

Quadros da História.

Considerações historiográficas sobre o uso de HQs como fontes.

Leandro Gama e Silva de Omena¹

Resumo:

O presente artigo trata do uso da história em quadrinhos como fonte histórica e suas possibilidades metodológicas. A intenção é demonstrar que com o passar dos anos a arte seqüencial ganhou público e cresceu, tomando espaço de conceitualizações teóricas acadêmicas. A história em quadrinhos deixou de ser ignorada e virou produção de mentalidades diversas, de inúmeras culturas e expressões que como toda produção de idéias, foi influenciada pelo seu tempo e com isso, se tornando histórica, tornando-se válido uma oportunidade para as narrativas gráficas como narrativas históricas também. Será abordado o uso das histórias em quadrinhos contextualizando momentos históricos como fonte primária bem com o processo metodológico para o uso e escolhas das mesmas.

Palavras-chave:

História, Arte, Metodologia

Abstract:

The following article discusses the use of comics as a historical reference and its methodological use. Through the years, the sequential art has grown and gained public, earning a place besides the academic theoretical conceptualizing. The comics are no longer ignored and have become a production of several mentalities from different cultures and expressions. Influenced by its time, as every ideas production, the comics became historical and, consequently, its narrative can be used as a historical narrative as well. This article will attend to the use of comics contextualizing historical moments as primary sources along with the methodological process to the use and choice of them.

Keywords:

History, Art, Methodology

Clio despedaçou-se; em cada pedaço podemos ver resquícios de modos de fazer História, e este fenômeno pode ser contado e visto como se estivéssemos diante de uma arte seqüencial em formação, quadro a quadro, em uma grande unidade de página. Segundo José D'Assunção Barros, em uma passagem na qual o autor entretece alguns comentários sobre esta pulverização da História, pode-se dizer que "O oceano da historiografia acha-se hoje povoado por inúmeras ilhas, cada qual com a sua flora e a sua fauna particular [...] podemos

¹ Graduando pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – IM e Bolsista CNPQ.

ver a historiografia como um vasto universo de informações percorrido por inúmeras redes.” (BARROS, p.9 2008).

Assim, acredito que o mesmo se dê com a metodologia da História. Cada campo específico do saber histórico nos leva a um tipo de metodologia específica, seja a análise de fontes impressas específicas, seja uma paleografia de documentos do século XVI ou o decifrar de linguagens pictórico-fonéticas egípcias².

O ser histórico se reinventou e com ele o surgimento de novas metodologias e historiografias foi inevitável. Com o advento da Nova História, a expansão das fontes possíveis ao historiador constituiu um processo impressionante. Podemos construir, através de uma só fonte, como os quadrinhos, um trabalho relacionado à nova História cultural e até à nova História política. Tal como assevera Thiago Monteiro Bernardo: “A construção de uma abordagem deste tipo segue, no mapa da historiografia contemporânea, uma trilha em busca de novas fontes e lugares de análise dos fenômenos sociais, tendo como bússola a análise do papel da cultura da mídia no Tempo Presente e uma aproximação entre o cultural e o político” (BERNARDO, Thiago p. 1, 2006).

Podemos perceber então, a diversidade de possibilidades que esta nova metodologia nos favorece alcançar. Hoje, a historiografia já está mais receptiva acerca destas novas metodologias a serem apropriadas pelos historiadores, todavia, a produção teórica relacionada aos temas e fontes ligadas à arte seqüencial ainda é muito escassa. Servindo de uma fonte riquíssima, que se comunica de maneira particularmente rica com o contexto que os produziu, os quadrinhos constituem uma nova ferramenta para o fazer histórico> De fato, os grandes historiadores, já desde o século passado, mostraram-nos que em tudo podemos, com um olhar mais aguçado, enxergar um dado histórico. E por que não a história em quadrinhos – ou, como batizada academicamente, por Eisner, a Arte Seqüencial? (EISNER, 1999).

A nona arte, tal como é conhecida nos meios de estudiosos e entusiastas do gênero, conquistou adeptos ora de massa, ora de meios mais restritos. Tiras, Graphic Novels, Gibi, Revistinha, HQ, Mangá, designações diversificadas não faltam para as inúmeras variedades e possibilidades para esta arte. Com tantos dados e materiais a serem analisados, acredito que a ciência História chega até mesmo um pouco atrasada para uma análise semiótica e iconográfica destes códigos em aberto do nosso tempo. Existem ainda lacunas a serem percorridas, caminhos a serem trilhados pelos historiadores no que se refere à possibilidade de trabalhar com a arte seqüencial.

Segundo Eisner; a história em quadrinhos é precursora da criação cinematográfica. Contudo, o mesmo autor critica a secundarização que, mesmo com a expressiva influência que os *Comics* estenderam para diversos tipos de público, ainda se revela com o número limitado de trabalhos sérios envolvendo-os (EISNER,1999). É um dado preocupante, pois acaba relegando alguns estudos ao campo amador, intenção esta que não seria muito rica para o mundo da arte seqüencial.

² Os hieróglifos egípcios possuem um valor fonético, e como determinativo possuem o valor pictórico da imagem respectiva.

Certamente, a recuperação da própria história da Arte Seqüencial pode levar a algumas imprecisões e anacronismos. Não poderia concordar com algumas afirmações que têm sido feitas em relação a algum tipo de arte seqüencial que se quer apontar como precursora dos quadrinhos, no sentido moderno. Não é raro que os historiadores da arte seqüencial, por vezes recaindo em anacronismo, evoquem vários exemplos que se encontram relacionados a um dado histórico de tradição, seja na antiguidade com hieróglifos egípcios, ou mesmo nas imagens das catedrais góticas. Há em certo sentido, um querer mostrar um sinal de antiguidade e tradição em algo criado e fundamentalmente produzido na modernidade. Mas esta antiguidade não é verossímil. Somente poderemos falar de Arte Seqüencial, rigorosamente, em relação ao período pós século XIX. Se há uma origem, seria possível tentar resgatar os primórdios de uma mentalidade que já predispõe às possibilidades de conceber e expressar as cenas da vida humana de um modo que poderia ser aproximado ao sequencial. "Origem", porém, é palavra perigosa e capciosa para se trabalhar em qualquer ramo histórico, e, de todo modo, demandaria um estudo mais auspicioso. De acordo com este pensamento, concordo em certa medida com a seguinte idéia, proposta por Gaiarsa: "Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas [...] que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez, eram um 'ensaio de controlar magicamente o mundo'. Ora . . . estes desenhos controlavam . . . a realidade e eram mágicos – sem mais." (GAIARSA, 1970, p. 115). Certamente a primeira frase seria uma premissa verdadeira, porém a segunda, é uma afirmação errônea acerca do conceito, tanto no que concerne ao fundamento cultural das civilizações citadas, como no que concerne ao fato de que o tom do texto destacado diz muito mais respeito à arte seqüencial moderna.

A arte dos quadrinhos enquadra-se nos ditames e no repertório de interesses temáticos da abrangente História Cultural. Uma História complexa, pois possui uma rede enorme de entrelaces relacionados à cultura de um povo. Segundo Barros, "As noções que se acoplam mais habitualmente à de cultura para constituir um universo de abrangência da História Cultural são as de "linguagem" (ou comunicação), "representações", e de "práticas" (práticas culturais, realizadas por seres humanos em relação a uns com os outros e na sua relação com o mundo, que em ultima instância inclui tanto "práticas discursivas" como as práticas 'não-discursivas'. (BARROS, 2008, p 59). Com esta complexidade poderemos perceber como, em relação à História Cultural, devemos estar preparados para nos municiar de múltiplas fontes, de modo a constituir uma rede para cruzá-las e analisá-las. Começaremos com a fundamentação dos quadrinhos e, no decorrer, encaminharei uma análise de alguns autores em que se tornaram ícones da construção da narrativa gráfica.

Seria oportuno considerar que a importância da comunicação de cada cultura com o objeto-símbolo estudado traduz sua percepção do tempo proposto, tais como aflições e medos realçados por algumas literaturas. Basta-nos citar, a obra *Frankstein*, de Mary Shelley (1816), uma história na qual perpassa do homem pelo controle sobre a vida e a instigante temática do despertar de um ser criado a partir de partes de outros homens pelo cientista Dr

Frankstein. A quimera³ apóia-seno impacto da eletricidade sobre as sociedades industriais. A exploração desta temática poderia ser traduzida como um anseio que começa a aflorar na sociedade em que foi escrito o romance de Mary Shelley: a modernidade com seu início das pesquisas relacionadas às ciências, sempre ambientadas nos quadros da segunda revolução industrial, que seria a revolução da eletricidade e da incorporação da massa de trabalhadores que formavam uma só força de produção. Eis aqui a quimera em que se apóia a emergência destas novas temáticas. Poderíamos perceber aqui a circularidade cultural em que, segundo o conceito desenvolvido por Ginzburg, ocorre todo um conjunto de práticas que envolve a alteridade cultural. Qual seria esta alteridade? Poderemos ver a seguir, que a comunicação entre produção intelectual e sociedade, estão intimamente ligadas e que somente com um olhar histórico poderemos observar estas nuances. De fato, segundo BARROS (2010), "não é possível a um autor se isolar de sua época e de outras épocas; à sua própria época ele é preso por um contexto que lhe impõe um tom; a todas as épocas ele está preso por uma rede de leituras pela qual se deixa capturar. Mesmo que resista a todas as influências autorais e se contraponha a todas elas – se tal fosse possível – neste caso ele também estará se deixando construir pelo contraste."

A palavra "Comics", deriva do inglês *Comic* (engraçado), pois os primeiros quadrinhos eram em sua maioria relacionados à comédia. Alguns defensores das "origens" dos Comics dizem que, encadernado e editado semanalmente, teríamos um marco fundamental com *The Yellow Boy* ou *O Menino Amarelo* em 1895, um dos primeiros quadrinhos a serem publicados em Nova Iorque, por Richard Fenton Outcault. Conforme Moya, o autor nunca nomeou a criação, sendo adotada pelo público como *O menino amarelo*, por um acaso da gráfica em que foi elaborado. (MOYA, 1986 p. 23). Houve alguns outros mais antigos, porém de pouca penetração em relação aos consumidores. Foram eles: Topffer, em 1840 e Wilhelm Busch, respectivamente, um suíço e um alemão.

³ A Quimera seria um ser mitológico grego, em que possui a aglutinação de dois animais em seu corpo: o leão e a cabra. Porém, com as transformações do mito e recepções do mesmo mito em determinadas culturas, a Quimera ficou conhecida como um animal fantástico, a aglutinação de idéias, ou de mesmo seres em um só corpo. Reconhecida como demônio ou como besta em culturas ocidentais tanto no medievo quanto na idade moderna, a Quimera acabou por fim, simbolizando a homogeneidade.



Figura 1.1 - *The Yellow Kid*, por Outcault, inaugurando os quadrinhos.

Desta data até os dias de hoje, os quadrinhos passaram por muitas transformações, tanto técnicas como em relação à estética, assim como no que se refere ao roteiro e em relação a narrativas e gêneros. Persistem ainda, como um segmento importante, os de comédia, mas destacam-se também os eróticos e os *noir*, além dos thrillers de terror. Ao lado disto, muitos deles incluíram-se na ordem das narrativas, panfletagens políticas e influências de seu tempo.

A produção de uma arte seqüencial, tal como é praticada nos dias de hoje, diferencia-se destes exemplos em alguns aspectos. Hoje, a produção parte de uma escolha que envolve uma decisão em relação ao público receptor: se se quer produzir para um grande veículo de massa, ou para um público especializado. Antes de se produzir, escolhe-se o público. No começo da história dos *comics*, eles eram em sua maioria destinados ao grande público, que consumia estas criações coloridas ou não, e as lia em balões por vezes engraçados, outras vezes não. Muitas vezes eram mais irônicos que cômicos.

Com o decorrer do desenvolvimento da indústria de entretenimento e da demanda dos leitores, os quadrinhos ganharam qualidade técnica de impressão e passaram a ser produzidos em larga escala. Com esta popularização dos quadrinhos, os mesmos acabam por se converter em um grande meio de comunicação. Subliminar ou não, as entrelinhas entre um balão ou outro constituem a chave da arte seqüencial.

Esta massiva produção no decorrer do século XX nos enriquece consideravelmente de fontes, como disse antes, ainda pouco exploradas. Discutiremos a seguir alguns trajetos

metodológicos, que poderíamos seguir, caso escolhêssemos tratar, como fonte, uma arte seqüencial.

Temos a seguir o que poderia se chamar de fonte dentro de uma fonte. É interessante a possibilidade de nos valermos destas intercessões de fontes, pois podemos tanto verificar o quadrinho da personagem *Fantasma*, quanto a crítica feita em relação a ele. Em uma crítica feita em um jornal, Jô Soares se manifesta no trecho a seguir, considerando que: “várias calúnias têm sido feitas contra o Fantasma, mas nenhuma tão grave quanto a que escreveu Ernesto G. Laura no seu estudo “O homem branco face ao terceiro mundo, segundo o Fantasma”.

Nesse artigo, é emprestada injustamente ao “Espírito que Anda” uma enorme volubilidade política. Diz o senhor Laura que, em 1936, quando apareceu, o Fantasma era racista e colaborador dos colonialistas ingleses, tratando os nativos de “animais”, “bestas selvagens” e mesmo “canibais” (termo, aliás, que, em certas circunstâncias, não me parece depreciativo) enquanto que agora funciona como uma espécie de agente das Nações Unidas, ajudando a eleger líderes democráticos. Ora, afirmar esta calúnia tenebrosa é dar mostras de crassa ignorância do assunto, ficando patente que o senhor Ernesto Laura não só é mal informado, como desconhece radicalmente a própria história do Fantasma.” (Jô Soares em O Estado de S. Paulo dia 10 de outubro de 1968). (SOARES, 1977, p. 97-98)

Podemos perceber o quanto poderíamos retirar das mentalidades incorporadas pela personagem Fantasma. Poderíamos analisar o colonialismo, o imperialismo, o exotismo, a visão do homem branco europeu, e as próprias recepções que o citado artigo recoloca, de modo a desenvolver uma análise crítica que terá como referência a formação de uma mentalidade no século XVIII e suas repercuções no ano em que o artigo foi escrito (1968), ano bastante singular por sinal. Qual olhar teria o criador da personagem Fantasma, e qual olhar possui o produtor deste artigo sobre a história em quadrinhos *Fantasma*? O exotismo do *outro*, assim como várias imagens fortíssimas, dão-nos como fonte uma poderosa ferramenta para nos aprofundarmos e escrevermos sobre quem criou e quem escreveu sobre este quadrinho. A própria historiografia eurocêntrica em relação à História da África foi produzida por muito tempo, com uma gênese depreciativa, analisando-a como “povo sem história”⁴. Alguns povos, de fato, não possuíam a escrita – sendo conhecidos como povos ágrafos – porém, denotá-los como um povo sem história seria julgá-los sob o olhar eurocêntrico da concepção histórica. Até mesmo anacronismos, ou teorias históricas acerca de outras épocas, podem validar como dado historiográfico.

De todo modo, o livro, *Shazam* de Álvaro de Moya, não foi escrito por historiadores, tendendo por isso aos erros anacrônicos. Porém, como todo objeto vinculado a uma produção intelectual, expressa tanto a mentalidade e concepções dos seus produtores, quanto a demanda que irá consumir o objeto final. Atentemos para a necessidade de buscar apreender como os quadrinhos poderão ser recebidos.

⁴ Neste termo, as análises antropológicas deram um novo sentido a esta mentalidade colonizadora. Mesmo em sua gênese muito influenciada pelas crenças do colonizador, a Antropologia avançou na área de pesquisas a povos ágrafos, constatando, que o mesmo não somente possuía história, como níveis sociais diferenciados, dos supostos padrões sociais europeus do século XIX.

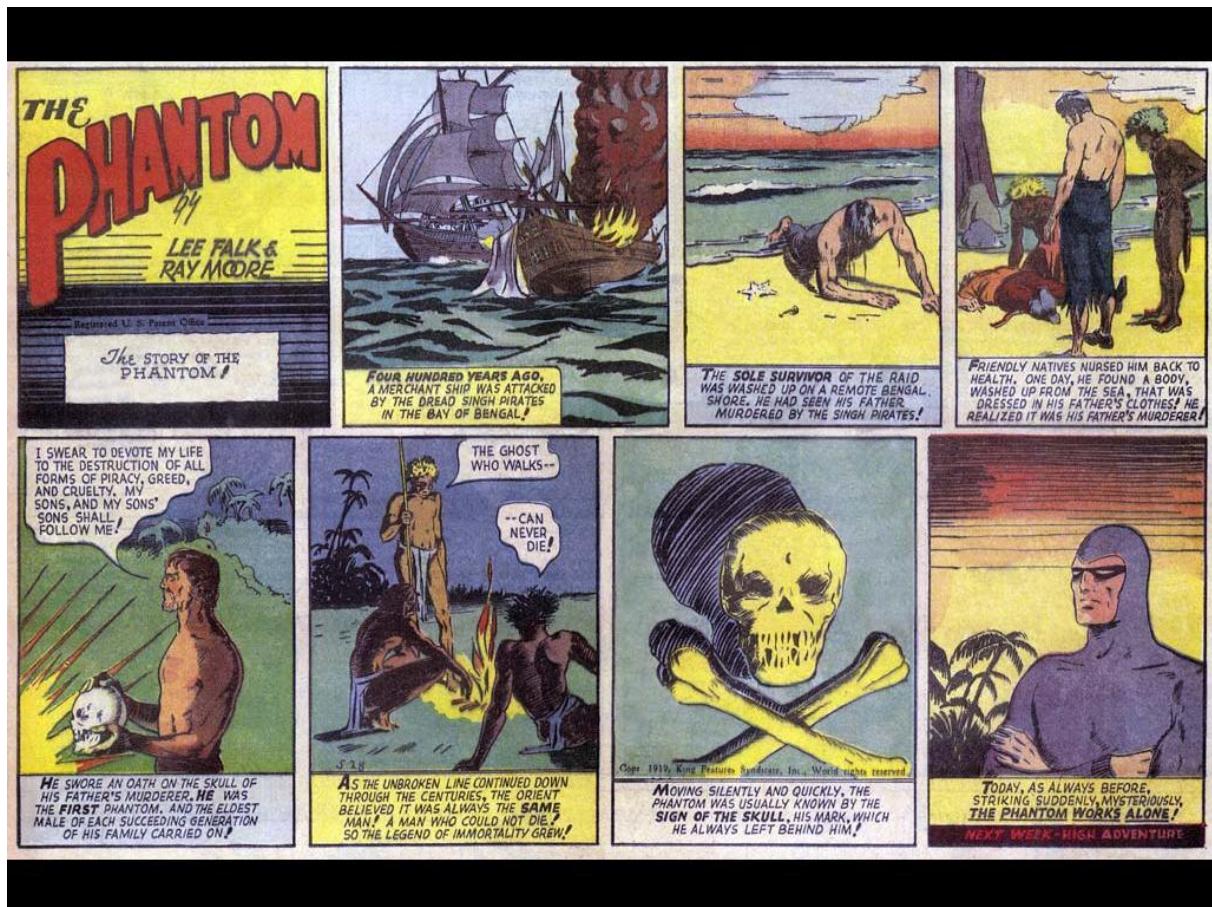


Figura 1.2 – A gênese do Fantasma.

No artigo do autor Jô Soares, ainda é enaltecido o criador do fantasma, Lee Falk, no sentido de ser um historiador (SOARES, 1986, p. 98.). Certamente não o é, não pela graduação ou por qualquer outro índice corporativo, mas sim pelo tratamento sem uso historiográfico na criação da personagem Fantasma.

Em relação aos quadrinhos humorísticos de protestos e sátiras, uma das produções mais conhecidas é o Aclamado MAD, através do qual Kurtzman, na década de 1950, estenderia sua influência no universo dos quadrinhos humorísticos a todo mundo. Segundo Moyá, “seu senso de sátira, sua acurada reconstituição de tipos, os detalhes, a mítica, o fetiche das roupas, tudo com esmerado desenho caricatural... começaram a criticar principalmente os filmes famosos, as histórias em quadrinhos, os programas de TV e a publicidade”. (MOYA, 1977, p. 76). A revista Mad representava uma nova sátira, um novo humor norte-americano, influenciado pela *comedia del art* e por uma revista britânica chamada *Punch*. De charges políticas a sátiras das próprias personagens de gibi, a revista Mad foi um estrondoso sucesso editorial.

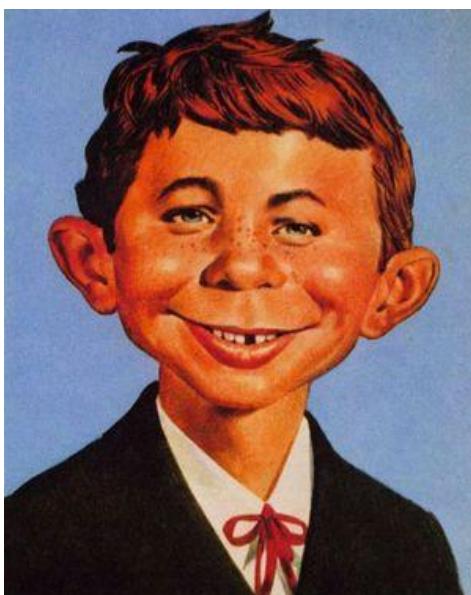


Figura 1.3 A famosa caricatura, que estampa as edições da Revista MAD.

No quesito entretenimento e propaganda política, veremos que em 1941 surge o *Capitão América*. Representando uma bandeira corpórea, buscando “educar” as mentes de quem os lesse, os quadrinhos do *Capitão América* surgem em plena Segunda Guerra, propondo uma luta fantástica contra inimigos nazistas, e mostrando de forma fantasiosa, porém didática, como os Estados Unidos poderiam derrotar o inimigo. A forma de que se revestia o capitão América, representado por um jovem norte americano, branco, alto e forte, não era esteticamente tão democrática. E, nesta falta de democracia, educaram-se mentes jovens e de todas as idades, contra os inimigos nazistas. Steve Rogers, ou o Capitão América, sofreu transformações durante anos, em suas narrativas, porém, a vestimenta é a mesma.

Certamente o leitor, ou seja, o receptor da arte sequencial, não é uma tabula rasa em que tudo é dirigido a ele com a intenção de uma lavagem cerebral. Porém a intenção seria ao menos influenciar e propagar um pensamento belicista e de aceitação à guerra. Esta publicidade seguramente foi importante para a aceitação dos quadrinhos. Ainda assim, há uma alteridade a ser considerada, um elemento imaginativo que também precisa ser considerado; em suma, a realidade se complementava com a ficção. Este diálogo entre material e imaterial fez com que Steve Rogers, ou o *Capitão América*, galgasse fãs em todos os Estados Unidos.

Mais recentemente, a personagem sofreu um duro golpe, que poderíamos analisar em maior detalhe. Steve Rogers, ou O *Capitão América*, morreu. Estaria aqui implícita, como uma possibilidade de leitura, a crítica à atual América. Poderíamos trabalhar também a idéia mítica. O mito é mortal. Assim como impérios podem cair, se transformar, símbolos míticos passam por transformações seguidas; ou seja, o mito é histórico.

A morte, ou desaparecimento de um Herói simbólico como o *Capitão América*, faz-nos perceber de forma clara a reação de quadrinistas e roteiristas a uma situação no país.



Figura 1.4. A morte do Capitão América. *Capitão América* #25



Figura 1.5 Tio Sam, e a propaganda para recrutar militares



Figura 1.6. A mesma propaganda feita por Capitão América.

Relativamente a uma outra mentalidade, referenciada na América Latina, podemos ver a seguir o que se passava de oculto nas tiras de *Quino*. Percebemos que, com *Mafalda*, temos uma versão bem irônica dos acontecimentos não somente da Argentina, país de origem do autor, mas também da própria América latina, no conhecido contexto histórico no qual as mãos de ferro dos governos ditoriais dominavam o continente. A expressão, como a fala da personagem é bem significativa. Observemos sua amiga inseparável, a liberdade. Esteticamente ela é representada como uma personagem bem pequena, analogia óbvia nos tempos em que *Mafalda* era elaborada. Esta sutileza, e algumas vezes profunda ironia escancarada, traz-nos ricas análises através das tiras de *Quino*. Afinal, em qual idéia de progresso nos sustentaremos? Qual preço pagaremos para usufruir de tal movimento? O progresso possui seu preço, segundo Berman. Marx refere-se a tremendas forças ocultas que rompem com demasiada força para além do controle da humanidade (BERMAN, 1986 p. 46.). Podemos observar o olhar do autor diante aos fatos históricos ocorridos em seu país e na própria América Latina e no mundo. Um exemplo disso transparece na tira a seguir:



Figura 1.7 – Mafalda de Quino. A tira mostra a ironia e a forma metafórica em que o autor abordava algumas questões pertinentes.



Figura 1.8 Crítica feita à educação.

Tratando-se de quadrinhos mais “filosóficos”, tal como foi enquadrada a criação seguinte, podemos imaginar o moderno *Peanuts*, ou a primeira tradução, aqui no Brasil, do *Minduin* de Schultz, da década de 50. As tiras nos trazem Charlie Brown, um garoto solitário e com complexidades e melancolias profundas, partilhando certos pensamentos do homem moderno. A simplicidade dos diálogos com outras personagens, e constantes pensamentos interiorizados, e um cão que expressa uma humanidade assimilada, são as características fortes de *Snopy*.



Figura 1.6. Charlie Brown angustiado por viver tanto.



Figura 1.7 – Novas concepções acerca de gênero.

Aqui, nestas duas tiras, poderíamos discutir como o homem moderno avança em sua longevidade sem, no entanto, estar disposto *espiritualmente* para tal empreitada. O que será que esperaria a tão avançada idade? O homem moderno é um gerador de dúvidas e angústias para si mesmo. Logo na outra tira, revelam-se outros âmbitos de análise, tais como a relação de gênero exposta nestes quadros.

Já em outra demanda, temos a produção feita pelo roteirista de quadrinhos britânicos, Alan Moore, pela sua produção da *Graphic Novel*⁵ *Watchmen*, em 1986. Esta *Graphic Novel*, que ocorre em uma realidade alternativa dos anos 80, mostra-nos um sonho americano, uma utopia exagerada e caricaturada de uma sociedade que guarda relações com a nossa. Ficamos em dúvida se o que Moore apresenta é uma caricatura da nossa sociedade ou se nós somos já outra caricatura no meio de possibilidades idealizadas. O cenário ocorre na realidade paralela, em uma hipotética guerra-fria; há também a crítica à guerra ao Vietnã, assim como a crítica a um Deus-Ciência, sendo este um dos personagens. Manifestados nesta obra, temos símbolos de gerações que passaram e das quais somos herdeiros em um mundo globalizado, assim também aqui se expressam ricos diálogos históricos. É claro que, com tantos ícones, o banquete para um historiador está pronto. Falta-nos avidez para o que está colocado em nossa frente. Imagem, cores, a estética em si, roteiros, a própria produção do autor, a recepção de seu público, todos e cada uma destas instâncias poderiam ser analisadas historicamente.

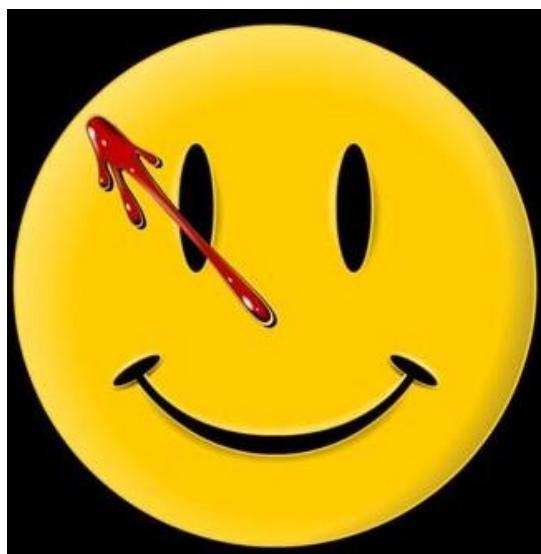


Figura 1.8. Aqui vemos um dos símbolos da graphi novel, o contraste, de uma felicidade falsa, usada a todo momento pelo roteirista Alan More.

A gama de conceitos a passar por um crivo de análise histórica é imensa, seja em relação à história política, das mentalidades ou econômica, ou mesmo considerando a intercessão de várias destas modalidades historiográficas. O importante é produzir conhecimento, com os quadrinhos e além deles, pois tanto sua produção técnica, sua demanda intelectual, como suas cores e textos, são de legítima importância para o trabalho historiográfico.

Qualquer quadrinho significativo que não tenha sido mencionado aqui foi decorrência apenas de um recorte arbitrário, não desvalidando a importância dos ausentes. Apenas

⁵ A tradução poderia ser literalmente como: Novelas Gráficas, porém alguns usam: Narrativas gráficas.

reduzi os exemplos aos que considerei, de alguma maneira, ícones de gerações. De todo modo, cada arte seqüencial aqui apresentada nos mostra a variedade e a profundidade que, em um outro trabalho, poderia ser mais bem aprofundadas.

Certamente, podemos perceber com estes exemplos acima que uma fonte como a historia em quadrinhos possui várias vias para a comunicação, como a estética visual e a escrita, de modo que a mesma pode e deve ser mais aprofundada. Deveríamos, entretanto, dar maior atenção a este estudo e dialogarmos mais com fontes pouco visitadas. Infelizmente, este diálogo dos historiadores com a arte seqüencial nem sempre é realizado da maneira como deveria ocorrer, ora por preconceito, ora por mero descaso. Foram elaboradas aqui meras pinceladas, como exemplo do que pode ser uma abordagem de pesquisa histórica nestas fontes históricas. Cabe-nos agora esmiuçarmos este novo mundo, para que dele possamos tirar novas expressões de nossas transformações no tempo.

Referências bibliográficas:

- ALMEIDA, Fernando Afonso. Arquitetura da História em Quadrinhos. *Vozes e Linguagens. Linguagem & Ensino*, Vol. 4, No. 1, 2001 (113-140)
- BARBOSA, Alexandre Valença Alves. *História em Quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950: A narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras*. Dissertação de Mestrado. USP, 2006.
- BARROS, José D'Assunção. *O campo da História*. 5º Ed. – Petrópolis: Vozes, 2008
- _____. Imagens da História. *Mneme – Revista Virtual de Humanidades*, n. 10, v. 5, abr./jun. 2004.
- _____. *Revista Veredas da História*. 1º semestre de 2010, ano III – Ed. 1 – 2010.
- BERMAN, Marshall. *Tudo que é Sólido Desmancha no Ar: a aventura na modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.
- BERNARDO, Thiago Monteiro. *História e Histórias em quadrinhos: Um debate sobre possibilidades analíticas*. XII Encontro Regional de História – ANPUH. 2006.
- <http://www.rj.anpuh.org/resources/rj/Anais/2006/conferencias/Thiago%20Monteiro%20Bernardo.pdf> – acessado em: 9 de Outubro de 2010.
- BURKE, Peter. *O que é história cultural?* 2º ed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- CARDOSO, Ciro Flamarion. Ficção científica, percepção e ontologia: se o mundo não passasse de algo simulado? *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, v. 13 (suplemento), p. 17-37, outubro 2006.
- _____. "Um conto e suas transformações: Ficção Científica e História". In: *Tempo / Universidade Federal do Rio de Janeiro, Departamento de História*. – Vol. 9, no 17, Jul. 2004 – Rio de Janeiro: 2004. p.129-151.
- CARDOSO, Ciro Flamarion. VAINFAS, Ronaldo. (orgs). *Domínios da História*. Elsevier: 1997. São Paulo 17º tiragem
- EISNER, Will. *Quadrinhos e a Arte Seqüencial*. 3º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

- _____. *Narrativas Gráficas*. São Paulo, Devir: 2005.
- GAIARSA, José. "Desde a Pré-História até McLuhan". In: MOYA, A. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3 edição. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- _____. *A historia das historias em quadrinho*. Porto Alegre: L& PM, 1986.
- MCLLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2006.
- _____. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2008.
- _____. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2006
- RAHDE, Maria Beatriz. Origens e Evolução das Histórias em Quadrinho. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, nº 5, novembro 1996.
- SOARES, Jô. "Os dilemas do Fantasma e do Capitão América". In MOYA, Álvaro. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

Sites:

<http://clubedamafalda.blogspot.com/> em 17 de Setembro de 2010.

<http://tiras-snoopy.blogspot.com/> em 15 de Setembro de 2010