existentes também foram modificados para se aproximarem do público adulto, personagens femininas como a Mulher-Aranha, *She-Hulk* e *Ms. Marvel* surgiram, buscando dialogar com a segunda onda do feminismo da época, embora personagens como a Mulher-Maravilha revele que nem sempre as narrativas escapavam da sexualização ou da subjugação, evidenciando as tensões entre a ideologia e o apelo comercial.

A Guerra do Vietnã, um conflito de alta visibilidade midiática e moralmente complexo, exigiu que os quadrinhos de guerra revissem a glorificação patriótica da Segunda Guerra Mundial. Inicialmente, a Marvel mostrou um certo apoio ao

intervencionismo militar, mas evoluiu para uma visão desiludida e crítica, com posicionamentos editoriais que tendiam à afirmação da paz e à retirada das tropas.

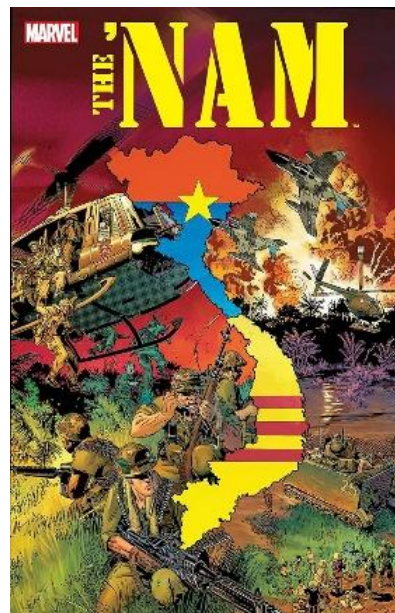


Figura 30- The 'Nam -Marvel(1986-1990)
<https://surl.li/htiblb>

O auge dessa reflexão veio com a série “*The 'Nam*” (figura 30), escrita por veteranos do Vietnã, se destacou pelo seu realismo brutal e pela abordagem direta de temas como racismo, corrupção e os aspectos desumanizantes do conflito, servindo como um importante artefato cultural para o debate sobre o que significava ser um veterano, contrastando com o heroísmo simplista do Capitão América na década de 40.

A Era Moderna, ou de Ferro (iniciada por volta de 1985/86), solidificou esse tom sombrio e complexo, trazendo uma resposta cultural direta ao cinismo pós-Vietnã e, particularmente, ao escândalo *Watergate*⁴⁰, que gerou uma profunda desconfiança pública nas figuras de autoridade e nas grandes narrativas morais.

Essa era foi marcada pela "invasão britânica" no mercado americano, que introduziu uma escrita voltada ao público adulto e uma estética mais violenta e sombria. Essa mudança foi acompanhada pela ascensão das *Graphic Novels* (novelas gráficas), trazendo o prestígio editorial e uma seriedade temática (livros com edições caprichadas, papel de alta qualidade) que o afastaram definitivamente do estigma de "arte infantil".

⁴⁰Escândalo Watergate estourou nos Estados Unidos, em 1972, quando dois jornalistas começaram investigar uma rede de espionagem mantida pelo presidente Richard Nixon, e foi um dos maiores escândalos da história da política dos Estados Unidos. Ele estourou quando cinco homens foram presos tentando invadir a sede do Partido Democrata com o intuito de plantar escutas telefônicas, em junho de 1972.

A desconstrução do heroísmo tradicional se tornou o tema central. O público, desiludido com as promessas utópicas do passado, passou a consumir narrativas que refletiam sua própria complexidade moral e a fragilidade das instituições. O herói se tornou o anti-herói: mais violento e frequentemente tão falho quanto os vilões que combatia. A indústria percebeu que a estética *dark* era uma resposta comercialmente bem-sucedida ao cinismo pós-guerra, transformando o meio de propagandista de uma ideologia (Era de Ouro) em crítico de todas as ideologias. Esse consumo do cinismo forneceu um material pedagógico excepcionalmente rico para a discussão da crise da verdade e da autoridade no final do Século XX.

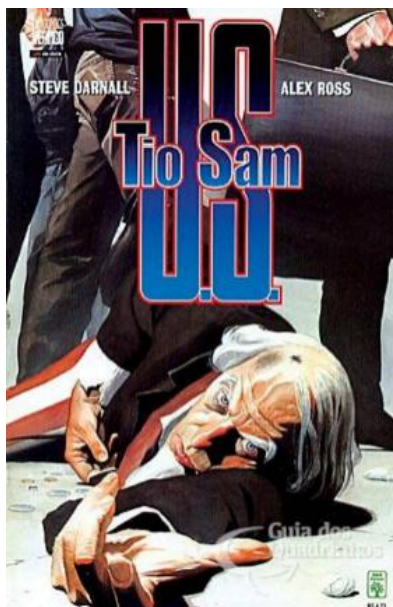


Figura 31- U.S Uncle Sam nº 1 (1998)
<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/us-tio-sam-n-1/ust0301/8642>

Algo que se manifestou em obras como: *The Dark Knight Returns* de Frank Miller retratando um Batman brutal, envelhecido e em luta contra a decadência social em Gotham, a obra reflete a desconfiança radical na força estatal ao satirizar o Superman, que é retratado como um agente do governo (servindo a uma figura presidencial claramente inspirada em Ronald Reagan). Miller defende, através da figura do Batman, o desejo por uma ordem imposta fora das regras corruptas do sistema. E *Uncle Sam*, o símbolo nacional americano, que agora é retratado já na sua capa (Figura 31) como um desabrigado maltrapilho confrontado pelos eventos desagradáveis e vergonhosos da história dos EUA, como massacres e racismo, forçando o público a uma confrontação com a narrativa mitológica do patriotismo americano, cimentando o papel do quadrinho como meio de análise histórica crítica.

2.5. O Historiador e os quadrinhos como fonte documental

A inclusão das Histórias em Quadrinhos (HQs) no universo das fontes documentais é um testemunho direto da profunda renovação metodológica e teórica experimentada pela historiografia contemporânea. A transição dos quadrinhos de "objeto de repressão" a "fonte de Pesquisa" foi lenta e árdua. Historicamente, a HQ enfrentou um profundo estigma, sendo vista pela alta intelectualidade como uma leitura que afastava os jovens de "objetivos mais nobres" e poderia causar prejuízo escolar, ou até mesmo o "embotamento do raciocínio lógico".

A historiografia moderna, fortemente influenciada pelos preceitos da Escola dos Annales e pelos Estudos Culturais, promoveu uma abertura de paradigmas que permitiu o avanço nas abordagens e métodos de pesquisa, resultando na percepção da existência de novas fontes e objetos que antes eram marginalizados por serem considerados efêmeros ou pertencentes à cultura de massa, estabelecendo um leque funcional para o diálogo multidisciplinar e aprofundando o espaço do conhecimento humano. A aceitação das HQs, portanto, não representa apenas o reconhecimento da cultura popular, mas uma necessidade metodológica para que a História possa investigar fenômenos complexos, como as mentalidades e a ideologia de uma época, conforme proposto por teóricos como Michel Vovelle e Marc Bloch.

A aceitação das HQs como fonte histórica dialoga com a renovação historiográfica proposta pela Escola dos Annales. Marc Bloch, em *Apologia da História*⁴¹, defende a ampliação do conceito de documento para além dos textos oficiais, abarcando todos os vestígios da atividade humana. Da mesma forma, Michel Vovelle⁴², ao estudar as mentalidades e as representações, instrumentaliza o historiador a buscar na cultura popular, e não apenas na erudita, os sentimentos coletivos de medo, esperança e morte, elementos abundantes nas narrativas gráficas da Guerra Fria..

Ao considerar as HQs como documentos históricos, a pesquisa dialoga diretamente com a abordagem de Jacques Le Goff em *História e Memória*. Para o autor, a HQ se enquadra no conceito de documento-monumento, visto que nenhum documento é uma verdade pura, mas sim o resultado de uma montagem da sociedade que o produziu, e que continua a ser manipulado pelo tempo, ou, nas palavras do autor, "o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o

⁴¹ BLOCH, Marc. *Apologia da história: ou o ofício de historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

⁴² VOVELLE, Michel. *Ideologias e mentalidades*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

produziu"⁴³. Contudo, é precisamente através da decodificação dessa intencionalidade que o historiador consegue extrair os aspectos econômicos, culturais, e sociais da sociedade que a produziu, transformando-a em um documento essencial. A crítica documental da HQ, assim, transcende a análise puramente histórica, exigindo um aporte obrigatório de áreas como a Semiótica e os Estudos da Imagem.

Curiosamente, a própria história da censura e a criação de códigos éticos são eventos cruciais para a validação do meio como fonte, deixando de ser meros eventos editoriais, eles constituem documentos que atestam as preocupações morais e a desconfiança das camadas "pensantes" da época em relação à cultura jovem e popular. A análise da trajetória histórica da Arte Sequencial confirma a tese de que os quadrinhos transcendem o mero entretenimento para atuar como um registro sociocultural dinâmico e essencial para a historiografia do século XX. Como analisado por Meneses as fontes visuais têm sua própria gramática e retórica. Portanto o historiador não deve tratá-las como mera ilustração, mas interrogar suas condições de produção, circulação e os regimes visuais que as tornaram possíveis.⁴⁴ O caráter do herói é um reflexo direto da condição vigente percebido em Batman como um vigilante anárquico, Capitão América como o agente patriota, e por fim o maltrapilho *Uncle Sam* trago no pós-Vietnã, espelhando as mudanças nas expectativas sociais em relação à justiça e à autoridade. A transição dos quadrinhos de propaganda direta (Era de Ouro) para testemunho reflexivo (Maus) é o marco para sua aceitação acadêmica, demonstrando sua capacidade de lidar com a complexidade moral e o trauma histórico.

Para o historiador, a análise dos quadrinhos deve seguir um rigoroso processo de contextualização e decodificação, pois as HQs são compostas pela junção de códigos de signos gráficos que revelam o cotidiano, a estética e a linguagem popular de diferentes épocas. O historiador deve adotar uma análise multimodal, examinando a justaposição de texto e imagem e a materialidade da obra como indicativos de prestígio cultural e estratégia de mercado. Portanto, a análise minuciosa da Arte Sequencial, desde a propaganda direta de guerra até o testemunho gráfico de trauma, é indispensável para uma compreensão abrangente da história cultural e social, o quadrinho, sob a ótica de documento histórico, é uma estratégia pedagógica eficaz para promover uma

⁴³ LE GOFF, Jacques. História e memória. Campinas: UNICAMP, 1990. p. 537.

⁴⁴ MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, história visual. Revista Brasileira de História, n. 45, p. 14, 2003.

compreensão mais crítica dos eventos e de como eles foram percebidos e narrados socialmente.

Quando a HQ é tratada como fonte histórica, ela atua como um instrumento, um "caminho para estudar outras coisas". Neste caso, o interesse primário do pesquisador está em acessar, através da obra, aspectos externos, como o contexto social, econômico, ou cultural em que a HQ foi concebida, por exemplo, analisar a criação do Superman não apenas para se divertir com suas aventuras, mas para refletir sobre o contexto presente nos Estados Unidos ou para mapear como suas reinterpretações ao longo do tempo refletem uma sociedade em constante movimento.

As HQs desempenham um papel ativo na sociedade, atuando tanto como um reflexo de vários aspectos sociais atuais, quanto como uma ferramenta poderosa de disseminação de ideias e valores, sua força reside na capacidade de condensar o complexo político e social em narrativas visuais acessíveis.

Como espelho social, as HQs têm o potencial de incitar uma visão crítica e, por vezes, humorística dos eventos do cotidiano, e serve como veículo para a representação de estruturas políticas e ideológicas. As HQs são um recurso valioso para a preservação e construção da memória histórica através da imagem gráfica, sua capacidade de abordar temas de grande peso histórico está validada por diversas obras reconhecidas globalmente que demonstram seu funcionamento, possibilitando a reflexão sobre como a história é contada e lembrada, e permitindo uma reconstrução histórica mais fluida, diferente da rigidez do texto acadêmico puro.

No campo da história cultural e política, os super-heróis das HQs, como Capitão América, consolidaram-se como ícones que transmitem princípios e ideais, atuando como reflexos da cultura contemporânea. A análise iconográfica destes personagens permite rastrear a influência e a formação da hegemonia dos Estados Unidos. Ao examinar trajes e emblemas, o historiador pode decodificar como os símbolos culturais e nacionais foram mobilizados para transmitir valores americanos durante períodos críticos, como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria. Assim, essas HQs se tornam fontes diretas para o estudo da interligação entre cultura e política. A análise sistemática das histórias em quadrinhos valida o seu uso como fonte histórica, mas exige que o pesquisador aplique ferramentas críticas refinadas para decodificar sua linguagem verbovisual complexa.

As HQs oferecem vantagens metodológicas e pedagógicas substanciais, elas são ferramentas poderosas de disseminação de ideias e valores, com grande facilidade de acesso e uso. Em uma sociedade visual, a imagem é um testemunho que não carece de

conhecimento linguístico prévio, tornando a HQ um meio eficaz para a formação de leitores ativos. Para a pesquisa, elas fornecem acesso a aspectos culturais, sociais e econômicos que podem ser inacessíveis por meio de documentos de natureza mais oficial. No ensino, o formato estimula a sensibilidade e a imaginação histórica, permitindo uma construção de conhecimento mais aberta à experiência e menos rígida que os currículos tradicionais.

Os principais desafios residem na crítica da representação, o pesquisador deve reconhecer que a HQ é uma representação e um recorte ideológico da realidade, e não a realidade em si, é essencial confrontar a intencionalidade editorial e autoral por trás da produção, além disso, a análise exige que o pesquisador domine a linguagem dos quadrinhos, a falha em correlacionar o texto e o desenho funcionalmente pode levar a interpretações incoerentes e desconectadas do sentido pretendido pelo autor. Por fim, ao tratar de narrativas biográficas baseadas na memória, é crucial diferenciar os fatos históricos estritos da inspiração subjetiva da memória.

Uma proposta de metodologia eficaz para a análise de histórias em quadrinhos é a apresentada por Márcia Tavares Chico, onde define que a metodologia de análise de histórias em quadrinhos deve integrar os aspectos estruturais (linguagem), contextuais (produção) e qualitativos (significado). Essa abordagem tripartite garante que a obra seja compreendida em sua totalidade documental.⁴⁵ Segundo a autora, essa divisão é fundamental porque, na linguagem dos quadrinhos, existe uma "indissociabilidade entre o texto verbal e a imagem"⁴⁶, o que exige que o historiador não leia o desenho apenas como ilustração, mas como um texto visual carregado de intencionalidade histórica, assegurando que todos os aspectos, desde a gramática visual até a interpretação ideológica, sejam contemplados com o devido rigor.

A análise estrutural concentra-se na decodificação da linguagem própria da arte sequencial, a verbovisualidade. A HQ é caracterizada por uma justaposição de escrita e imagem, na qual o texto e o desenho precisam ser relacionados e estudados de forma concomitante para que o significado e sentido da narrativa sejam alcançados. O pesquisador deve, portanto, lidar com os elementos constituintes únicos do meio, como

⁴⁵ CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. Cadernos UniFOA, n. 43, p. 122, 2020.

⁴⁶ CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. Cadernos UniFOA, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril 2020. p. 125.

os balões de fala, a disposição e o tamanho dos painéis (enquadramento), o uso de onomatopeias e a paleta de cores.

Esses elementos estruturais não são meramente estéticos; eles modulam o ritmo narrativo e a ênfase, exercendo grande influência sobre a forma como o leitor desenvolve a imaginação histórica. Por exemplo, a preferência de um autor por traços realistas e detalhados em contraposição a um estilo mais simples e linear é um dado estrutural que deve ser levado em conta, pois reflete a escolha consciente da representação da realidade.

A análise contextual é crucial para a crítica documental, pois insere a obra em seu ambiente de produção e recepção. Podendo ser dividido em dois momentos primeiramente o contexto externo que lida com a materialidade da produção, abrangendo o autor, a editora, a época, o mercado e o viés ideológico prevalente. O estudo do contexto externo é fundamental para determinar a intencionalidade de quem produziu a obra, respondendo ao porquê da produção. Segundo o contexto interno (Diegético) que analisa a coerência e as representações internas da narrativa, incluindo a construção do tempo e do espaço dentro do universo ficcional.

Já análise iconográfica foca na descrição minuciosa da realidade exterior retratada, identificando os elementos visuais que compõem o quadro e a materialidade da produção. Um exemplo prático é a análise dos trajes e logotipos de super-heróis para identificar cores e símbolos específicos que transmitem valores culturais e nacionais. É a iconologia (Interpretação) concentrando-se na realidade interior do documento, buscando o significado mais profundo e a intencionalidade da obra. É o momento da formulação de hipóteses, correlacionando o que está representado com o quando e por que foi produzido.

É importante que o pesquisador domine a linguagem verbovisual, pois a falha em atrelar os signos não verbais (enquadramento, balões) aos signos verbais pode resultar em uma interpretação incoerente ou não significativa, distorcendo o sentido previamente articulado pelo autor. O rigor da Iconologia assegura que a leitura subjetiva do pesquisador seja ancorada na crítica da intencionalidade histórica e ideológica da fonte. Os elementos visuais das HQs constituem uma linguagem que comunica, direta ou indiretamente, os valores de seu tempo. Conforme aponta **Vergueiro (2016)**, a análise desses símbolos é fundamental para que o pesquisador compreenda as ideologias subjacentes à narrativa e como os personagens refletem as angústias e esperanças da sociedade que os criou.

A análise da trajetória das histórias em quadrinhos valida inequivocamente sua posição como um documento historiográfico essencial, pois, cada era do vigilante sombrio pós-Lei Seca e da propaganda antifascista da Era de Ouro, até o cinismo pós-Watergate da Era Moderna e o testemunho reflexivo de obras como “Maus”, reflete diretamente as crises, os valores morais e a desconfiança nas autoridades vigentes na sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão desta pesquisa reitera e aprofunda a tese central de que as Histórias em Quadrinhos, (HQs) transcendem a categoria de mero entretenimento, um mero subproduto da cultura de massa, para se estabelecerem como um documento historiográfico relevante para a compreensão das mentalidades, transformações ideológicas e dinâmicas sociopolíticas do século XX, se estendendo pela Era Contemporânea. A análise, estruturada pela metodologia tripartite (Estrutural, Contextual e Qualitativa/Iconologia) proposta por Márcia Tavares, demonstra a capacidade intrínseca da Arte Sequencial de atuar como um repositório dinâmico dos valores e das crises de sua época.

A evolução do arquétipo do super-herói reflete, de forma direta, as grandes tensões sociais e políticas dos Estados Unidos ao longo do século XX. O surgimento do Batman (1939) na Era de Ouro documenta a insegurança urbana e o desejo por uma ordem extralegal em resposta ao legado estrutural do crime e da corrupção pós-Lei Seca. Sua caracterização inicial, marcada pelo uso da força letal (como arremessar criminosos em tonéis de ácido ou usar metralhadoras em aviões), espelhava a frustração social com a falência institucional, onde o vigilantismo sombrio era visto como a única ação decisiva contra a criminalidade.

Em contraste, o Capitão América (1941) se estabeleceu como o símbolo máximo de apoio ao Estado em tempos de guerra, como apresentado por Oliveira a análise iconográfica dos trajes e símbolos dos super-heróis revela a intencionalidade nacionalista. As cores da bandeira e os emblemas não são decorativos, mas reforçam a hegemonia americana e a legitimação do poder estatal. O personagem é o principal documento de propaganda explícita da Era de Ouro, atuando como uma arma ideológica direta contra o fascismo. A postura antifascista dos super-heróis e a metáfora da identidade dupla (exílio e assimilação) são profundamente enraizadas na identidade judaica dos criadores do gênero (Siegel, Shuster, Kane, Kirby). O *ethos* de justiça e antifascismo confere ao gênero um peso ético e político inerente, provando que a ética criativa é, também um documento histórico da experiência do imigrante e da luta contra a opressão.

As Eras subsequentes continuaram a documentar as ansiedades nacionais, a Era de Prata (1956-1969) reflete o Pânico Vermelho e a ansiedade tecnológica da Guerra Fria. Personagens como Hulk e Homem de Ferro, incorporam o medo atômico e a corrida armamentista. Sendo, portanto, marcada pela conformidade forçada imposta pelo *Comics*

Code Authority (CCA) em 1954, que é um registro histórico do pânico moral e da desconfiança social em relação à cultura jovem, exigindo que autoridades fossem sempre retratadas de forma respeitosa.

A maturidade crítica da HQ como documento é alcançada na Era Moderna (pós-1985), que reflete o cinismo pós-Vietnã e pós-Watergate. Com obras como *The Dark Knight Returns* (TDKR) questionam a moralidade do poder e satirizam o heroísmo tradicional, tornando a HQ um documento da crise de confiança institucional e da desilusão pública no final do século XX.

A plena maturidade do meio, contudo, é alcançada com o surgimento das *graphic novels* (novelas gráficas), que, embora surgindo no final da Era de Bronze/início da Era Moderna, representam um gênero que quebra o molde estrito da periodização das Eras. Ao adotarem formatos de livro (capa dura, lombada) e narrativas autoconclusivas com temas densos e adultos, as *graphic novels* (como *Maus*) conferiram um novo status de respeitabilidade à arte sequencial, provando sua capacidade de lidar com a complexidade do trauma e da história, e assim completando o processo de legitimação que começou com a crítica do super-heroísmo tradicional.

A transição da HQ de mera propaganda para testemunho reflexivo de trauma histórico é solidificada por obras como “*Maus*”, de Art Spiegelman. Ao retratar o Holocausto por meio da alegoria de animais antropomórficos (judeus como ratos, alemães como gatos), Spiegelman utiliza a linguagem da opressão (nazista) para desmantelá-la, transformando a HQ em um artefato de profunda exploração da memória interna e intergeracional. “*Maus*” estabeleceu a plena legitimidade da *graphic novel* no panteão literário, sendo a única obra do gênero a receber o Prêmio Pulitzer.

O estudo da materialidade revelou um fator crucial na aceitação cultural da Arte Sequencial. O contraste entre o *Comic Book* descartável (EUA/Brasil), impresso em papel jornal, e o Álbum de prestígio (*Bande Dessinée* europeia), encadernado em capa dura, demonstra que o formato físico está diretamente ligado a velocidade de legitimação cultural.

No contexto brasileiro, a Editora Abril e os quadrinhos Disney atuaram como um paradoxo de inocuidade durante a turbulenta “Guerra dos Gibis” na década de 1950. O conteúdo percebido como inofensivo e educativo permitiu a sobrevivência e a consolidação do mercado editorial, pavimentando o caminho para a produção nacional de sucesso (Turma da Mônica) e, eventualmente, para a institucionalização da pesquisa (ECA-USP).

Esta pesquisa demonstra, portanto, que a análise minuciosa da Arte Sequencial, observando desde sua escrita, gravuras, contexto histórico, quanto a materialidade é indispensável para uma compreensão matizada da história cultural e social. A HQ, com sua capacidade de condensar o complexo político e social em narrativas visuais acessíveis, oferece um vislumbre concreto do cotidiano, da estética e da linguagem popular, revelando o que era consumido, temido ou valorizado em diferentes momentos históricos. O principal contributo metodológico é a validação da HQ como um instrumento, e um caminho para estudar outras coisas, como o contexto social, econômico e cultural que a produziu. As limitações residem na necessidade de o pesquisador dominar a linguagem verbovisual complexa e em sempre confrontar a ficção (o recorte ideológico) com o fato histórico.

A validação historiográfica da HQ como documento é inseparável da necessidade de rigor metodológico e de sua aplicação como ferramenta pedagógica no ensino de História. A historiografia moderna, influenciada pela Escola dos Annales, promoveu uma abertura de paradigmas que permitiu que o campo de pesquisa se estendesse a fontes antes marginalizadas, como as HQs.

Contudo para garantir o rigor na análise da arte sequencial, é indispensável a adoção de metodologias que respeitem sua complexidade única. A metodologia tripartite proposta por Márcia Tavares Chico (Análise Estrutural, Análise Contextual e Análise Qualitativa/Iconologia) é o principal contributo metodológico para esta pesquisa, fornecendo as ferramentas para analisar o meio para além da ficção .

A análise estrutural concentra-se na decodificação da linguagem própria da arte sequencial, a verbovisualidade. O pesquisador deve lidar com a HQ como uma narrativa complexa onde o texto e a imagem se justapõem e precisam ser relacionados de forma concomitante. Elementos constituintes únicos, como os balões de fala, a disposição e o tamanho dos painéis (enquadramento) e o uso de onomatopeias, modulam o ritmo narrativo e a ênfase. O domínio da linguagem verbovisual é, assim, um pré-requisito e uma limitação metodológica que deve ser superada pelo pesquisador. O conceito de fechamento, postulado por Scott McCloud, é central, exigindo que o leitor realize um salto perceptivo entre quadros para construir a passagem do tempo e o sentido. A análise estrutural deve considerar, por exemplo, o ritmo ditado pelo layout dos painéis.

A análise contextual é crucial para a crítica documental, pois insere a obra em seu ambiente de produção e recepção. É dividida em contexto externo e contexto interno. O contexto externo lida com a materialidade da produção, abrangendo o autor, a editora, o

mercado e o viés ideológico prevalente, sendo fundamental para determinar a intencionalidade de quem produziu a obra. E por fim, a análise qualitativa (Iconologia) é o estágio interpretativo. O foco recai na descrição minuciosa dos elementos visuais e na busca pelo significado mais profundo e a intencionalidade da obra. É neste momento que o que está representado (a iconografia, trajes, emblemas) é correlacionado com o porquê foi produzido no contexto histórico. A análise iconográfica, por exemplo, de trajes e logotipos de super-heróis, permite decodificar como os símbolos culturais e nacionais foram mobilizados para transmitir valores americanos durante a Guerra Fria. O rigor da Iconologia assegura que a leitura subjetiva do pesquisador seja ancorada na crítica da intencionalidade histórica e ideológica da fonte.

A inclusão da História em Quadrinhos no ensino de História, sob a ótica de documento histórico, é reconhecida como uma estratégia pedagógica eficaz para promover uma compreensão mais crítica e multifacetada dos eventos. A HQ é uma resposta direta à necessidade, prevista na Lei de Diretrizes e Bases (LDB) de 1996, de inserir "outras linguagens e manifestações artísticas" no ensino fundamental e básico.

O formato da HQ, com sua capacidade de condensar o complexo político e social em narrativas visuais acessíveis, facilita a visualização de conceitos e contextos históricos. A utilização das HQs promove uma forma de alfabetização multimodal, onde a interação entre imagem e texto desenvolve habilidades cognitivas e interpretativas distintas daquelas fomentadas pelo texto didático puro. As histórias em quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem promovem a competência leitora e a alfabetização visual. Sua linguagem híbrida engaja o aluno e facilita a compreensão de conceitos históricos complexos.

Ao utilizar essa obra, o professor de História obtém um instrumento de investigação que auxilia no trato de conteúdos difíceis, permitindo aos estudantes acessar a experiência do passado de forma mais aberta e menos rígida do que os currículos tradicionais.

A análise das HQs como fonte historiográfica estabelece uma distinção metodológica crucial para a pesquisa. O pesquisador deve diferenciar entre estudar a HQ como um objeto histórico (com interesse central e último na própria HQ) e utilizá-la como fonte histórica, um "caminho para estudar outras coisas" (aspectos sociais, econômicos ou culturais que podem ser acessados através da obra). Essa distinção assegura que a análise seja contextualizada e rigorosa, evitando que a ficção seja confundida com o fato histórico, portanto, a abordagem epistemológica das HQs exige que elas sejam tratadas

como objeto-fonte. Isso significa reconhecer sua dupla natureza: como produto da indústria cultural e como documento que registra as tensões de seu tempo.

O potencial da HQ para o futuro da pesquisa é promissor, dada a sua crescente utilização interdisciplinar. O meio não se restringe mais ao ensino de História e Comunicação, sendo aplicado como instrumento eficiente para fomentar a discussão e a reflexão em áreas como o ensino de Ciências, na discussão de temas ambientais e na abordagem de contextos socioculturais complexos, como o ensino da "Pré-história".

Em suma, a Arte Sequencial é uma ferramenta poderosa de disseminação de ideias e valores, sua utilização enquanto fonte histórica permite ao pesquisador acessar representações sociais e imaginários de uma época. Ela deixa de ser apenas um objeto lúdico para se tornar um documento portador de significados históricos. A iconografia dos personagens (trajes, emblemas) permite rastrear a formação da hegemonia cultural, enquanto o uso do meio como testemunho reflexivo garante a preservação e construção da memória histórica através da imagem gráfica.

O exame minucioso da evolução da Arte Sequencial, desde o vigilantismo sombrio pós-Lei Seca na Era de Ouro até o cinismo pós-*Watergate* da Era Moderna e as narrativas de resistência do Século XXI, reitera de forma exaustiva a tese central deste estudo: a História em Quadrinhos é, inequivocamente, um documento historiográfico dinâmico e essencial para a compreensão das transformações do Século XX e da Era Contemporânea. A trajetória da HQ é um registro sequencial da história, marcado pela dialética entre a conformidade ideológica e a desconstrução crítica. O arquétipo do herói evoluiu de um agente de propaganda estatal (Capitão América, 1941) para uma figura de resistência anti-institucional (Sam Wilson, Século XXI), espelhando a crise de confiança pública e a polarização política. Essa mudança na função do herói ilustra a capacidade da Arte Sequencial de se adaptar, tornando-se uma fonte primária para o estudo das mentalidades e da desilusão sociopolítica.

A plena legitimidade do meio foi consolidada pela excelência editorial (o formato *graphic novel*/Álbum) e pela aplicação de metodologias rigorosas, como a análise tripartite (Estrutural, Contextual e Iconológica) de Márcia Tavares. O reconhecimento de obras como "Maus" como "reflexão histórica", e não mera propaganda, valida a capacidade do meio de lidar com a complexidade do trauma e da memória intergeracional. Em última análise, a inclusão da arte sequencial no cânone historiográfico, sob a ótica de documento-monumento, é imperativa para uma História mais plural, capaz de decodificar o complexo político-social em narrativas visuais acessíveis. A análise crítica da HQ não

é apenas um método, mas um requisito para a formação de uma consciência histórica plena, provando que a arte sequencial é, de fato, o registro sequencial da própria História.

Com a legitimidade da Arte Sequencial estabelecida, o campo de estudos sobre Histórias em Quadrinhos (HQs) apresenta um vasto horizonte de possibilidades de investigação, posicionando-se na interseção de diversas áreas do conhecimento, como Comunicação, Educação, Letras e Ciências Sociais. As propostas futuras de pesquisa devem aprofundar a análise da linguagem sequencial e seu impacto sociocultural e pedagógico, explorando tanto as formas tradicionais quanto as inovações digitais. A pesquisa deve ir além do reconhecimento da HQ como artefato cultural, concentrando-se em sua estrutura narrativa única. É fundamental investir em análise semiótica e iconográfica aprofundada (estudando a sintaxe e a semântica de elementos gráficos), estudos de recepção e cognição (investigando como leitores processam a leitura sequencial e desenvolvem a fluência visual) e em novas mídias e narrativas digitais (analisando como a interatividade e o *scroll* vertical reconfiguram o conceito de "narrativa sequencial").

Outro viés que requer uma base teórica mais sólida é a utilização das HQs em contextos pedagógicos, com futuras investigações centradas na eficácia da HQ como instrumento metodológico na Educação Básica e Superior. Isso inclui a validação didática em áreas específicas (como História, Biologia e Filosofia), focando na capacidade da HQ de simular processos e apresentar dilemas éticos de forma acessível, bem como na formação crítica e linguística, pesquisando seu potencial no desenvolvimento da competência leitora multimodal, ensinando os alunos a analisar criticamente a inter-relação entre texto e imagem. Adicionalmente, as HQs devem ser examinadas como um espelho e agente de transformação social, refletindo questões contemporâneas de identidade, política e memória, o que demanda estudos detalhados sobre a representação de identidades de gênero, sexualidades e raças, além da análise da ascensão de gêneros como o Jornalismo em Quadrinhos e as *graphic novels* biográficas/Históricas, focando na confiabilidade da memória e na ética da representação em obras documentais.

Em face da complexidade e da riqueza do meio, a arte sequencial transcende sua classificação inicial de mero entretenimento popular. Sua profunda conexão com a evolução sociopolítica contemporânea, aliada à sua flexibilidade narrativa e excelência editorial, confere-lhe um estatuto inegável de documento-monumento historiográfico. O futuro do campo de estudos não reside apenas no reconhecimento desse status, mas na aplicação de metodologias rigorosas para desvendar todo o potencial semiótico, cognitivo

e pedagógico das HQs. Assim, a ampliação da pesquisa e a inclusão da arte sequencial no cânone acadêmico são cruciais para a formação de uma consciência histórica mais crítica e plural no Século XXI.

Referencias

AGOSTINI, Ângelo. *As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Pesquisa, organização e introdução de Athos Eichler Cardoso. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. 192 p. (Edições do Senado Federal; v. 44). Disponível em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/521244>. Acesso em: 03 out. 2025.

BALLMANN, Fábio. *A nona arte: história, estética e linguagem de quadrinhos*. 2009. Disponível em: https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-84673/a-nona-arte--historia-estetica-e-linguagem-de-quadrinhos#google_vignette Acesso em: 26 out. 2025.

BARBOSA, Alexandre; RAMOS, Paulo; VILELA, Tulio; RAMA, Ângela; VERGEIRO, Waldomiro (orgs). *Como Usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed., 1ª – São Paulo: Contexto, 2012 – (Coleção como usar na sala de aula).
BARROS, José D'Assunção. HQ-História: as relações da HQ como agente histórico, meio de representação da História e objeto histórico. *Antíteses*, Londrina, v. 16, n. 31, p. 397-427, jan./jun. 2023. Disponível em:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10099823.pdf>

BERTOLINO, Mateus. *Das HQs à imaginação histórica: reflexões para o Ensino de História*. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/8827/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Mateus%20Bertolino.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 04/11/2025.

BLOCH, Marc. *Apologia da história: ou o ofício de historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BORGES, Pedro. *Desvendando a origem das histórias em quadrinhos/ Scott McCloud: tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro*. Disponível em: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf> Acesso em: 21 Ago. 2025.

BRAGA, Conrado Jenevain. *O ensino de História do Brasil na revista O Tico-Tico*. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Departamento de História, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/historia/files/2020/04/Conrado-Jenevain-Braga-O-Ensino-de-Hist%C3%B3ria-do-Brasil-na-Revista-O-Tico-Tico.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2025.

BRITO, Gabriela Calafate. *Da Crise de 1929 à Grande Depressão: Influências do Padrão-Ouro*. 2010. Monografia (Monografia de Bacharelado) – Instituto de Economia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/2465/1/GCBrito.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2025.

BUZZONI, Marcelo de Rosso; PEDRO, Emidio Martins. *O uso de histórias em quadrinhos no esforço de guerra norte-americano durante a 2ª. Guerra Mundial*. ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Anais da Escola de Comunicações e Artes. São Paulo: ECA-USP, 2013. Disponível em: <https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais2asjornadas/anais/7%20-%20ARTIGO%20-%20MARCELO%20DE%20ROSSO%20BUZZONI%20e%20EMIDIO%20MARTINS%20PEDRO%20-%20HQ%20E%20HISTORIA.pdf> Acesso em: 04 Nov. 2025.

CAMPOS FILHO, Celso de Sousa. *Os quadrinhos como forma de propaganda ideológica*. Trabalho de Conclusão de Curso - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Brasília, DF, 2009. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/2120/2/20583462.pdf> Acesso em: 02 out 2025.

CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. *Cadernos UniFOA*, Volta Redonda, v. 15, n. 43, p. 121-131, ago. 2020. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/3304/pdf>. Acesso em: 04 Nov. 2025.

Concepção materialista da História e conceito de cultura: um debate sobre os estudos culturais. *Revista Educação, Cultura e Sociedade*, v. 2, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs/article/view/7876>. Acesso em: 4 nov. 2025.

DAMASCENO, H. S. *A utilização de histórias em quadrinhos para um ensino mais significativo em história*. Trabalho de Conclusão de Curso (História) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/259d00a3-f46c-4997-ab7b-788444992165> Acesso em 04 Nov 2025.

FAGUNDES, Natascha da Costa. *As histórias em quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem*. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia,

2018. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/items/ca60106d-60e7-4907-aa35-5c1bf6208a45> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Flexa, Rodrigo Nathaniel Arco e. *Super-Heróis da EBAL: a publicação nacional dos personagens dos comic books dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL) nas décadas de 1960 e 70*. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27142/tde-11122006-153644/pt-br.php>. Acesso em: 12 out. 2025.

GOMES, Tissiane Emanuella Albuquerque; PEREIRA, Auricélia Lopes. HQ enquanto fonte histórica no ensino de história. CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2014, Campina Grande. Anais do I Congresso Nacional de Educação – *CONEDU*. Campina Grande: Realize Eventos & Editora, 2014. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2014/Modalidade_1datahora_12_08_2014_15_17_27_idinscrito_32792_096521acad6f41b48400853d32151f69.pdf. Acesso em: 04 Nov. 2025.

GONÇALVES ALVES, Thiago Henrique. *Imagens de uma separação: as histórias em quadrinhos como preservação da memória*. *Confluências Culturais*, v. 13, n. 2, p. 7-18, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/78477/1/2024_artigo_thgalves4.pdf. Acesso em: 04/Nov. 2025.

JUNIOR, Alberto. *As eras dos quadrinhos. Multiversos*. Disponível em: <https://www.multiversos.com.br/as-eras-dos-quadrinhos/>. Acesso em: 21 ago. 2025.

JUNIOR, Gonçalo. *A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-1964*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 448 p. Disponível em: <https://www.scribd.com/document/762739857/A-Guerra-Dos-Gibis-A-Formacao-Goncalo-Junior>. Acesso em: 20 ago. 2025.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: UNICAMP, 1990.

LIMA, D. Mota Xavier de. História em quadrinhos e ensino de História. *Revista História Hoje*, v. 6, n. 11, p. 147–171, 2017. <https://doi.org/10.20949/rhhj.v6i11.332> Acesso em: 04 Nov 2025.

LIMA, Savio Queiroz. *A abordagem epistemológica das histórias em quadrinhos enquanto objeto-fonte*. CONGRESSO INTERNACIONAL DA FACULDADES EST, 2., 2014, São Leopoldo. Anais do Congresso Internacional da Faculdades EST. São Leopoldo: EST, v. 2, 2014. p. 1814-1828. Disponível em

<http://anais.est.edu.br/index.php/congresso/article/viewFile/328/314>. Acesso em: 04 Nov. 2025.

LOPES, L. Como as histórias em quadrinhos surgiram e se tornaram tão populares. Galileu, *Cultura*, 2020. Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2020/01/como-historias-em-quadrinhos-surgiram-e-se-tornaram-ao-populares.html>. Acesso em: 03 Dez. 2025.

LUVIZOTTO, C. F.; CAMPOS, G. B. de. Memória e montagem em um projeto de quadrinhos: Memory and montage in a comic project. *Revista Trama Interdisciplinar*, v. 15, n. 1, p. 178–192, 2024. Disponível em:

<https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/16148> Acesso em: 3 dez. 2025.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995. disponível em:

<https://semioticadaimagem.files.wordpress.com/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mcccloud.pdf> Acesso em: 03 Dez. 2025.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, história visual. Balanço provisório, propostas cautelares. *Revista Brasileira de História*, n. 45, p. 11-36, 2003 Tradução . Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001326891> Acesso em: 03 Dez. 2025.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

MURRAY, Christopher. *Graphic novel*. ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. 27 mar. 2025. Disponível em: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>. Acesso em: 12 out. 2025.

OLIVEIRA, Matheus Lira de. *Heróis da Nação: Uma Análise Iconográfica de Símbolos Culturais e Políticos nos Trajes e Logotipos de Super-Heróis como Reflexo da Hegemonia Americana*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/252322>. Acesso em: 04/11/2025.

PEGORARO, Celbi. História e cultura brasileira: a consolidação das Histórias em Quadrinhos nos estudos da Comunicação. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 36, n. 2, p. 353-356, dez. 2013. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/interc/a/QrGSvjvgFZHFvcDvGBXmZJC/>. Acesso em: 12 out. 2025.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

REIS, Da Silva Xavier, G. K. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *DARANDINA REVISTELETRÔNICA*, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1–20, 2019. DOI: 10.34019/1983-8379.2017.v10.28128. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>. Acesso em: 27 out. 2025.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Histórias em quadrinhos, estudos culturais e o design social: narrativas de resistência. *Educação Gráfica*, Bauru, v. 25, n. 3, p. 7-24, dez. 2021.

Disponível em: https://www.educacaografica.inf.br/download-do-artigo/?artigo_id=3882 Acesso em: 05 Nov 2025

SANTANA, Erivelton Nonato de. *Ideologia e poder nas histórias em quadrinhos: aspectos do micro-universo feminino na Turma da Mônica*. 2005. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005. Disponível em: <http://www.repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/11635>. Acesso em: 12 out. 2025.

SANTOS, Iury Givago Ribeiro Bispo de Almeida; CRUZ, Tiago André da; HORN, Milton Luiz Vieira. Uma breve história das histórias em quadrinhos. *Revista Educação Gráfica*, Bauru, v. 15, n. 3. Disponível em: https://www.educacaografica.inf.br/download-do-artigo?artigo_id=793. Acesso em: 05 Ago. 2025.

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. *Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática*. Eccos, São Paulo, n. 27, p. 81-95. Jan./abr, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/3498/2269>. Acesso em: 03 Dez. 2025.

SANTOS, Rodrigo Otávio dos. O binômio produção/consumo e a origem dos quadrinhos. *Aurora: revista de arte, mídia e política*, São Paulo, v. 10, n. 30, p. 89-106, out. 2017/jan. 2018.

SILVA, Fábio Mascarenhas e; SANTOS, Ana Ligia Feliciano dos. Histórias em quadrinhos como fontes de informação. *Informação & Informação*, Londrina, v. 28, n. 1, p. 55-78, jan./mar. 2023. Disponível: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/download/45686/49876/264898>. Acesso em: 02 Ago. 2025.

SILVA, Fábio Mascarenhas e; SANTOS, Ana Ligia Feliciano dos. Histórias em quadrinhos como fontes de informação. *Londrina*, v. 28, n. 1, p. 55–78, jan./mar. 2023. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/45686>. Acesso em: 04 Nov. 2025.

SMARRA, André Luís Soares; LOTUFO, César Augusto; SILVA, Luciano Filizola da; GOMES, Nataniel dos Santos. *As aventuras de Nhô Quim: o Marco Histórico dos Quadrinhos no Mundo*. 9ª Arte (São Paulo), v. 9, n. 2, p. 15–41, 2021. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/153373> Acesso em: 03 dez. 2025.

SOTTOVIA, Henrique Mendonça Torres. *Política e histórias em quadrinhos: ideais políticos presentes no gênero literário*. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência Política) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/14795/1/2016_HenriqueMendoncaTorresSottovia.pdf. Acesso em: 04/11/2025.

THOMÉ, Luciano Quednau. *Histórias em quadrinhos e didática da história no Brasil: a forma quadrinística e o conhecimento histórico*. 2012. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2012. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17042013-093751/publico/LUCIANOHOMECorrigido.pdf>. Acesso em: 04/11/2025.

VALLE, Tiago Maria do; SCHLÖGL, Larissa; BONA, Rafael José. *Histórias em Quadrinhos e Graphic Novels: Formas de Comunicação*. SIMPÓSIO NACIONAL DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE, Curitiba. Anais, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/349750376_Historias_em_quadrinhos_e_graphic_novels_formas_de_comunicacao Acesso em: 05 Nov 2025

VERGUEIRO, Waldomiro. *Quadrinhos e educação popular no Brasil: considerações à luz de algumas produções nacionais*. VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª Arte*. São Paulo: Devir, 2009. p. 83-102.

VIEIRA, L. F. (2022). O papel da loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur lês publications destinées à lajeuness e na recepção dos clássicos no processo de criação da história em quadrinhos Asterix. *ANTARES: Letras E Humanidades*, 14, 169–189. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/10903> Acesso em: 27 Out. 2025

VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. Contemporânea, Rio de Janeiro, n. 8, p. 79-88, 2007.

Disponível em:

<https://www.epublicacoes.uerj.br/contemporanea/article/view/17197/12630> Acesso em: 04/11/2025.

VOVELLE, Michel. *Ideologias e mentalidades*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

WERTHAM, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart & Company, 1954.

Sites consultados

<http://www.guiadosquadrinhos.com/> Acesso em 14 Ago. 2025.

<https://Batmanprojekt.com/2017/09/26/Batman-14-1942-swastika-over-the-white-house/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://blogs.loc.gov/kluge/2015/11/war-and-superheroes-how-the-writers-war-board-used-comics-to-spread-its-message-in-wwii/> Acesso em 02 Nov. 2025.

<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/escandalo-watergate.htm> Acesso em 02 Nov. 2025.

<https://chicomarchese.com/2025/03/10/interpretacao-de-historias-em-quadrinhos/> Acesso em 04/11/2025.

https://en.wikipedia.org/wiki/Silver_Age_of_Comic_Books Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://forward.com/culture/483808/Batman-jewish-bob-kane-bill-finger-dc-comics-robin-Superman/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://graphicmemoir.co.uk/f/will-eisner-a-comics-biography-%E2%80%93-book-review> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://jewishcurrents.org/this-is-not-a-secret-jewish-history-of-stan-lee> Acesso em: 04 Nov. 2025.

https://marvel.fandom.com/wiki/Gamma_Bomb Acesso em: 02 Nov. 2025.

<https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1> Acesso em: 14 Out. 2025.

<https://pt.scribd.com/document/406286817/Detective-Comics-27-A-primeira-aparicao-de-Batman-281939-29-28Bau-SQ-29-pdf> Acesso em: 04 Nov. 2025.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Corrente_dominante Acesso em: 07 19 Nov. 2025.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Instituto_Nacional_de_Sa%C3%BAde_Mental Acesso em 02 Nov. 2025.

<https://revistapesquisa.fapesp.br/quem-disseque-os-quadrinhos-sao-inimigos-dos-livros/> Acesso em 02 Nov. 2025.

<https://unpacked.media/they-wanted-to-celebrate-the-jewish-contributions-to-comics-so-they-created-their-own-comic-con/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://unpacked.media/they-wanted-to-celebrate-the-jewish-contributions-to-comics-so-they-created-their-own-comic-con/> Acesso em 02 Nov. 2025.

<https://www.animativa.com/pt-br/blog/tudo-sobre-historias-em-quadrinhos/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/art-spiegelman> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.historiadomundo.com.br/curiosidades/al-capone.htm>(Acesso em 14 Ago. 2025.

<https://www.ifcj.org/news/stand-for-israel-blog/Superman-jewish-creators-hall-of-fame> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.jewishpress.com/sections/features/features-on-jewish-world/which-jew-really-created-Batman/2016/12/28/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

[https://www.nlm.nih.gov/about#:~:text=The%20National%20Institute%20of%20Mental,and%20Human%20Services%20\(HHS\).](https://www.nlm.nih.gov/about#:~:text=The%20National%20Institute%20of%20Mental,and%20Human%20Services%20(HHS).) Acesso em:07 Nov. 2025.

<https://www.pixartprinting.co.uk/blog/masters-of-comics-will-eisner/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.sdjewishworld.com/2018/11/12/stan-lee-jack-kirby-the-holocaust-and-x-men/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.sp-arte.com/editorial/as-historias-em-quadrinhos-como-manifestacao-artistica> Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://www.timesofisrael.com/truth-justice-and-yiddishisms-how-superhero-comics-tell-the-tale-of-american-jews/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

KLEIN, Rabbi Joe. *Superman's Secret Identity* -- The Jewish Origins of our Comic-Book Superheroes. OAKLAND UNIVERSITY. Religious Studies and Center for Religious Understanding. 8 mar. 2016. Disponível em: <https://sl1nk.com/HooaX> acesso em: 04 Nov. 2025.

QUADRINHO nacional: acompanhe a trajetória pela linha do tempo. Grupo Lê Blog, 30 jan. 2023. Disponível em: <https://le.com.br/blog/quadrinho-nacional/>. Acesso em: 12 out. 2025.

VIEIRA, Bianka. *A primeira HQ do mundo*. Revista Trip, 30 mar. 2017. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip/monsieur-jabot-rodolphe-topffer-primeira-hq-do-mundo-andre-caramuru-aubert>. Acesso em: 12 out. 2025.

<https://www.pixartprinting.co.uk/blog/art-spiegelman/> Acesso em: 04 Nov. 2025.

https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Schwarze_Korps Acesso em: 04 Nov. 2025.

<https://blogs.loc.gov/kluge/2015/11/war-and-superheroes-how-the-writers-war-board-used-comics-to-spread-its-message-in-wwii/> Acesso em 28 Nov. 2025

<https://www.conjur.com.br/2024-out-19/o-caso-watergate-e-a-origem-do-termo-lavagem-de-dinheiro/> Acesso em: 07 Nov. 2025.

https://cprepmauss.com.br/site/wp-content/uploads/2018/10/crisedosmisseisdecuba_196218425.pdf Acesso em: 07 Nov. 2025.

<https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/521244> Acesso em: 03 Dez. 2025

<https://timelinecomics.blogspot.com> Acesso em: 03 Dez. 2025.

<https://readcomiconline.li/> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Quadrinhos utilizados

AGOSTINI, Ângelo. As Aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de uma Viagem à Corte. *A Vida Fluminense*, Rio de Janeiro, n. 54, 30 jan. 1869.

DARNELL, Steve; ROSS, Alex. *Uncle Sam*. New York: Vertigo/DC Comics, 1997. 2 v.

KANE, Bob; FINGER, Bill. *DETECTIVE COMICS*. New York: DC Comics, n. 33, nov. 1939.

EISNER, Will. *The Spirit*. Register and Tribune Syndicate, 2 jun. 1940. Tira de jornal.

FROELICH, August M. Nazi Death Parade. *Tough Kid Squad Comics*, New York, Timely Comics, n. 1, mar. 1942.

MARINHO, Roberto. *GIBI: a revista mensal das crianças*. Rio de Janeiro: O Globo, 1939.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. Astérix le Gaulois. *Pilote*, Paris, Dargaud, n. 1, 29 out. 1959.

JUNGLE ACTION. New York: Marvel Comics, n. 5, jul. 1973.

KANE, Bob; FINGER, Bill. *Batman*. New York: DC Comics, n. 1, spring 1940.

KANE, Bob; FINGER, Bill. The Case of the Chemical Syndicate. *Detective Comics*, New York, DC Comics, n. 27, maio 1939.

LEE, Stan; DITKO, Steve. *The Amazing Spider-Man*. New York: Marvel Comics, n. 1, mar. 1963.

LEE, Stan; KANE, Gil. *The Amazing Spider-Man*. New York: Marvel Comics, n. 96-98, maio/jul. 1971.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *The Fantastic Four*. New York: Marvel Comics, n. 1, nov. 1961.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *The Incredible Hulk*. New York: Marvel Comics, n. 1, maio 1962.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *The X-Men*. New York: Marvel Comics, n. 1, set. 1963.

LEE, Stan; LIEBER, Larry; HECK, Don. Iron Man is Born! *Tales of Suspense*, New York, Marvel Comics, n. 39, mar. 1963.

DUPUIS, Jean. *LE JOURNAL DE SPIROU*. Marcinelle (Bélgica): Dupuis, 1938- . Semanal.

HERGÉ . *LE JOURNAL DE TINTIN*. Bruxelas: Le Lombard, 1946-1988. Semanal.

GOODWIN, Archie; TUSKA, George. LUKE CAGE, HERO FOR HIRE. New York: Marvel Comics, n. 1, jun. 1972.

DIONNET, Jean-Pierre; MOEBIUS; DRUILLET, Philippe. MÉTAL HURLANT. Paris: *Les Humanoïdes Associés*, n. 1, jan. 1975.

MILLER, Frank. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 1986. 4 v.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986-1987. 12 v.

MURRAY, Doug; GOLDEN, Michael. *The 'Nam*. New York: Marvel Comics, 1986-1993.

CHATEAUBRIAND, Assis. *O GURI*. Rio de Janeiro: Diários Associados, [1940].

O'NEIL, Dennis; ADAMS, Neal. *Green Lantern*. New York: DC Comics, n. 76, abr. 1970.

SOUZA E SILVA, Luís Bartolomeu de . *O TICO-TICO*. Rio de Janeiro: O Malho, 1905.

OUTCAULT, Richard F. *Hogan's Alley*. New York: New York World, 1895. Tira de jornal.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. How Superman Would End the War. *Look Magazine*, [S.l.], 27 fev. 1940.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. Superman. *Action Comics*, New York, DC Comics, n. 1, jun. 1938.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. *Captain America Comics*. New York: Timely Comics, n. 1, mar. 1941.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack (atribuído). *Captain America Comics*. New York: Timely Comics, n. 46, maio 1945.

SOUSA, Mauricio de. *Mônica e sua turma*. São Paulo: Editora Abril, n. 1, maio 1970.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: a survivor's tale*. New York: Pantheon Books, 1986. v. 1.

TÖPFFER, Rodolphe. *Histoire de M. Vieux Bois*. Genebra: [s.n.], 1837.

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George. *Tales of the New Teen Titans*. New York: DC Comics, n. 1, jun. 1982.

Imagens utilizadas:

Figura 1: <https://www.abebooks.com/Histoire-Mr-Vieux-bois-T%C3%B6pffer-Rodolphe-Garnier/31764056453/bd#&gid=1&pid=1> Acesso em: 03 Dez. 2025

Figura 2 - https://media.mycomicshop.com/n_iv/600/4104377.jpg Acesso em: 14 Out. 2025

Figura 3 - [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/action-comics-n-1-\(fac-simile\)/ac003100/51889](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/action-comics-n-1-(fac-simile)/ac003100/51889) Acesso em: 14 Out. 2025

Figura 4 <https://goauctionexcalibur.blob.core.windows.net/stock/14992-0-small.jpg?v=63781053203797> Acesso: 03 Dez 2025..

Figura 5- <https://readcomiconline.li/Comic/Detective-Comics-1937/Issue-27> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Figura 6- <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-1940/Issue-32?id=17588> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Figura 7- https://m.media-amazon.com/images/I/81rGWWQMxmL._UF1000,1000_QL80_.jpg Acesso em: 03 Dez 2025..

Figura 8- https://m.media-amazon.com/images/I/91q-KT-0GML._UF350,350_QL50_.jpg Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 9- <https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1> Acesso: 03 Dez 2025.

Figura 10- <https://memoria.bn.gov.br/docreader/DocReader.aspx?bib=153079&pagfis=1> Acesso em: 03 Dez. 2025.

figura 11- <https://antigo.bn.gov.br/sites/default/files/imagens/curiosidade/acervo-tico-tico-mais-importante-revista-voltada-publico/destaque-2248-acervo-tico-tico-mais-importante-revista.jpg> Acesso em: 14 Out. 2025.

figura 12 - <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/gibi-n-2/gi002101/32842> Acesso em: 14 Out. 2025.

Figura 13- <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-n-1/mon0031/15599> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 14- [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/detective-comics-\(1937\)-n-33/84/2768](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/detective-comics-(1937)-n-33/84/2768) Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 15 e 20 - <https://readcomiconline.li/Comic/Batman-1940/Issue-1?id=17555> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 16- <http://archive.org/details/HowSupermanWouldEndTheWar> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 17 - <https://www.amazon.com.br/Captain-America-Comics-1941-1950-English-ebook/dp/B00ZQ6MU4C> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 18- <https://gocollect.com/comic/captain-america-comics-46> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 19- [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/Batman-\(1940\)-n-1/22/1801](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/Batman-(1940)-n-1/22/1801) Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura- 21- <https://brasil.elpais.com/cultura/2021-11-09/quadrinhos-refletiram-pela-primeira-vez-as-camaras-de-gas-nazistas-e-o-holocausto-em-1945.html> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 22- <https://m.media-amazon.com/images/I/71GR7ZQFCdL.AC.UF1000,1000.QL80.jpg> Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 23- [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-\(1961\)-n-1/100/3443](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/fantastic-four-(1961)-n-1/100/3443) Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 24- <https://archive.org/details/tales-of-suspense-39-ptbr-facsimile-remasterizado/mode/1up> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Figura 25 -

https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEhsdQ_snxzAZxPfuH_PMLJi1pvxDk6t9cmeB6nXsfhJYwu3HBBADbS-SsusAUHr-RoqdnIgHIPfGKA8AhV-cm8TGs6khxrp23kYF6fnJbfT0QI-ElumQ2ioEoxUoUFMHcx7bb7E3nerdsGGp/s1600/Iron_Man_Vol_1_1.jpg Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 26- [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/incredible-hulk-the-\(1962\)-n-1/129/4122](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/incredible-hulk-the-(1962)-n-1/129/4122) Acesso: 03 Dez 2025.

Figura 27- <https://readcomiconline.li/Comic/The-Amazing-Spider-Man-1963/Issue-97?id=4112> Acesso em: 03 Dez. 2025.

Figura 28- https://dc.fandom.com/wiki/Green_Lantern_Vol_2_85 Acesso em: 03 Dez: 2025.

Figura 29- [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jungle-action-\(1972\)-n-10/1099/10770](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/jungle-action-(1972)-n-10/1099/10770) Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 30- https://encrypted-tbn3.gstatic.com/shopping?q=tbn:ANd9GcQ2-DNhpCWx5SCKTVL-v9H_-W1BNF2h3CPoRdZvPe4f2gBYz0TR4j96a18P-kR24bwuHeAciQ6d4JfgyjuS7ae6pdggXTnK3aFfH7utDi4j Acesso em: 03 Dez 2025.

Figura 31- <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/us-tio-sam-n-1/ust0301/8642>

Acesso em: 03 Dez. 2025.