

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO**

EDSON SANTANA JUNIOR

HOLOCAUSTO E MEMÓRIA: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
MAUS DE ART SPIEGELMAN

**São Cristóvão-SE
2025**

EDSON SANTANA JUNIOR

HOLOCAUSTO E MEMÓRIA: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

MAUS DE ART SPIEGELMAN

Trabalho de conclusão de Curso em nível de graduação, apresentado para qualificação ao Bacharelado em Biblioteconomia e Documentação, ao Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Documentação.

Orientadora: Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari.

**São Cristóvão-SE
2025**

Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

S232h Santana Júnior, Edson.
Holocausto e memória: uma análise da história em quadrinhos Maus de Art Spiegelman [manuscrito] / Edson Santana Júnior. – São Cristóvão, 2025.
49 f.: il. ; color.

Orientador: Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) –
Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Ciência da Informação, 2025.

1.Histórias em Quadrinhos. 2. Memória e histórias em quadrinhos. 3. Histórias em quadrinhos como fonte de informação e memória. I. Bari, Valéria Aparecida, orienta. II. Título.

CDU 741.5:82-94
CDD 741.5

Ficha elaborada pela Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari (CRB-5/SE-1552)

EDSON SANTANA JUNIOR

HOLOCAUSTO E MEMÓRIA: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

MAUS DE ART SPIEGELMAN

Trabalho de conclusão de Curso em nível de graduação, apresentado para qualificação ao Bacharelado em Biblioteconomia e Documentação, ao Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia e Documentação.

Nota: _____

Data de apresentação: _____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari
(Orientadora)

Profa. Mestra Ida Conceição Andrade de Melo
(Membro convidado- Externo)

Prof. Dr. Pablo Boaventura Sales Paixão
(Membro convidado- Interno)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, pela vida, pela força e pela capacidade de superar todas as barreiras encontradas ao longo da minha jornada.

A minha família, em especial ao meu pai e à minha mãe, pelo incentivo, apoio e confiança depositados em mim e em minhas decisões.

A minha esposa, Vanessa, por estar ao meu lado nos momentos mais difíceis, me apoiando e me ajudando em todos os passos.

Aos meus amigos, pela companhia, incentivo e por tornarem essa caminhada ainda mais especial.

E, por fim, à minha orientadora, Professora Valéria Aparecida Bari, pela oportunidade de desenvolver esta pesquisa e pelo profissionalismo demonstrado ao longo desse processo.

RESUMO

A pesquisa analisa a obra *Maus*, de Art Spiegelman, como um documento, destacando o potencial das histórias em quadrinhos para abordar temas complexos, como o Holocausto. O objetivo principal é demonstrar como *Maus* transcende o entretenimento, servindo como um registro histórico e cultural. A pesquisa utiliza uma metodologia qualitativa, baseada em revisão bibliográfica narrativa, e está inserida na linha de pesquisa "Informação e Sociedade" do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe. A obra é examinada em suas múltiplas dimensões, incluindo sua estrutura narrativa, o uso de antropomorfismo, a exploração da memória e o estilo visual em preto e branco. Esses elementos contribuem para uma narrativa que combina texto e imagem de forma única, permitindo uma conexão emocional profunda com o leitor. A pesquisa também destaca a relação complexa entre Art Spiegelman e seu pai, Vladek, sobrevivente do Holocausto, mostrando como o trauma histórico afeta as gerações seguintes. A fundamentação teórica inclui autores como Will Eisner, Scott McCloud, Jacques Le Goff e Peter Burke, que discutem a linguagem das HQ, a natureza da memória e o papel dos documentos na preservação da história. Por fim, a pesquisa demonstra que *Maus* é um exemplo de como as HQ podem ser utilizadas como fonte documental e cultural de informação histórica.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Holocausto; Memória; Fontes Documentais.

ABSTRACT

This research analyzes Art Spiegelman's *Maus* as a document, highlighting the potential of comic books to address complex issues such as the Holocaust. The main objective is to demonstrate how *Maus* transcends entertainment, serving as a historical and cultural record. The research uses a qualitative methodology, based on a narrative bibliographic review, and is part of the "Information and Society" research line of the Department of Information Science at the Federal University of Sergipe. The work is examined in its multiple dimensions, including its narrative structure, the use of anthropomorphism, the exploration of memory, and the black and white visual style. These elements contribute to a narrative that combines text and image in a unique way, allowing for a deep emotional connection with the reader. The research also highlights the complex relationship between Art Spiegelman and his father, Vladek, a Holocaust survivor, showing how historical trauma affects subsequent generations. The theoretical basis includes authors such as Will Eisner, Scott McCloud, Jacques Le Goff and Peter Burke, who discuss the language of comics, the nature of memory and the role of documents in preserving history. Finally, the research demonstrates that *Maus* is an example of how comics can be used as a documentary and cultural sources of historical information.

Keywords: Comics; Holocaust; Memory; Documentary sources.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Dois indivíduos abatendo uma anta, pintura rupestre do Seridó, RN.....	14
Figura 2	- M. VIEUX-BOIS de Rudolph Töpffer	15
Figura 3	- O menino amarelo/Yellow Kid de Richar F. Outcault	16
Figura 4	- Fragmento da coletânea de histórias SSHHHH! do cartunista norueguês Jason	20
Figura 5	- Representação do som de uma arma em uma batalha na obra Estórias Gerais	222
Figura 6	- Sequência de quadrinhos demonstrando a passagem do tempo	233
Figura 7	- Capa de Maus	333
Figura 8	- Holocausto em Maus	35
Figura 9	- Representação dos personagens.....	36
Figura 10	- Relação entre o grupo social e o antropomorfismo	37
Figura 11	- A não linearidade presente na obra.....	38
Figura 12	- Vladek confunde o nome de Art.....	40
Figura 13	- Vladek conta que queimou os diários de Anja	41
Figura 14	- A orquestra	42
Figura 15	- Exemplo de sobreposição de imagem.....	44

LISTA DE SIGLAS E ABREVIACOES

- BDTD** - Biblioteca Digital de Teses e Dissertaoes
- HQ** - Historia(s) em quadrinhos
- JHQ** - Jornalismo em quadrinhos
- OHQ** - Observatorio de Historia em Quadrinhos
- UFS** - Universidade Federal de Sergipe

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ORIGEM E DEFINIÇÃO	13
2.1	A história das HQ	13
2.2	Fundamentos e conceitos das HQ	18
2.3	Linguagem verbal	19
2.4	Linguagem visual	20
2.5	Jornalismo em quadrinhos	23
3	HISTÓRIA E MEMÓRIA: O USO DAS HQ COMO DOCUMENTO	25
3.1	Memória e documentos	25
3.2	HQ como objeto de estudo	27
4	METODOLOGIA	29
5	ANÁLISE DA OBRA MAUS	32
5.1	Art Spiegelman	32
5.2	História de <i>Maus</i>	32
5.3	Características de <i>Maus</i>	34
5.3.2	Antropomorfismo dos personagens	36
5.3.3	Estrutura narrativa não linear	38
5.3.4	Relação complexa entre pai e filho	39
5.3.5	Exploração do trauma e da memória	40
5.3.6	Estilo de arte e design	43
5.4	<i>Maus</i> como documento	44
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
	REFERÊNCIAS	48

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos as HQ vêm ganhando cada vez mais reconhecimento, não apenas como uma arte voltada para o entretenimento, mas também como uma fonte poderosa de se explorar temas profundos e complexos. Neste sentido, destaca-se a obra *Maus*, criada por Art Spiegelman (2009) que transcende os limites narrativos e visuais das HQ ao abordar o Holocausto, evidenciando o horror e os traumas daqueles que o vivenciaram. Logo, esta pesquisa busca realizar uma investigação acerca de como a obra *Maus* retrata um dos momentos mais tristes da história humana, além disso, também será feita uma análise afim de demonstrar que as histórias em quadrinhos podem servir como documentos de memória.

Nesse sentido o objetivo geral desta pesquisa é analisar como a HQ *Maus*, de Art Spiegelman (2009), pode ser interpretada como um documento de memória. Sendo assim, a pesquisa teve como objetivos secundários: identificar os elementos narrativos e visuais de *Maus* que contribuem para sua interpretação como um documento de memória; analisar como Art Spiegelman (2009) utiliza a linguagem híbrida das HQ para retratar o Holocausto; e por fim, contribuir para o debate sobre o papel das HQ no meio acadêmico, desconstruindo a percepção de que são uma forma de entretenimento sem valor crítico.

A priori, deve-se destacar as motivações por traz da escolha deste tema para pesquisa. Uma delas é o impacto do contato com quadrinhos da Turma da Monica e dos personagens da Disney, o que despertou curiosidade e interesse na área a ponto de transformar a apreciação em uma prática de colecionismo. Trata-se, portanto, de um campo de estudo que desperta interesse pessoal e acadêmico. Além disso, observa-se a capacidade que esta arte possui para transmitir conhecimento, seja histórico, social ou cultural, pois, as HQ são híbridas em sua linguagem, possuem recursos visuais e textuais que permitem uma interpretação e uma análise mais profunda daquilo que as compõe. Logo, podem servir como fonte para pesquisas, já que elas são uma rica fonte de informação.

É importante salientar que ainda existe uma resistência por parte da sociedade que compreende que seu uso é exclusivo para um público infantil ou até mesmo somente para fins educacionais. Neste sentido, esta pesquisa colabora na desmistificação desta visão e demonstra como as HQ podem contribuir, em especial *Maus*, como documentos de preservação histórica e cultural.

Esta pesquisa também se justifica ao analisarmos o papel do bibliotecário, pois, como fomentador da leitura é essencial que promova uma maior diversidade de materiais, como as histórias em quadrinhos, em unidades de informação. Desta forma, irá permitir ao leitor o

acesso a um vasto campo de obras que os irão enriquecer culturalmente. Além disso, é importante destacar que os quadrinhos são um importante material na aprendizagem da leitura e na construção do hábito de ler, pois, eles estimulam a imaginação, através da combinação de textos e imagens, além de atrair o público relutante na leitura, logo, é uma excelente porta de entrada para o leitor.

A escolha da obra *Maus* como material de pesquisa se deu pelo fato de ser uma obra que demonstra como os quadrinhos conseguem transcender em suas narrativas e abordar temas profundos e complexos de maneira cativante e impactante. Além disso, é importante salientar que se trata de uma obra com forte impacto no âmbito cultural e crítico, sendo vencedora até mesmo de Prêmio *Pulitzer*¹ em 1992, que destacou como ela pode ser um forte documento de memória.

Para atingir os objetivos, citados anteriormente, foi realizada uma pesquisa com uma abordagem qualitativa, através de um estudo bibliográfico e teórico, de modo que foi possível analisar as características narrativas de *Maus* e se aprofundar nas teorias sobre documento, memória e histórias em quadrinho. Além disso, é importante destaca que a pesquisa está inserida na Linha de Pesquisa 2: Informação e Sociedade do Departamento de Ciência da Informação, pois, se trata de um trabalho voltado para a promoção da leitura das histórias em quadrinhos, além de abordar seu papel informacional e de fonte documental da história e da memória.

A pesquisa possui três seções principais, onde cada uma aborda os aspectos específicos do tema proposto. Na primeira seção, foi abordado um pouco do processo histórico das HQ na sociedade, destacando suas características como forma de arte autônoma e híbrida, que possui elementos textuais e visuais. Além disso, sua conceituação foi realizada a partir de autores como Will Eisner (2010), famoso quadrinista norte americano que compreende as HQ como arte híbrida de junção de textos e artes sequenciais. Além de outros autores como Waldomiro Vergueiro (2023), pesquisador brasileiro e fundador do Observatório de Histórias em Quadrinhos; e Scott McCloud (1995), quadrinista norte americano que defende os quadrinhos como forma de arte autônoma.

Na segunda seção foi abordado as histórias em quadrinhos como documentos, que podem guardar e transmitir memórias e discursos de povos ou indivíduos de uma determinada

¹ Criado em 1917, o *Pulitzer* é um prêmio americano para pessoas que realizam trabalhos de excelência nas áreas do jornalismo e da literatura. FERRO, Isabela. Prêmio Pulitzer 2024 e os destaques do jornalismo de excelência. **Revista OGruto**, 2024. Disponível em: <https://revistaogrito.com/premio-pulitzer-2024-e-os-destaques-do-jornalismo-de-excelencia/>. Acesso em: 10 abr. 2025.

época. Sendo assim, a utilização de teóricos que lidam com os conceitos de memória e documento foram fundamentais, como por exemplo, Jacques Le Goff (1990), famoso historiador francês que trabalha a ideia do documento como fonte de história e memória. Além disso, é importante salientar que ao analisar as HQ tanto os textos como as imagens possuem o mesmo valor como documento, nesse sentido, a utilização de Peter Burke (2005), historiador inglês que defende o uso de imagens como fontes no processo de construção do saber histórico, também foi de grande valia.

A terceira seção utilizou todos os conceitos abordados anteriormente para analisar *Maus*, o que possibilitou demonstrar como os elementos textuais e visuais da obra transmitem a memória de um sobrevivente do Holocausto.

Por fim, nas considerações finais, foram retomados os objetivos da pesquisa. A análise demonstrou a capacidade das histórias em quadrinhos como documentos, indo além do pensamento de que são destinadas apenas a um público infantil. Dessa maneira, a pesquisa evidenciou como as HQ podem abordar narrativas complexas, como o Holocausto, reforçando sua relevância na preservação da história e da memória.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ORIGEM E DEFINIÇÃO

As HQ têm uma trajetória rica e multifacetada, que reflete a evolução das necessidades humanas de comunicação e registro de eventos através de imagens gráficas. Portanto, para Eisner (2010, p. 39):

A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia.

Sendo assim, as HQ se distinguem pela sua habilidade em transformar ideias e eventos em uma narrativa visual segmentada, já que a combinação de palavras e figuras criam uma experiência única para cada leitor. Esse processo criativo não apenas diferencia os quadrinhos de outras formas de mídia visual, como também destaca sua importância como um meio de comunicação rico e multifacetado. Portanto, para compreendermos melhor suas especificidades, examinemos ao longo do capítulo a sua origem e a sua definição.

2.1 A história das HQ

A priori, para abordarmos de maneira sucinta a origem das HQ utilizemos de Vergueiro (2023). Para ele as histórias em quadrinhos possuem sua origem ligada as necessidades humanas de registrar os fatos e de se comunicar através da utilização de imagens gráficas e isso ocorre ao longo da história humana. Desde tempos antigos, diversas civilizações utilizaram de imagens únicas ou até mesmo sequenciais, para documentar acontecimentos, narrar histórias ou transmitir informações.

Na pré-história, os primeiros indícios de narrativas visuais podem ser encontrados nas pinturas rupestres (figura 1). Essas imagens, pintadas nas paredes das cavernas, narravam o cotidiano do homem primitivo, desde as caças bem-sucedidas ou até mesmo a localização de animais na região, ou seja, eram imagens essenciais para a sobrevivência do indivíduo e da comunidade (Vergueiro, 2023). Para Vergueiro (2023) no momento que essas comunidades se tornaram nômades a escrita simbólica, através de imagens, ganhou ainda mais importância como elemento básico da comunicação, sobretudo em sociedades que desenvolveram a escrita ideográfica, como por exemplo a utilização dos hieróglifos.

Figura 1 - Dois indivíduos abatendo uma anta, pintura rupestre do Seridó, RN



Fonte: Ensinar História (2014)¹.

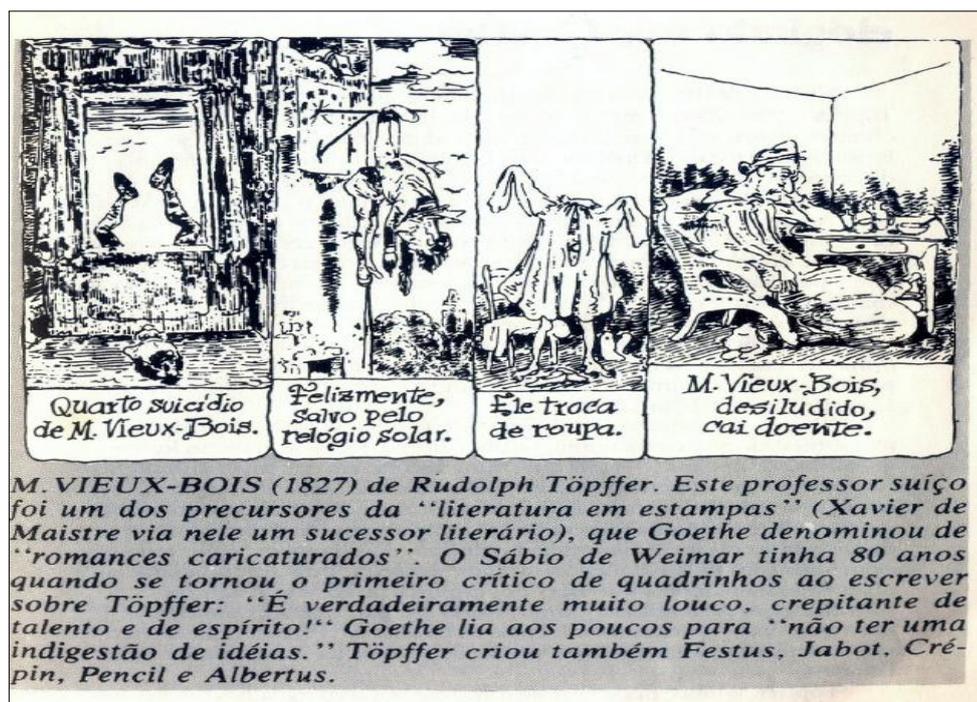
Com o passar dos anos e com o surgimento do alfabeto fonético, a imagem passa a ter uma menor importância como elemento de comunicação, uma vez que essa nova forma de escrita permitia a ampliação de formas para composição e transmissão de mensagens, logo, foi um desenvolvimento fundamental para a humanidade (Vergueiro, 2023). No entanto, Vergueiro (2023) ressalta que as imagens gráficas continuaram sendo essenciais para a sociedade, pois o acesso à escrita ocorreu de maneira lenta para a grande maioria das pessoas, tornando-as necessárias como elemento essencial para a comunicação humana ao longo da história.

Com o advento da imprensa, o papel das imagens gráficas ganhou ainda mais relevância. Esse processo se intensificou com o surgimento da imprensa industrial no século XIX, período em que a disseminação de jornais e revistas se expandiu, popularizando as caricaturas e as charges, sobretudo, as que faziam comentários sobre aspectos sociais e críticas políticas. Logo, se estabeleceu uma tradição de narrativas visuais ou iconográficas que foram essenciais para o aparecimento das histórias em quadrinhos como um meio de comunicação de consumo massivo (Vergueiro, 2023).

Moya (1986) afirma que ainda no século XIX o suíço Rudolph Töpffer (1799-1846) foi um dos pioneiros com união de imagens e de textos ao criar a obra *M. Vieux-Bois* (figura 2, 1827), a qual continha imagens que eram narradas através de textos que conduziam a história. Para McCloud (1995), Rudolph Töpffer pode ser considerado o pai dos quadrinhos modernos, pois, suas sátiras empregavam caricaturas e requadros que apresentavam a primeira combinação interdependente de palavras e figuras.

¹ Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/pre-historia-parte-3-serido-e-inga/>. Acesso em: 01 ago. 2024.

Figura 2 - M. VIEUX-BOIS de Rudolph Töpffer



Fonte: Moya (1986, p. 11).

No Brasil, destacou-se o ítalo-brasileiro Ângelo Agostini (1843-1910), que em 1867 faz a história *As Cobranças* que foi uma de suas primeiras histórias ilustradas que apresentavam imagens narradas com textos. Além disso, em 30 de janeiro de 1869 ele escreve seu primeiro personagem fixo na revista *Vida Fluminense*, cujo título é *As aventuras de Nhô Quim* ou impressões de uma Viagem à Corte. Atualmente Agostini é considerado o patrono das histórias em quadrinhos no Brasil, que tem como dia 30 de janeiro o Dia do Quadrinho Nacional.

Em 1895 Richard F. Outcault (1863-1928) publicou a obra *The Yellow Kid* que é considerado por muitos um marco das HQ modernas (figura 3). Isso ocorre principalmente porque a obra, ao contrário das antecessoras, possui o elemento textual inserido dentro das imagens, em específico na vestimenta amarela que o personagem principal utilizava, com o tempo os textos começaram a aparecer dentro de balões. Além disso, por ser publicado em cores e em um jornal de grande circulação, tornou-se bastante popular e influenciou na popularização dos quadrinhos como forma de entretenimento das massas. Diante dessas informações, também é importante destacar que mesmo sendo considerado um marco das HQ modernas, seus antecessores não podem deixar de serem compreendidas como histórias em quadrinhos, pois, "Não precisa ter palavras para ser quadrinhos [...]" (McCloud, 1995, p. 8) e segundo Eisner

(2010, p. 10) “É possível contar uma história apenas através de imagens, sem ajuda de palavras”.

Figura 3 - O menino amarelo/Yellow Kid de Richar F. Outcault



Fonte: Moya (1986, p. 22).

Segundo Vergueiro (2023) as histórias em quadrinhos eram inicialmente voltadas para o cômico, tendo desenhos satíricos e caricatos, porém, com o passar do tempo começaram a apresentar temas mais variados como família, animais antropomorfizados e protagonistas femininas. Além disso, a partir do século XX, ocorreu a popularização de histórias de aventuras e a tendência de desenhos mais naturalistas que à aproximaram ainda mais ao público leitor. Neste mesmo período também surgiram os *comic books*, que são publicações periódicas de quadrinhos. Além disso, surgem histórias com figuras super heroicas que tiveram uma grande popularidade, sobretudo, entre o público mais jovem (Vergueiro, 2023).

Durante a Segunda Guerra Mundial as histórias de super-heróis ganharam cada vez mais força, uma vez que, nesse período elas tinham como foco a participação desses heróis no conflito bélico, o que ocasionou no consumo massivo dessas obras. Com o fim da guerra, surgiram novos gêneros como histórias de terror e de suspense, que também obtiveram popularidade entre o público mais jovem. Dessa forma, não demorou muito para que a sociedade norte-americana começasse a desconfiar dos quadrinhos e a suspeitar de suas

influências negativas no público juvenil, esse fator ocorre principalmente graças a Fredric Wertham, psiquiatra alemão que denunciou os efeitos maléficos que a leitura dos quadrinhos supostamente provocava no jovens norte-americanos (Vergueiro, 2023).

Com o surgimento da visão dos quadrinhos como algo maléfico ganhando cada vez mais força na sociedade norte-americana, os editores das revistas, através da *Association of Comics Magazine*, elaboram uma série de normas chamadas de *Comics Code*, que censuravam as publicações a fim de garantir que as histórias não prejudicassem, nos jovens leitores, o desenvolvimento da moral e dos bons costumes. Sobre isso Vergueiro (2023, p. 12) afirma que:

Infelizmente, esse movimento formal de classificação dos quadrinhos, em vez de colaborar para o aprimoramento do meio como pretendiam seus idealizadores, teve dois efeitos bastante negativos sobre ele. Por um lado, sob o ponto de vista do mercado, gerou o desaparecimento de grande número de editoras, algumas com propostas bastante avançadas em termos de elaboração de conteúdos temáticos e reconhecimento da produção intelectual de roteiristas e desenhistas, tendo como consequência principal a pasteurização do conteúdo das revistas.

Dessa forma, fica evidente que o *Comics Code* trouxe vários problemas para as histórias em quadrinhos, como por exemplo, o declínio da qualidade narrativa, pois, os autores perderam sua autonomia fazendo com que muitos abandonassem essa indústria. Além disso, também ocorreram prejuízos acadêmicos, já que muitos estudiosos passaram a desconsiderar os quadrinhos como objeto de estudo, seja como valor estético ou pedagógico, enfraquecendo o potencial cultural e educacional que essa arte possui. Também é importante destacar que o movimento de censura e de crítica aos quadrinhos não ficou restringido aos Estados Unidos, outros países como a França, Brasil, Itália e a Alemanha, por exemplo, também ocorreram uma série de críticas semelhantes aos norte-americanos. Alguns países chegaram até mesmo a proibir publicações estrangeiras ou a criar normas rígidas para as produções locais (Vergueiro, 2023).

Somente a partir das últimas décadas do século XX, proveniente de novos estudos culturais e sociais que as HQ começaram a serem vistas a partir de visões menos preconceituosas, permitindo a compreensão do seu valor cultural e artístico. Sendo assim, elas começaram a ser compreendidas como manifestações artísticas com características próprias (Vergueiro, 2024). Ademais, apesar da mudança dos status das HQ, muitas pessoas ainda a consideram como forma de entretenimento unicamente destinada ao público infantil ou juvenil, desconsiderando seu potencial artístico, literário e até mesmo educacional. Porém, graças ao

crescente reconhecimento acadêmico e a popularização das *graphic novels*², como por exemplo *Maus* de Art Spiegelman (2009) e *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons (2022) que abordam temas complexos e adultos, é que essa percepção tem mudado gradualmente valorizando cada vez mais as HQ como forma de arte.

2.2 Fundamentos e conceitos das HQ

Feito um breve resumo da história das HQ, passamos a analisar seus fundamentos e conceitos. Logo, esta seção será fundamental para compreender as especificidades das histórias em quadrinhos como forma de arte e meio de comunicação. Desta forma, devemos estabelecer, primeiramente, que os quadrinhos não podem ser chamados de literatura, pois, segundo Ramos (2023, p. 17):

Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para apresentar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens.

Dessa maneira, reconhecendo a autonomia das HQ, poderemos compreender a complexidade desta linguagem que possui características próprias e capacidades distintas de se contar uma história. Nesse sentido, ao se tratar da linguagem, podemos observar que ela é constituída a partir de dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal (Vergueiro, 2023), ou seja, utilizam da combinação de imagens e palavras em uma sequência determinada e específica, com o objetivo de transmitir uma narrativa ou informações para o leitor (McCloud, 1995). Tal definição é cunhada por Will Eisner (2010) como arte sequencial.

Sendo os quadrinhos uma arte sequencial que possui em sua narrativa gráfica a sobreposição de palavras e imagens, é necessário que o leitor utilize em sua compreensão, suas habilidades interpretativas verbais e visuais (Eisner, 2010). Ou seja, será necessária uma noção estética de arte e de literatura para a compreensão da narrativa, logo, a leitura dos quadrinhos envolve um processo cognitivo, onde o leitor terá que decodificar símbolos gráficos e textuais.

² Novelas gráficas ou romances gráficos, são histórias em quadrinhos autorais voltadas ao leitor adulto, abordam qualquer gênero ficcional ou não ficcional e são publicadas em edições únicas. SANTOS, Roberto Elísio dos; CHINEN, Nobu. Categorização e análise de *graphic novels* brasileiras. **Sociopoética**, Campina Grande, v. 1, n. 22, p. 129-140, 2020.

Além disso, também é necessário noções de espaço e tempo para se compreender plenamente a estrutura e a progressão da narrativa. Sendo assim, abordemos algumas características narrativas presente nas HQ.

2.3 Linguagem verbal

Um dos principais conceitos utilizados na narrativa gráfica é o da linguagem verbal, que se refere ao uso de palavras e textos para transmitir mensagens. Nesse sentido, Vergueiro (2023, p. 55) afirma que esse recurso é utilizado “[...] para expressar a fala ou pensamento dos personagens, a voz do narrador e os sons envolvidos nas narrativas apresentadas, mas também estará presente em elementos gráficos, como cartazes, cartas, vitrines etc”. Normalmente essa linguagem aparece inserida em elementos gráficos, como balões e legendas, que são utilizados para comunicar a fala dos personagens e informações adicionais da narrativa para o leitor.

Segundo Vergueiro (2023), a legenda tem como função representar a voz do narrador da história, situando o leitor no tempo e espaço em que ocorre a narrativa. Sendo assim, sua leitura deve ocorrer antes das falas dos personagens, porém, deve-se destacar que o narrador pode ser ente onisciente ou um próprio personagem do enredo. Outro elemento crucial é o balão de fala, que é definido por Vergueiro (2023, p. 56) como “[...] a intersecção entre imagem e palavra” e que, segundo Eisner (2010, p. 24) “[...] tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. Deste modo, nota-se que a utilização dos balões criou uma forma de representação, que permite expressões diretas dos diálogos e pensamentos dos personagens. Desta forma, Vergueiro (2023) afirma que a utilização dos balões proporcionou o surgimento de um código complexo, que transformou as histórias em quadrinhos em uma arte híbrida entre elementos visuais e textuais.

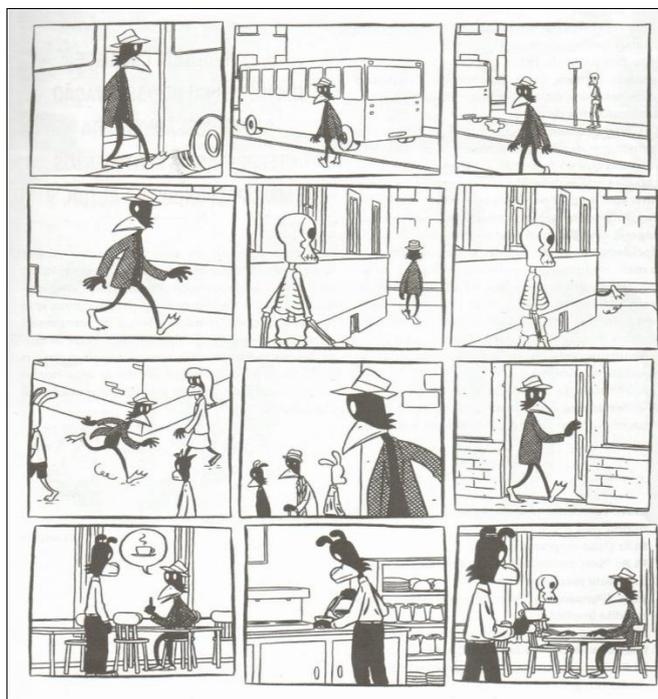
Ramos (2023, p. 33) na tentativa de aprofundar o conceito de balão de fala, afirma que:

O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação conversacional. Há um motivo para a inclusão do solilóquio e do monólogo na definição. É comum ver o pensamento de um personagem descrito em palavras ou flagrá-lo falando em voz alta, tendo a si mesmo como interlocutor.

Desta forma, a definição utilizada por Ramos (2023), tenta abranger diversas formas de discurso, pois, o balão pode ser utilizado para representar não apenas as formas de diálogos convencionais, como o discurso direto, mas também pensamentos, sejam eles falados

ou não. Sendo assim, o balão desempenha um papel crucial na narrativa, permitindo que os personagens expressem suas falas de forma gráfica. Por isso, cada tipo de balão, como de sussurro ou de grito, é desenhado de uma maneira específica que indica visualmente o tom e a intenção da fala, enriquecendo a interpretação da história pelo leitor. Porém, deve-se enfatizar que por mais importante que seja dentro da narrativa gráfica, o balão não é indispensável, pois, é possível ter histórias em quadrinhos somente com imagens, não sendo necessário a utilização de recursos textuais, como os balões.

Figura 4 - Fragmento da coletânea de histórias SSHHHH! do cartunista norueguês Jason



Fonte: Eisner (2010, p. 19).

A figura 4 demonstra um exemplo de história que não utiliza do recurso dos balões. Nesse quadrinho a condução dos acontecimentos ocorre exclusivamente por meio das imagens, o que evidencia o potencial da linguagem visual nas histórias em quadrinhos.

2.4 Linguagem visual

A linguagem visual ou ícone pode ser compreendida “[...] como qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia” (McCloud, 1995, p. 27). Desta forma, seu uso nas HQ é essencial para a construção da narrativa, pois, cria uma mensagem ou comunicação visual direta com o leitor. Logo, para que ocorra uma compreensão da narrativa gráfica, é necessário que aconteça uma interação entre o artista sequencial e o leitor, pois, a interpretação

dos ícones requer uma decodificação ativa dos elementos visuais (Eisner, 2010). Sendo assim, “O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem” (Eisner, 2010, p. 7). Portanto, cabe principalmente ao artista a utilizações de representações visuais que auxiliam o leitor na interpretação dos ícones, contribuindo na clareza da narrativa gráfica.

Se a linguagem visual cria uma comunicação simbólica entre a narrativa e o leitor, é a onomatopeia que introduz uma dimensão auditiva que complementa os elementos visuais. Desta forma, para Vergueiro (2023, p. 62) “As onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”. Sendo assim, elas são essenciais para trazer uma dimensão auditiva aos elementos visuais das HQ, permitindo que os leitores utilizam de seu conhecimento prévio e da imaginação para criar sua experiência narrativa. Além disso, também é importante destacar que Vergueiro (2023) afirma que as onomatopeias são bastante utilizadas na literatura, mas, é nos quadrinhos que ela encontra sua maior variedade gráfica, sendo um dos fatores cruciais na linguagem das HQ.

A onomatopeia não só adiciona um elemento sonoro na narrativa visual, mas, ela desempenha um papel na construção do ritmo e na ação que ocorre na história. Sua utilização pode variar, o que reflete na intensidade e na qualidade que a obra deseja transmitir para o leitor. Nesse sentido, Ramos (2023, p. 81) afirma que “o aspecto visual da letra utilizada pode indicar expressividades diferentes. Sua cor, tamanho, formato e até prolongamento, adquirem valores expressivos distintos dentro do contexto em que é produzida”. Em outras palavras, o uso estilizado do recurso das onomatopeias permite aos criadores da HQ expressar de forma dinâmica as emoções e a intensidade das cenas, guiando a experiência do leitor e criando uma narrativa ainda mais envolvente. A figura 5 é um exemplo de utilização da onomatopeia em que a utilização de *BAM!* representa o som do disparo de uma arma de fogo.

Figura 5 - Representação do som de uma arma em uma batalha na obra Estórias Gerais



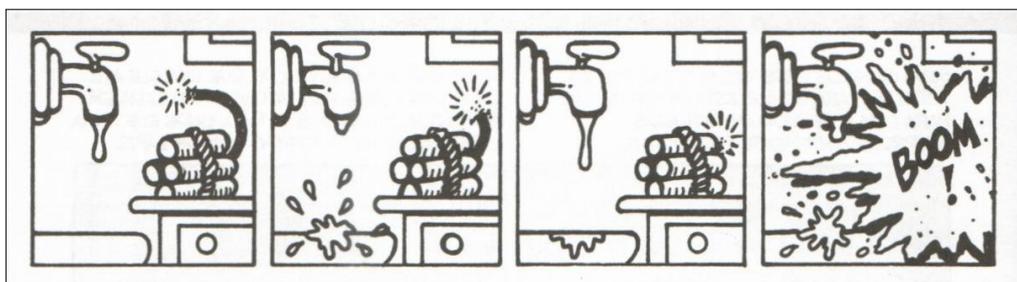
Fonte: Ramos (2023, p. 78).

Da mesma forma que as onomatopeias influenciam no ritmo da narrativa, o conceito de tempo ou *timing* é fundamental para a estruturação e compreensão da história nas HQ. O “Tempo é elemento essencial nos quadrinhos. É percebido pela disposição dos balões e dos quadrinhos. Quanto maior o número de vinhetas para descrever uma mesma ação, maior a sensação e o prolongamento do tempo” (Ramos, 2023, p. 128). Dessa forma, o uso estratégico dos quadros influencia na forma como o leitor experimenta o ritmo e a duração das ações dentro da narrativa. Para justificar ainda mais a importância do tempo para as HQ, Eisner (2010, p. 23) afirma que:

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos pela percepção que temos da relação entre eles.

Desta forma, é através do tempo que a narrativa gráfica é estruturada de maneira que guia a experiência do leitor. Ou seja, o tempo é um elemento que interage com o espaço e com os aspectos visuais e verbais para criar um fluxo narrativo coeso, moldando a maneira como a história é compreendida (figura 6).

Figura 6 - Sequência de quadrinhos demonstrando a passagem do tempo



Fonte: Eisner (2010, p. 30).

Por fim, a análise de alguns dos fundamentos das histórias em quadrinhos revela a complexidade e riqueza que essa arte possui. A interação entre a linguagem verbal e a visual, como por exemplo o uso dos balões de fala e de ícones, enriquece a narrativa gráfica tornando-a única e expressiva. Ao compreendermos essas especificidades, pode-se entender a autonomia dos quadrinhos como um meio de comunicação e de forte expressão artística. Nesse sentido também abordemos um pouco sobre o gênero do jornalismo em quadrinhos, gênero em que *Maus* se enquadra, para então tratarmos do uso das histórias em quadrinhos como documentos.

2.5 Jornalismo em quadrinhos

O JHQ se refere a uma forma de comunicação híbrida que combina elementos do jornalismo com as linguagens e técnicas utilizadas nas histórias em quadrinhos. Esse conceito engloba diversos tipos de produções, que vão desde notícias em formato em quadrinhos até mesmo grandes reportagens que utilizam da narrativa visual para transmitir suas informações (Lima, 2013). Entretanto, Silva (2012) afirma que somente as reportagens e notícias pensadas especificamente para o meio dos quadrinhos podem ser consideradas JHQ, pois, essas produções são baseadas em diversos processos investigativos, jornalísticos, narrativos que juntos das técnicas dos quadrinhos conseguem transmitir as informações desejadas.

Segundo Silva (2012) as JHQ possuem como principais características a fidelidade à ambientação histórica e o uso de personagens reais em situações verídicas, o que garante uma base factual às narrativas. Além disso, para a sua produção é necessária uma colaboração entre o jornalista e o quadrinista, pois, o processo envolve etapas como elaboração de roteiro, escolha de ângulos, ilustração e diagramação, o que integra a apuração jornalística com a narrativa visual (Silva, 2012).

Enquanto origem, as JHQ surgem a partir da intersecção do jornalismo tradicional e da arte sequencial, tendo como um dos pioneiros o trabalho de Horácio Pinto da Hora (1853-

1890) que por volta do século XIX utilizou a linguagem dos quadrinhos para tratar de temas sociais e políticos, além de realizar reconstituições gráficas de eventos policiais em jornais (Santana; Bari, 2020). Porém, o termo JHQ só irá se popularizar a partir da publicação de *Palestina*, de Joe Sacco (1993), que para muitos é considerado o marco inicial desse gênero híbrido (Huf, 2020).

Joe Sacco (1993) em sua obra *Palestina: uma nação ocupada* faz uma reportagem sobre a situação da Palestina, após sua visita a Israel. Esse trabalho lhe rende um prêmio *Harvey Awards*, o que o incentivou a se dedicar ao gênero que ele chamaria de jornalismo em quadrinhos, criando outras histórias como: *Área de Segurança: Gorazde* (2000), *Uma história de Sarajevo* (2003), *War's End: Profiles from Bosnia 1995-96* (2005), *Notas sobre Gaza* (2010) (Oliveira; Senra, 2022).

Outras obras e autores de destaque no JHQ são: *Maus*, de Art Spiegelman (2009) que consiste em uma entrevista a seu pai Vladek Spiegelman sobre sua vida na Polônia e seu confinamento em Auschwitz; *Persépolis*, de Marjane Satrapi (2000) que narra sobre a vida da própria autora durante a Revolução Islâmica no Irã; *Fax from Sarajevo*, de Joe Kubert (1996) que conta os relatos reais de Ervin Rustemagic durante o cerco de Sarajevo na Guerra da Bósnia; e *Hadashi no Gen*, de Keiji Nakazawa (1973) que conta a experiência de vida de uma garoto chamado Gen durante e após o bombardeio atômico de Hiroshima em 1945.

Por fim, o jornalismo em quadrinhos demonstra como as HQ podem atuar como registros valiosos de eventos e contexto reais. Nesse sentido, essa perspectiva consegue se conectar a análise das HsQ como forma de documento, o que explora seu papel como meio de preservação da memória.

3 HISTÓRIA E MEMÓRIA: O USO DAS HQ COMO DOCUMENTO

O estudo das histórias em quadrinhos não se limita apenas à análise de suas características estilísticas e narrativas, mas também a compreensão de seu papel como documento de memória e fonte de informação. Sendo assim, é essencial reconhecer que as HQ desempenham um papel significativo na preservação e interpretação de contextos históricos, sociais e culturais. “Através das HQ podemos estudar as relações de gêneros, o imaginário, os modos de pensar e de sentir presentes em uma determinada sociedade, a economia, a cultura material as formas de sociabilidade, os padrões culturais, e tudo o mais” (Barros, 2023, p. 403). Dessa forma, é evidente que as HQ possuem a capacidade de servir como registros dinâmicos e multifacetados da experiência humana.

Portanto, este capítulo busca explorar como as histórias em quadrinhos, muitas vezes vistas como um mero entretenimento, podem ser compreendidas como documentos que refletem as percepções culturais e sociais de seu tempo. Para aprofundar essa análise, primeiramente devemos discutir o conceito de memória e de documento para então entender como as HQ, em especial a obra *Maus*, podem servir como instrumentos de preservação da memória.

3.1 Memória e documentos

Para conceituar a memória utilizaremos de Le Goff (1990), onde para ele “a memória, como propriedade de conservar certas informações, remete-nos em primeiro lugar a um conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas” (1990, p. 423). Em outras palavras Le Goff (1990) atribui a memória um papel fundamental na maneira como os seres humanos interagem com o passado. A memória não é um elemento estático, mas seria na verdade um amplo conjunto de processos mentais que permitiu a reinterpretação das experiências anteriores. Desta forma, ela poderá moldar e representar os fatos a partir das lembranças e até mesmo dos esquecimentos.

Le Goff (1990, p. 476) também define a memória como “um elemento essencial do que se costuma chamar *identidade*, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia”. Sendo assim, a memória é central na construção da identidade, seja individual ou coletiva. Além disso, Le Goff

(1990) também destaca que as memórias coletivas podem ser instrumento e objeto de poder, influenciando a forma como os eventos são lembrados, representados e até mesmo reinterpretados por um determinado grupo social, ou seja, permitem a criação de narrativas históricas.

Segundo Le Goff (1990) a história seria a forma científica da memória coletiva, sendo um processo que busca organizar e interpretar os resquícios e fragmentos de memória acumuladas ao longo dos anos. Desta forma, Le Goff (1990) destaca que os documentos e os monumentos são fundamentais para a construção e preservação da memória histórica. Nesse sentido, os documentos seriam os registros que forneceriam evidências do passado, enquanto que os monumentos, seriam as representações físicas ou simbólicas que materializam uma memória. Porém, Le Goff (1990) problematiza a natureza de um documento, deixando evidente que:

O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziram, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento (para evocar a etimologia) que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados desmistificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento. Resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias. No limite, não existe um documento-verdade. Todo o documento é mentira. (Le Goff, 1990, p. 547-548).

Ao analisarmos a citação de Le Goff (1990) percebemos que os documentos são produtos de um longo processo de construção e de interpretação, que evidencia não somente o período em que foi criado, mas também as manipulações que podem ocorrer posteriormente. Dessa forma, deve-se considerar que os documentos são produtos do saber social, porém, jamais devem ser tomados como verdades absolutas. Logo, ao afirmar que documento é monumento, fica evidente que os documentos são representações selecionadas de uma época ou de um grupo social, que tem como objetivo comunicar e preservar uma narrativa histórica para o futuro. Sendo assim, a abordagem crítica de Le Goff (1990) permite entender que a análise de um documento histórico deve ser feita levando em consideração diversos fatores, como por exemplo o seu contexto histórico e o objetivo de sua criação.

É importante salientar que o documento não deve ser compreendido somente como um texto escrito, mas também como qualquer registro que atue como evidência do passado, sendo assim, podem ser imagens, monumentos e até mesmo objetos culturais. Nesse contexto, a abordagem de Peter Burke (2005) expandi a noção de documento para além do texto escrito,

pois, para ele o uso das imagens, ao longo do tempo, como objetos de adoração ou de transmissão de informações ou até mesmo como fonte de prazer, nos permitem testemunhar antigas forma de conhecimento, ou seja, “[..] imagens constituem-se no melhor guia para o poder de representações visuais nas vidas religiosa e política de culturas passadas” (Burke, 2005, p. 17).

Peter Burke (2015) evidencia que existem perigos na utilização das imagens como fonte, pois, para ele “Imagens são testemunhas mudas, e é difícil traduzir em palavras o seu testemunho” (Burke, 2005, p. 18). Dessa forma, podem ocorrer equívocos na análise dessa fonte, especialmente quando as imagens são interpretadas fora de seu contexto original ou quando se tenta atribuir a elas significados que não correspondem às suas intenções ou usos históricos. A falta de contexto pode levar a interpretações anacrônicas ou imprecisas, subestimando a complexidade e a multiplicidade de significados que as imagens podem carregar. Portanto, Burke (2005) defende a ideia de que imagens devem ser interpretadas criticamente, levando em conta todo o contexto histórico em que foram criadas, sejam os objetivos da sua concepção ou até mesmo intenções culturais ou ideológicas por traz da sua criação.

Portanto, os documentos são multifacetados, capazes de transmitir informações de maneiras diversas, refletindo não apenas o conteúdo literal, mas também os valores, as ideologias e o contexto cultural da época em que foram produzidos. Dessa forma, a análise crítica de documentos, defendida por teóricos como Le Goff (1990) e Peter Burke (2005), envolve considerar todos esses aspectos para uma interpretação mais completa da memória.

3.2 HQ como objeto de estudo

A partir da compreensão dos conceitos de memória e de documento, abordemos um pouco sobre a capacidade que as histórias em quadrinhos possuem como objeto de estudo, ou seja, como um documento provedor de informação. Dessa forma, é relevante destacar que como qualquer documento as HQ são produções culturais que refletem os valores, as ideologias e as preocupações de seu tempo. Além disso, elas oferecem uma forma única de registrar e transmitir memórias e narrativas históricas através da combinação dos elementos visuais e textuais.

As HQ, mesmo que não seja o seu objetivo primário, carregam em si a intenção de preservar determinadas imagens e interpretações do passado, logo, não são meras formas de entretenimento visual. Podemos considerá-las como meios de representação de contextos

históricos e sociais que podem ser analisados criticamente, com o intuito de compreender as condições em que foram produzidas e até mesmo as narrativas que buscaram transmitir. Dessa forma, cada página, cada quadro e cada imagem, refletem uma escolha consciente ou até mesmo inconsciente de como narrar um evento ou uma experiência, ou seja, as HQ, como qualquer outro documento, carregam uma interpretação particular do passado (Le Goff, 1990).

A partir do entendimento de quadrinhos como documentos, podemos destacá-los como objetos de pesquisa em duas abordagens principais. A primeira consiste em analisá-los como objeto de estudo, dessa forma, os quadrinhos são analisados por sua própria estrutura, conteúdo e seu impacto como um meio de comunicação, de informação e de expressão artística. Logo, é examinada as características específicas da obra, seja sua narrativa, sua interação entre o texto e imagem (Barros, 2023). A segunda abordagem trata as HQ como fonte histórica, sendo assim, elas são utilizadas com o objetivo de entender e interpretar contextos históricos, refletindo os valores, ideologias e preocupações da época (Barros, 2023). Independente da abordagem, fica evidente a capacidade das histórias em quadrinhos como objeto de conhecimento e fonte de informação.

Ao compreender os quadrinhos como fonte de informação, segundo Silva e Santos (2023) é possível reconhecer que as HQ possuem uma linguagem única que lhes conferem papéis importantes nas esferas sociais, culturais e educacionais. Além disso, essa valorização como produto artístico e cultural fortalece a sua inclusão em acervos de bibliotecas e instituições de ensino, promovendo o acesso a essas obras e incentivando o desenvolvimento de pesquisas e atividades que exploram seu potencial educativo, informativo e memorialístico (Silva; Santos, 2023).

Em suma, as HQ se destacam tanto como objetos de estudo quanto como documentos, pois, elas não apenas refletem as ideologias de sua época, mas também oferecem uma forma única de registrar e transmitir memórias e narrativas históricas. Logo, as HQ se demonstram recursos essenciais para a compreensão do passado e o desenvolvimento do conhecimento.

4 METODOLOGIA

Esta seção visa descrever a metodologia que foi utilizada nesta pesquisa de natureza básica. Logo, quanto aos objetivos, foi empregada uma abordagem descritiva e exploratória, referente aos estudos e opiniões de diferentes especialistas, a respeito dos impactos sociais da obra *Maus* de Art Spiegelman (2009). Quanto aos procedimentos metodológicos incluirão a construção do referencial teórico e revisão de literatura narrativa.

A revisão da literatura é um método de pesquisa que “Não faz uso de critérios explícitos na sua busca em bases de dados, é embasada pela subjetividade de busca e embasamento dos autores sobre o tema” (Sampaio, 2022, p. 32). Esse tipo de revisão se concentra na interpretação de trabalhos já publicados e não possui uma metodologia rigorosa de seleção de fontes, o que permite uma maior liberdade na análise e na construção da fundamentação teórica da pesquisa.

A linha de pesquisa adotada, como dito anteriormente, foi a de Informação e Sociedade, cujo conceito é apresentado no site do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe como:

Linha 2 - informação e sociedade: história, memória e patrimônio em unidades de informação, promoção e práticas de leitura em unidades de informação; competência informacional; letramento informacional; comportamento informacional/práticas informacionais; mediação da informação em unidades de informação-aspectos teóricos e práticos; disseminação; estudos de usos e usuários; leitura e cultura; ética e cidadania na sociedade da informação; atividades culturais em unidades de informação;

A pesquisa possui abordagem descritiva e exploratória, onde segundo Sampieri, Collado e Lucio (2013) os estudos de caráter exploratórios visam familiarizar fenômenos relativamente desconhecidos, obtendo informações que auxiliam na possibilidade de pesquisas ou até mesmo novos conceitos. Enquanto as pesquisas de caráter descritivas “buscam especificar propriedades, características importantes de qualquer fenômeno que se queira analisar. Descrevem tendências de um grupo ou população” (Sampieri, Collado e Lucio, 2013, p. 102). Dessa forma, a análise descritiva foi aplicada para caracterizar os elementos gráficos e textuais de *Maus* e sua contribuição para a memória. Já à análise exploratória permitiu uma investigação preliminar sobre como as histórias em quadrinhos, especificamente *Maus*, funcionam como documentos de memória.

Os procedimentos metodológicos da análise foram realizados por meio de uma abordagem qualitativa, devido ao caráter da revisão de literatura narrativa, já que a mesma

trabalha com fontes escolhidas, e não com a completude das publicações, no período avaliado (1991 a 2024).

Nesse sentido, Gil (2008) afirma que essa metodologia é utilizada para estudar as experiências vividas e ambientes sociais complexos a partir das perspectivas dos atores sociais envolvidos. Já Creswell (2021) destaca que esse tipo de análise envolve dados baseados em textos e imagens, além de requerer uma reflexão crítica do pesquisador. Portanto, essa abordagem permite uma análise aprofundada dos significados presentes em *Maus*, explorando a forma que a combinação entre os elementos visuais e textuais contribuem na construção de uma narrativa de memória. Além disso, contribui para o entendimento de HQ como documento, em especial um documento de memória.

Previamente, a utilização de uma revisão bibliográfica foi fundamental para a obtenção de mecanismos e conceitos que foram usados na análise da HQ. Dessa forma, autores já citados nesta pesquisa, como por exemplo, Eisner (2010) e Vergueiro (2023), permitiram uma ampla variedade em conhecimento relacionado aos fundamentos das HQ, além de autores como Burke (2005) e Le Goff (1990) para compreender o conceito de memória e documentos que são fundamentais para a compreensão do papel dos quadrinhos como documento. Desse modo, quanto a importância da utilização da pesquisa bibliográfica, Marconi e Lakatos (2021 *apud* Lehnhart, 2024, p. 54) afirmam que:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc. até meios de comunicação orais: rádio, gravações eletrônicas, audiovisuais, filmes e programas de televisão. Seu objetivo é colocar o pesquisador em contato direto com o que já foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto.

Além disso, Gil (2008) afirma que a principal vantagem de realizar uma pesquisa bibliográfica é o fato de permitir ao pesquisador a cobertura de vários fenômenos de maneira mais ampla. Essa abordagem se alinha à concepção de Le Goff (1990) sobre o documento como construção histórica e social. Além disso, a pesquisa em fontes secundárias foi essencial para a realização deste trabalho, seguindo também a perspectiva de Burke (2005) sobre a importância de analisar criticamente diferentes tipos de registros. Logo, é importante destacar que a HQ *Maus* é compreendida como fonte primária e foi examinada à luz dos referenciais teóricos, especialmente no que concerne à sua natureza híbrida (Eisner, 2010) e à sua função como documento de memória (Le Goff, 1990).

A pesquisa bibliográfica narrativa, diferentemente da sistemática, estabelece um estado da arte, sem a preocupação das quantificações, que serve de conteúdo introdutório para estudos mais aprofundados. Segundo Rother:

Os artigos de revisão narrativa são publicações amplas, apropriadas para descrever e discutir o desenvolvimento ou o "estado da arte" de um determinado assunto, sob ponto de vista teórico ou contextual. As revisões narrativas não informam as fontes de informação utilizadas, a metodologia para busca das referências, nem os critérios utilizados na avaliação e seleção dos trabalhos. Constituem, basicamente, de análise da literatura publicada em livros, artigos de revista impressas e/ou eletrônicas na interpretação e análise crítica pessoal do autor. Essa categoria de artigos têm um papel fundamental para a educação continuada pois, permitem ao leitor adquirir e atualizar o conhecimento sobre uma temática específica em curto espaço de tempo; porém não possuem metodologia que permitam a reprodução dos dados e nem fornecem respostas quantitativas para questões específicas. São considerados artigos de revisão narrativas e são qualitativos (Rother, 2007, p. 1).

Essa abordagem permitiu analisar não apenas seus elementos narrativos e visuais, mas também seu papel na preservação da memória, cumprindo assim os objetivos propostos.

5 ANÁLISE DA OBRA *MAUS*

Neste capítulo, é abordado uma análise detalhada da obra *Maus*, explorando desde o contexto biográfico do autor até as características narrativas e visuais que tornaram a obra um marco nas histórias em quadrinhos. Sendo discutidos temas como o uso do formato gráfico para retratar o Holocausto, o antropomorfismo dos personagens, a estrutura narrativa não linear, a complexa relação entre pai e filho, a exploração do trauma e da memória, e o estilo de arte e design. Além disso, o capítulo destaca como essa obra se consolidou como um documento de memória, capaz de preservar e transmitir experiências históricas de forma impactante e reflexiva.

5.1 Art Spiegelman

Art Spiegelman nasceu em 15 de fevereiro de 1948, em Estocolmo, na Suécia, e migrou com sua família para os Estados Unidos em 1951. Cresceu no Queens, Nova York, onde desde cedo mostrou interesse por desenhar. Estudou na High School of Art and Design e tornou-se uma figura central no movimento de quadrinhos underground¹ durante os anos 1970. Foi coeditor da influente revista *Raw* junto com sua esposa, Françoise Mouly, um espaço que permitiu a exploração de narrativas experimentais (Ferreira; Bonfim, 2022).

Filho de sobreviventes do Holocausto, Spiegelman transformou os relatos de seu pai em sua obra mais importante, *Maus*, que utiliza de uma abordagem metafórica que retrata os judeus como ratos e os nazistas como gatos. Outras obras de Spiegelman incluem *Breakdowns* (1978) e *In the Shadow of no Towers* (2004), mas, *Maus* permanece como sua criação mais icônica, abordando temas profundos como memória, trauma e identidade, e reafirmando o potencial das HQ como meio de preservação da história.

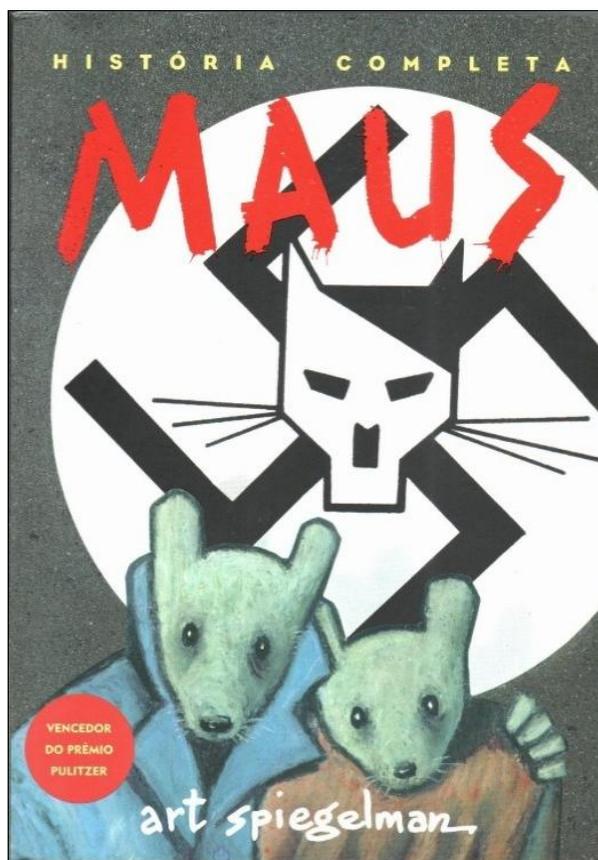
5.2 História de *Maus*

Maus é uma obra de Art Spiegelman que narra as memórias de seu pai, Vladek Spiegelman, um sobrevivente do Holocausto. A obra foi publicada em dois volumes, o primeiro

¹ O termo refere-se a uma cultura ou movimento que foge dos padrões convencionais e comerciais da sociedade. Está associado a expressões artísticas alternativas, como música, artes plásticas, literatura e cultura urbana, que não seguem modismos ou buscam popularidade midiática. UNDERGROUND. **Significados**. [S. l.], [20--]. Disponível em: <https://encurtador.com.br/ZRkVI>. Acesso em: 07 mar. 2025.

em 1986 e o segundo em 1991. Ela não trata somente do Holocausto, mas também do fato de que o autor a utiliza como uma ferramenta para compreender sua própria vida, especialmente sua relação com seu pai e o suicídio de sua mãe, Anja. Ela foi uma sobrevivente assim como Vladek, porém, cometeu suicídio em 1968 quando Art tinha apenas 20 anos. Essa tragédia pessoal foi um ponto de partida para a criação de Maus, com o autor tentando entender a relação entre o sofrimento de seus pais, o legado do Holocausto e sua própria identidade (Ferreira; Bonfim, 2022). Logo abaixo na figura 7 se encontra a capa da HQ *Maus*.

Figura 7 - Capa de Maus



Fonte: Spiegelman (2009).

Sobre os acontecimentos e de maneira sucinta a história começa com Vladek relatando sua vida na Polônia antes da invasão nazista, onde era um jovem empreendedor casado com Anja, uma mulher inteligente e sensível, com quem teve um filho chamado Richieu. Essa estabilidade é destruída com a chegada da guerra e a implementação das políticas antisemitas nazistas. Vladek relata a perda de seus negócios, a necessidade de se esconder e os primeiros sinais de violência. Com o avanço da ocupação nazista, ele e sua família enfrentam fome, medo e separação. Richieu, enviado para outra cidade para segurança, é morto por sua cuidadora para evitar que fosse capturado pelos nazistas. Eventualmente, Vladek e Anja são

capturados e enviados para Auschwitz, onde enfrentam a fome, a brutalidade e a constante ameaça de morte.

Vladek sobrevive graças à sua engenhosidade, realizando trabalhos manuais e trocando bens por comida e favores. Suas habilidades linguísticas e resistência física também são cruciais. Após a liberação dos campos, Vladek e Anja se reencontram e tentam reconstruir suas vidas, viajando para os Estados Unidos, onde têm outro filho, Art. No entanto, o trauma da guerra afeta profundamente Vladek, que se torna um homem controlador e rígido, influenciando seu relacionamento com o filho.

Na década de 1970, Art entrevista seu pai para documentar essa história e lida com tensões familiares e a memória do suicídio de sua mãe. Ele enfrenta o desafio de representar os horrores do Holocausto de forma fiel, enquanto reflete sobre o impacto emocional dessa tarefa em si mesmo e nos outros. A obra entrelaça a memória do Holocausto com as complexidades das relações familiares e o legado do trauma, destacando a importância de preservar essas narrativas.

5.3 Características de *Maus*

Maus é uma obra essencial para entender o papel das histórias em quadrinhos como documentos e fontes de memória. Art Spiegelman, ao escolher o formato de HQ, transformou a narrativa do Holocausto e o trauma familiar em uma obra que não só documenta uma tragédia, mas também reflete sobre a transmissão desse trauma às gerações seguintes.

O valor da discussão apontada por *Maus* é a de que não se pode modificar o passado, mas é lícito que a sociedade promova medidas afirmativas, para ajustar e dar dignidade às pessoas na situação presente, assim como evitar a perda da memória e a repetição de injustiças e atrocidades no futuro.

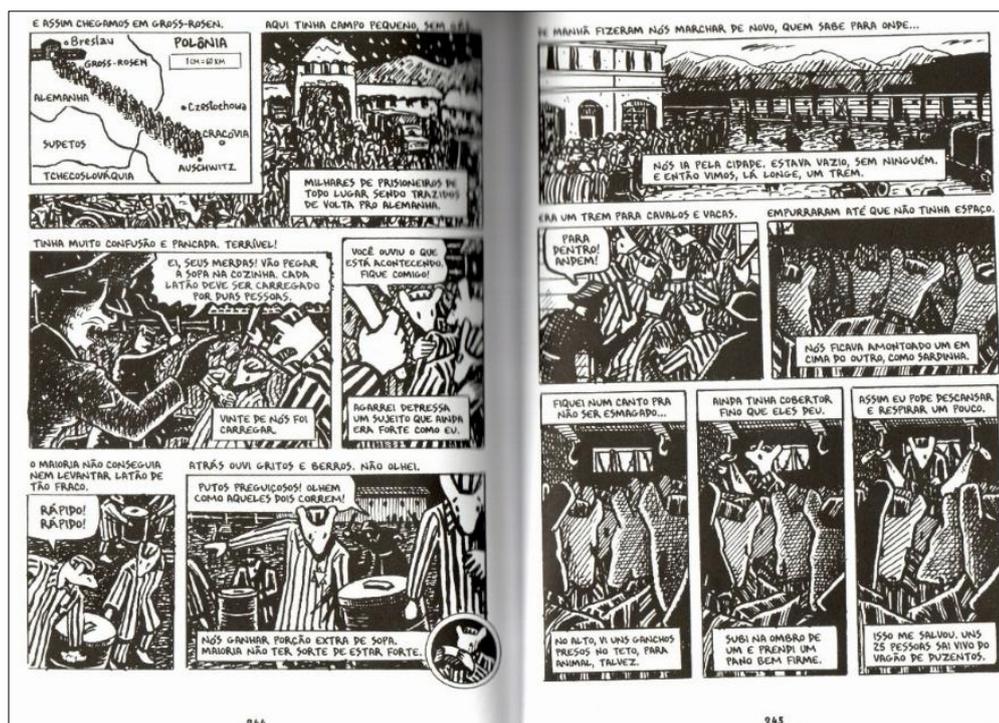
A seguir, são exploradas as características que tornam *Maus* uma obra singular, com foco na forma como ela utiliza recursos visuais e narrativos para tratar temas de memória e de história.

5.3.1 Uso de quadrinhos para abordar o Holocausto

Uma das características mais marcantes de *Maus* é a utilização do formato das HQ para abordar o Holocausto, um tema geralmente tratado por meios literários ou cinematográficos tradicionais. Ao escolher o formato gráfico para realizar seu trabalho jornalístico, Art Spiegelman consegue explorar a complexidade do trauma histórico de maneira acessível e impactante.

As HQ, frequentemente vistas como um meio de entretenimento, são aqui elevadas a um propósito documental e reflexivo. Essa abordagem não só amplia o alcance da obra, mas também transmite uma intensidade emocional única, permitindo que o leitor se conecte de forma mais imediata e visceral com a narrativa. *Maus* demonstra, assim, que as histórias em quadrinhos podem ser um veículo poderoso para preservar e comunicar memórias. Na figura 8 temos um exemplo da representação do Holocausto.

Figura 8 - Holocausto em *Maus*



Fonte: Spiegelman (2009, p. 244-245).

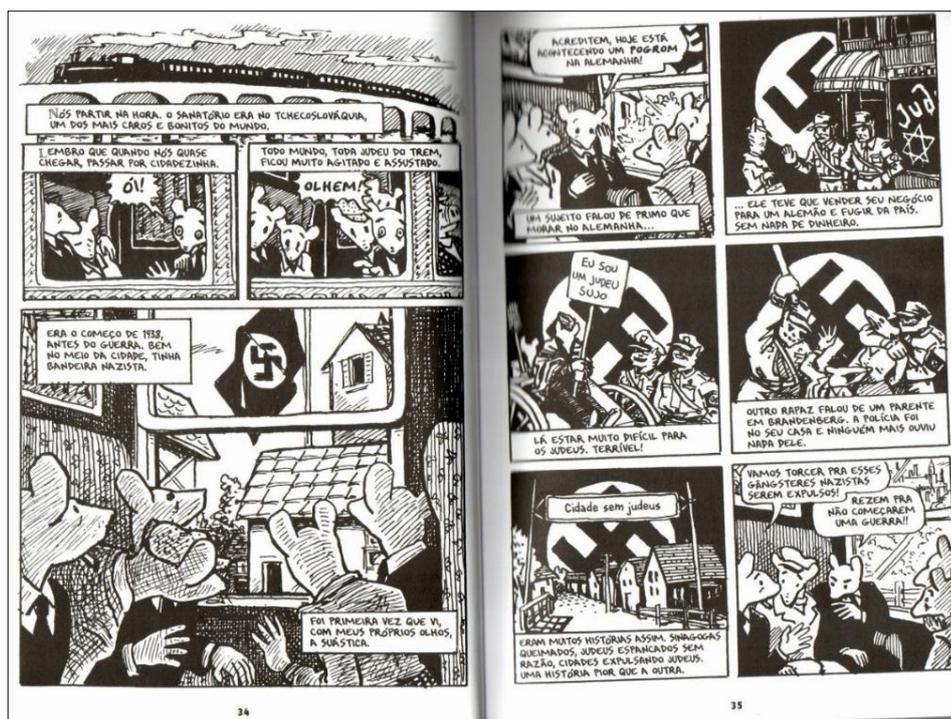
Na figura 8 notamos o momento em que diversos prisioneiros são transferidos de Auschwitz para Breslav. No decorrer dessa viagem eles são expostos a diversos tipos de violência e abuso, sendo até mesmo trancafiados em um vagão de trem apertado, o que resulta na morte de dezenas de pessoas. Esse momento é só um exemplo de como o autor representa o

Holocausto ao longo da obra, sempre destacando a brutalidade e a desumanização dos prisioneiros.

5.3.2 Antropomorfismo dos personagens

O antropomorfismo é uma das características mais distintivas da obra, servindo como um recurso visual e simbólico que amplia a profundidade da narrativa. Art Spiegelman escolhe representar os personagens como animais antropomórficos: os judeus são retratados como ratos, os nazistas como gatos, os poloneses como porcos e os americanos como cães. Essa escolha não é meramente estética, pois, carrega um peso simbólico significativo, refletindo as hierarquias e relações de poder estabelecidas durante o Holocausto. Por exemplo, os gatos, predadores naturais dos ratos, representam a opressão nazista, enquanto os ratos, vistos como pragas, simbolizam a desumanização dos judeus pelo regime nazista. Essa metáfora demonstra a forma como os nazistas retratavam os judeus como seres inferiores e indignos de humanidade.

Figura 9 - Representação dos personagens

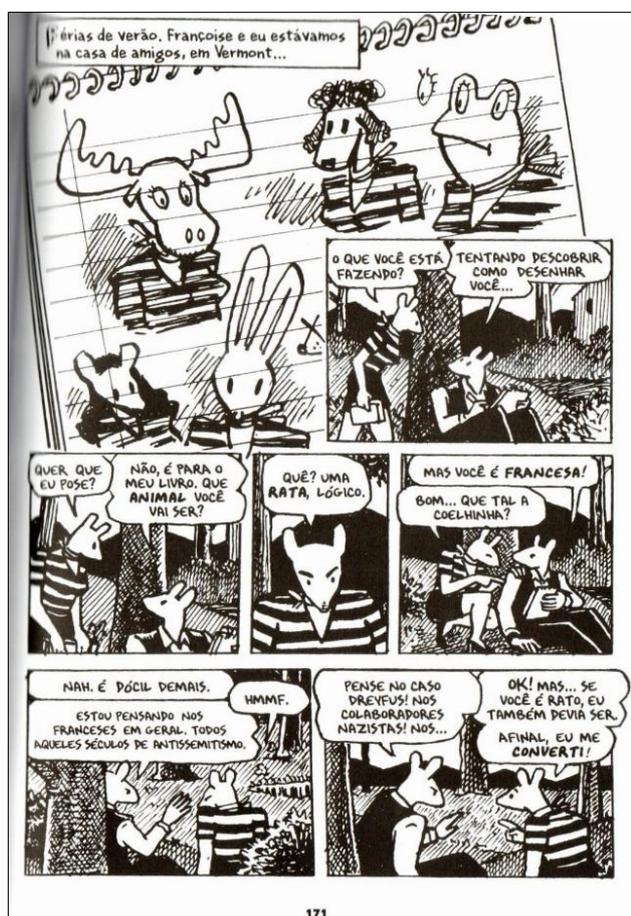


Fonte: Spiegelman (2009, p. 34-35).

Além de reforçar a desumanização promovida pelo Holocausto, o antropomorfismo também demonstra as relações sociais e políticas da época, tornando-as mais acessíveis ao leitor (figura 9). No entanto, essa simplificação não diminui a profundidade da narrativa, pelo

contrário, ela amplifica o impacto emocional ao criar uma conexão visual imediata entre o leitor e os personagens.

Figura 10 - Relação entre o grupo social e o antropomorfismo



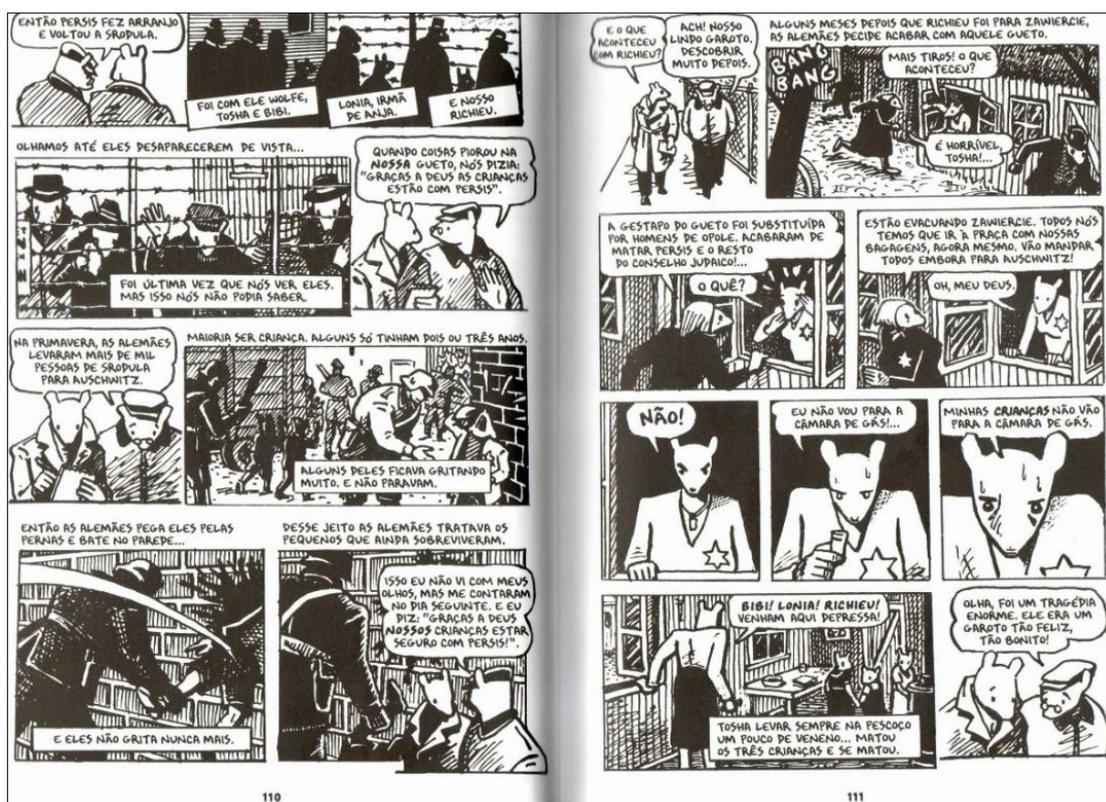
Fonte: Spiegelman (2009, p. 171).

O uso de animais também permite que Spiegelman explore nuances e contradições dentro dos grupos representados (figura 10). Por exemplo, nem todos os poloneses, retratados como porcos, são colaboradores dos nazistas, assim como nem todos os cães, que são os americanos, são heróis. Essa complexidade é sutilmente sugerida através das interações entre os personagens, mostrando que as categorias de bem e mal, vítima ou opressor, nem sempre são tão claras quanto parecem. Essa abordagem visual inovadora contribui para o impacto duradouro da obra, reforçando sua relevância como uma narrativa que combina arte, história e memória.

5.3.3 Estrutura narrativa não linear

A estrutura narrativa não linear de *Maus* é um dos elementos que conferem à obra sua profundidade e complexidade. A história alterna entre dois planos temporais principais, o presente, onde Art Spiegelman entrevista seu pai, e o passado, onde as memórias do Holocausto são reconstruídas. Essa alternância permite que o leitor acompanhe não apenas os eventos históricos vividos por Vladek e sua família, mas também o impacto desses eventos na vida das gerações seguintes. A narrativa do passado, repleta de horror e sofrimento, é constantemente intercalada com cenas do presente, que mostram a relação conturbada entre Art e Vladek, marcada por tensões, conflitos e tentativas de compreensão mútua.

Figura 11 - A não linearidade presente na obra



Fonte: Spiegelman (2009, p. 110-111).

Essa estrutura não linear serve para destacar como o trauma do Holocausto transcende o tempo, afetando não apenas os sobreviventes, mas também seus descendentes. Na figura 11 temos um dos momentos mais impactantes da obra, que é a morte de Richieu, esse momento é representado de maneira não linear, onde a todo instante temos alternâncias entre o relato de Vladek e a morte do jovem. Essa alternância intensifica o impacto emocional sobre o leitor.

Dessa forma, a alternância entre os dois planos temporais cria um diálogo constante entre passado e presente, enfatizando como as memórias do Holocausto continuam a moldar as identidades e relações familiares décadas depois. Além disso, a não linearidade da narrativa permite que Spiegelman explore temas como a memória. Ao incluir cenas em que reflete sobre o processo de criação da *graphic novel*, o autor adiciona uma camada metalinguística à obra.

Por fim, a estrutura narrativa de *Maus* reforça a ideia de que o Holocausto não é apenas um evento histórico, mas um legado que continua a reverberar no presente. Essa abordagem inovadora não apenas enriquece a obra, mas, também convida o leitor a refletir sobre como o passado pode moldar o presente e como as histórias de dor e sobrevivência podem ser preservadas e compreendidas para as futuras gerações.

5.3.4 Relação complexa entre pai e filho

A relação entre pai e filho em *Maus* é profundamente marcada pelo legado do trauma do Holocausto, que se manifesta na dinâmica entre ambos. Vladek carrega consigo as marcas de sua experiência, tornando-se uma figura complexa, pois, ele é ao mesmo tempo resiliente e controlador, prático e emocionalmente distante. Art, por outro lado, cresceu sob a sombra desse trauma, herdando não apenas as histórias de sofrimento, mas também as dificuldades emocionais que permeiam sua família. Essa relação é tensionada pela dificuldade de comunicação entre os dois, já que Vladek muitas vezes evita abordar temas dolorosos, como o suicídio de Anja, enquanto Art luta para compreender o pai e, ao mesmo tempo, estabelecer sua própria identidade independente desse legado.

Art Spiegelman, ao contar a história de Vladek, mostra o pai como uma figura complexa, por um lado, ele é inteligente e forte, conseguindo sobreviver ao Holocausto, mas por outro, é controlador e difícil de lidar no dia a dia. Essa dualidade causa conflitos e também momentos em que os dois tentam se conectar, misturando amor e frustração. Além disso, Art enfrenta o desafio de representar as experiências de seu pai de forma fiel, mas sem ser consumido pelo peso emocional que elas carregam.

Figura 12 - Vladek confunde o nome de Art



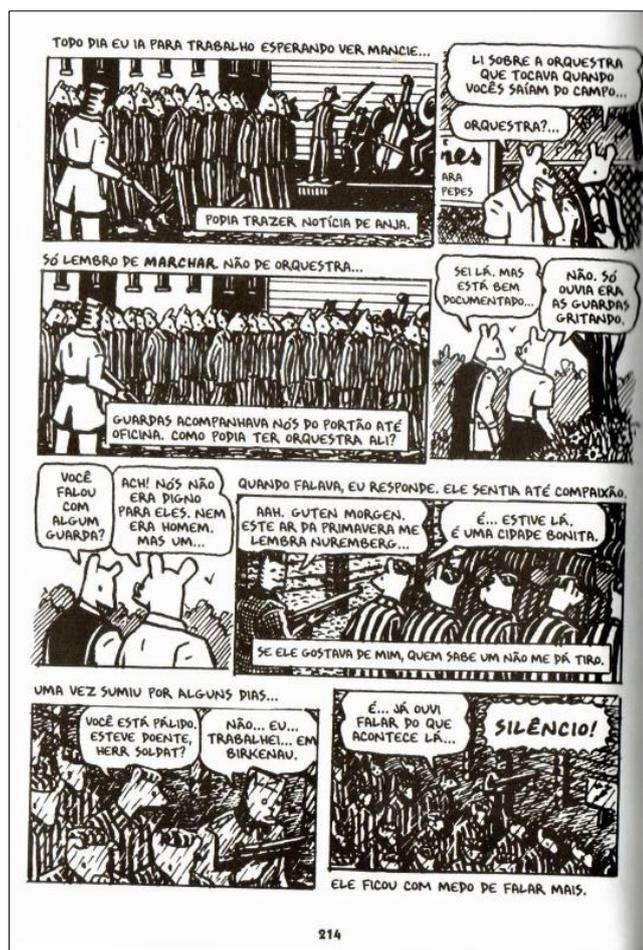
Fonte: Spiegelman (2009, p. 296).

Na figura 12 Vladek confunde Art com Richieu, o filho falecido, o que demonstra a dificuldade de superar o passado e a persistência do trauma na memória familiar. Através dessa dinâmica, *Maus* transcende a narrativa histórica, tornando-se uma reflexão universal sobre como o trauma e a memória podem moldar relações e identidades, destacando a importância da empatia e da compreensão para enfrentar as cicatrizes deixadas pela história.

5.3.5 Exploração do trauma e da memória

Em *Maus*, a memória é tratada como um processo dinâmico e multifacetado, que vai além de um simples registro do passado. O autor explora como as memórias do Holocausto são reconstruídas, transmitidas e reinterpretadas, tanto por Vladek, sobrevivente dos campos de concentração, quanto por ele próprio, que busca documentar e compreender essas histórias. A obra não apenas narra os eventos traumáticos vividos por Vladek, mas também reflete sobre como essas memórias são afetadas pelo tempo, pelo trauma e pelas relações familiares.

Figura 14 - A orquestra



Fonte: Spiegelman (2009, p. 214).

Segundo Correia (2021, p. 117):

Esta sequência representa a subjetividade da percepção da realidade. Historicamente, havia uma orquestra de prisioneiros que tocava no início do dia de trabalho, uma mórbida ironia. Porém, Vladek não recorda da orquestra: não havia música a ser escutada em meio aos gritos ensurdecedores. Na dinâmica dos quadrinhos, a marcha dos prisioneiros rumo ao trabalho forçado literalmente se sobrepõe aos músicos e, assim, metaforicamente sufoca sua melodia, numa sinestesia em que o visual representa o sonoro. Nesses quatro quadrinhos Art Spiegelman racionalizou a história e intuiu a subjetividade.

Essa representação visual das lacunas na memória de Vladek reforça a ideia de que a memória é um processo subjetivo e emocionalmente carregado. A ausência da orquestra simboliza como o trauma pode apagar detalhes específicos da memória, substituindo-os por uma percepção mais intensa da dor e do sofrimento. A sobreposição visual dos prisioneiros marchando sobre os músicos, como destacado por Correia (2021), cria uma metáfora poderosa onde o horror do Holocausto silencia até mesmo a música, apagando até mesmo da memória.

Por fim, *Maus* demonstra que a memória não é um registro objetivo do passado, mas uma construção dinâmica, influenciada pelo trauma, pelas relações familiares e pelo contexto em que é evocada. Ao representar visualmente as lacunas e contradições, Spiegelman não apenas documenta o Holocausto, mas também convida o leitor a refletir sobre como as memórias são preservadas, transmitidas e transformadas ao longo do tempo. Essa abordagem reforça o papel das histórias em quadrinhos como um meio capaz de capturar a complexidade da experiência humana, indo além de uma documentação factual para explorar as camadas da memória.

5.3.6 Estilo de arte e design

O estilo visual de *Maus* é um elemento fundamental para a construção da atmosfera emocional e histórica da obra. A escolha por uma paleta de cores em preto e branco, aliada a um traço simplificado e quase minimalista, cria uma sensação de distanciamento emocional e severidade, adequada ao tema sombrio do Holocausto. Essa abordagem gráfica contrasta com a representação quase cartunesca dos personagens como animais antropomórficos, uma decisão que amplifica o impacto da narrativa. Mesmo utilizando do antropomorfismo dos personagens, *Maus* é uma obra realista e que procura ser fiel aos acontecimentos, pois, se trata de uma obra jornalística que busca representar as memórias das vivências de Vladek.

A simplicidade do traço e a ausência de cores vibrantes permitem que o leitor se concentre no conteúdo das memórias, que são tratadas com a máxima seriedade. Essa combinação de elementos visuais cria uma tensão entre a forma e o conteúdo, onde a aparente leveza do estilo gráfico contrasta com a densidade emocional e histórica da narrativa. Além disso, o uso de recursos visuais, como a sobreposição de imagens e a fragmentação dos quadros, reforça a ideia de que a memória é um processo sujeito a reinterpretações.

Figura 15 - Exemplo de sobreposição de imagem



Fonte: Spiegelman (2009, p. 117).

Na figura 15 temos o exemplo da utilização da sobreposição da imagem. Onde vemos Vladek no presente, contando sua história para Art, enquanto que ao fundo temos representações do que ele está narrando. Essa composição de imagens passa para o leitor uma sensação de imersão, onde o passado e o presente se entrelaçam para construir uma narrativa.

5.4 *Maus* como documento

Através de toda a análise realizada nos tópicos anteriores percebe-se que a obra *Maus* demonstra-se como um documento de memória, capaz de preservar e transmitir as experiências traumáticas do Holocausto de maneira única e impactante. Na perspectiva de Le Goff (1990), *Maus* pode ser compreendido não apenas como um registro factual, mas como

uma construção histórica que evidencia lacunas, silêncios e reinterpretações inerentes ao processo de memorialização de um acontecimento. Essa característica reforça a natureza subjetiva da memória, o que revela a complexidade de transmitir experiências traumáticas para diferentes gerações.

Um dos aspectos que reforçam a importância de *Maus* como fonte de informação histórica e cultural, ou como documento, é sua capacidade de registrar e transmitir memórias de forma híbrida, combinando elementos visuais e textuais, por meio dos recursos semiológicos da linguagem das HQ. Essa linguagem permite que a obra alcance um público amplo e diversificado, tornando acessível um tema complexo e doloroso como o Holocausto. Além disso, a obra se destaca como um documento ao abordar a memória de forma crítica e reflexiva. Não se limitando somente a apresentar os fatos de maneira linear; ela explora a natureza fragmentada e subjetiva da memória, especialmente em relação a eventos traumáticos. As lacunas e silêncios nas recordações de Vladek, por exemplo, são representadas visualmente, reforçando a ideia de que a memória é um processo dinâmico e influenciado pelo contexto emocional e histórico. Essa abordagem faz de *Maus* um registro valioso não apenas dos eventos históricos, mas também das complexidades envolvidas na preservação e transmissão dessas memórias.

Em resumo, *Maus* é um exemplo claro de como as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas como documentos de memória, contribuindo para a preservação de narrativas históricas e culturais. Dessa forma, *Maus* não apenas documenta o Holocausto, mas também reafirma o potencial das HQ como ferramentas essenciais para a preservação e transmissão da memória.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada teve como foco central a análise da obra *Maus* destacando sua capacidade de preservar e transmitir as experiências traumáticas do Holocausto de maneira única e impactante. O objetivo geral foi alcançado ao demonstrar como a linguagem híbrida das HQ permite uma abordagem profunda e reflexiva de temas históricos e sociais. Os objetivos secundários, que incluíam identificar os elementos narrativos e visuais de *Maus* que contribuem para sua interpretação como documento de memória, analisar o uso da linguagem das HQ para retratar o Holocausto e contribuir para o debate sobre o papel das HQ no meio acadêmico, foram igualmente atendidos.

A obra de Spiegelman, ao utilizar o formato gráfico para abordar um tema tão denso como o Holocausto, demonstra que as HQ não são apenas um meio de entretenimento, mas, também um veículo poderoso para a transmissão de conhecimento e a reflexão crítica. Essa abordagem inovadora reforça o potencial das HQ como documentos, capazes de capturar a complexidade da experiência humana e de preservar narrativas que, de outra forma, poderiam ser perdidas ou esquecidas.

No contexto da Biblioteconomia, esta pesquisa ressalta a importância das HQ como recursos valiosos para as bibliotecas e para os bibliotecários. As HQ, ao serem reconhecidas como documentos de memória e fontes de informação, devem ser integradas aos acervos das bibliotecas, promovendo a diversidade de materiais e enriquecendo o acesso à informação. O bibliotecário, como mediador da informação, tem o papel crucial de fomentar a leitura e a utilização das HQ, não apenas como ferramentas educativas, mas também como documentos que preservam a história e a cultura. Além disso, as HQ permitem que os usuários tenham acesso a narrativas complexas e reflexivas, que contribuem para a formação de leitores críticos e conscientes de seu papel na sociedade.

Outro fator de destaque é que as HQ são uma excelente porta de entrada para o hábito da leitura, especialmente para públicos que podem ser relutantes em relação a textos mais tradicionais. As combinações de imagens e textos estimulam a imaginação e facilitam a compreensão, tornando-as uma ferramenta poderosa para a promoção da leitura. Ao reconhecer o valor das HQ os bibliotecários podem desempenhar um papel fundamental na desconstrução de preconceitos e na valorização dessa forma de arte como um meio legítimo de expressão e preservação da memória.

Por fim, esta pesquisa contribui para o campo científico ao demonstrar que as HQ, longe de serem apenas um entretenimento infantil, são documentos capazes de preservar e

transmitir memórias. Sendo assim, ao evidenciar o potencial das HQ como ferramentas de registro e reflexão, espera-se que este trabalho incentive novas pesquisas sobre o papel das HQ como documentos e fontes de informação histórica e cultural, ampliando o reconhecimento dessa forma de arte no meio acadêmico e na sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS

- 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://www.researchgate.net/publication/378710952_HQ-Histora_As_relacoes_dos_Quadrinhos_como_agente_meio_de_representacao_e_objeto_historico_Antiteses_2023. Acesso em: 10 out. 2024.
- BURKE, Peter. O testemunho das imagens. In: BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Santa Catarina: EDUSC, 2005.
- CASTRO, Edjane dos. Histórias em quadrinhos: fonte de informação e mediação em sala de aula. In: Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade, 12., 2022, São Cristovão. **Anais [...]**. São Cristovão, SE: Universidade Federal de Sergipe. 2022. Disponível em: https://coloquioeducon.com/org_trabalhos/adm/exportar_trabalho_pdf.php?id_trabalho=506. Acesso em: 8 mar. 2025.
- CORREIA, Victor Vitório de Barros. Memória, trauma e testemunho em Maus: A história de uma sobrevivente. **Caderno de História**, Recife, v. 24, n. 40, p. 112-134, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/cadernosdehistoriaufpe/article/view/251399>. Acesso em: 7 abr. 2025.
- CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 5. ed. Porto Alegre, RS: Penso, 2021. 234 p.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- FERREIRA, Jackson de Azevedo; BONFIM, Lucília Maria Goulart de Andrade. **Maus: A história de um sobrevivente – uma análise investigativa**. p. 1-19. 2022. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/816/FERREIRA%2c%20Jackson%20de%20Azevedo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 fev. 2025.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008. 200 p.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; BAPTISTA LUCIO, Pilar. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- HUF, Natália. Jornalismo em quadrinhos atua como importante meio de construção da memória. **Jornalismo e História**, 2020. Disponível em: <https://jornalismoehistoria.sites.ufsc.br/2020/06/26/jornalismo-em-quadrinhos-atua-como-importante-meio-de-construcao-da-memoria/>. Acesso em: 5 fev. 2025.
- LE GOFF, Jacques. Memória. In: LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.
- LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.

LEHNHART, Eliete dos Reis. **Trabalho de conclusão de curso – TCC**. Santa Maria, RS: UFSM, 2024.

LIMA, Marcelo Oliveira. **O jornalismo em quadrinhos enquanto gênero: uma análise a partir da obra de Joe Sacco**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32787>. Acesso em: 1 fev. 2025.

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

MOYA, Alvaro. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L&pm, 1986.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de; SENRA, Rafael. Jornalismo e quadrinhos – uma relação antiga. **Imaginário!**, [S. l.], v. 24, p. 54-70, 2022. Disponível em: <https://marcadedefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario24/2.rafaelsenra.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2025.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto. 2023.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2023.

ROTHER, Edna Terezinha. Editorial: Revisão Sistemática x Revisão Narrativa. **Revista Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo/SP, 20 (2), jun 2007. s/p. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002007000200001>.

SANTANA, Glêyse Santos; BARI, Valéria Aparecida. O pioneirismo do jornalismo em quadrinhos no Brasil: reconstituição do "crime da mala" por Horácio Hora. **Cajueiro**, Aracaju, v. 2, n. 2, p. 95–120, maio/nov. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Cajueiro/article/view/14731>. Acesso em: 1 fev. 2025.

SILVA, Fábio Mascarenhas; SANTOS, Ana Ligia Feliciano dos. Histórias em quadrinhos como fontes de informação. **Inf. Inf.**, 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: 8 mar. 2025.

SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da. As histórias em quadrinhos gênero jornalístico híbrido: o jornalismo em quadrinhos. **XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Fortaleza, p. 1-14, set. 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/r7-1834-1.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2025.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2022.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. **Departamento de Ciência da Informação: homepage institucional**. Disponível em: <http://cienciainformacao.ufs.br/pagina/7064>. Acesso em: 28 ago. 2024.