

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Escola de Ciência da Informação

Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

Rubem Borges Teixeira Ramos

COM GRANDES PODERES, VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES: um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics

Belo Horizonte

2017

Rubem Borges Teixeira Ramos

**COM GRANDES PODERES, VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES:
um estudo etnometodológico sobre o leitor de histórias em
quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Ciência da Informação.

Linha de pesquisa: Informação, Cultura e Sociedade – ICS

Orientadora: Prof^a Dr^a Lígia Maria Moreira Dumont

Belo Horizonte

2017

R175c Ramos, Rubem Borges Teixeira.
Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades [manuscrito] :
um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em
quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics / Rubem Borges
Teixeira Ramos. – 2017.
252 f., enc. : il.
Orientadora: Lígia Maria Moreira Dumont.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de
Ciência da Informação.
Referências: f. 228-236.
Apêndices: f. 237-249.
Anexos: f. 250-252.
1. Ciência da informação – Teses. 2. Leitura – Histórias em
quadrinhos – Teses. 3. Leitores – Reação crítica – Teses. 4.
Etnometodologia – Teses. I. Título. II. Dumont, Lígia Maria Moreira. III.
Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Ciência da Informação.

CDU: 028



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

"COM GRANDES PODERES, VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES: UM ESTUDO ETNOMETODOLÓGICO SOBRE O LEITOR E A LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS"

Rubem Borges Teixeira Ramos

Tese submetida à Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como parte dos requisitos à obtenção do título de "**doutor em Ciência da Informação**", linha de pesquisa "**Informação, Cultura e Sociedade**".

Tese aprovada em: 06 de dezembro de 2017.

Por:



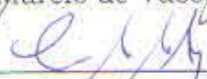
Prof. Dra. Ligia Maria Moreira Dumont - ECI/UFMG (Orientadora)



Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro - USP




Prof. Dr. Marcio de Vasconcellos Serelle - PUC



Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo - ECI/UFMG




Prof. Dr. Cláudio Paixão Anastácio de Paula - ECI/UFMG



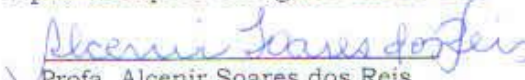
Prof. Dr. Alessandro Ferreira Costa - ECI/UFMG

Versão final aprovada em 23/02/2018



Prof. Ligia Maria Moreira Dumont
Orientadora

Aprovada pelo Colegiado do PPGCI



Prof. Alcenir Soares dos Reis
Coordenadora



UFMG

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Ciência da Informação
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação

ATA DA DEFESA DE TESE DE RUBEM BORGES TEIXEIRA RAMOS, matrícula:
2013708534

Às 14:00 horas do dia 06 de dezembro de 2017, reuniu-se na Escola de Ciência da Informação da UFMG a Comissão Examinadora aprovada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação em 24/11/2017, para julgar, em exame final, o trabalho intitulado **Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades: um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics**, requisito final para obtenção do Grau de DOUTOR em CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, área de concentração: Produção, Organização e Utilização da Informação, Linha de Pesquisa: Informação, Cultura e Sociedade. Abrindo a sessão, a Presidente da Comissão, Profa. Dra. Lígia Maria Moreira Dumont, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra ao candidato para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

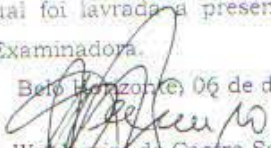
Profa. Dra. Lígia Maria Moreira Dumont - Orientadora	APROVADO
Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro	APROVADO
Prof. Dr. Marcio de Vasconcelos Serelle	APROVADO
Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo	APROVADO
Prof. Dr. Cláudio Paixão Anastácio de Paula	APROVADO


Pelas indicações, o candidato foi considerado APROVADO.


O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 06 de dezembro de 2017.


Profa. Dra. Lígia Maria Moreira Dumont
(ECI/UFMG)



Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
(USP)


Prof. Dr. Marcio de Vasconcelos Serelle
(PUC)

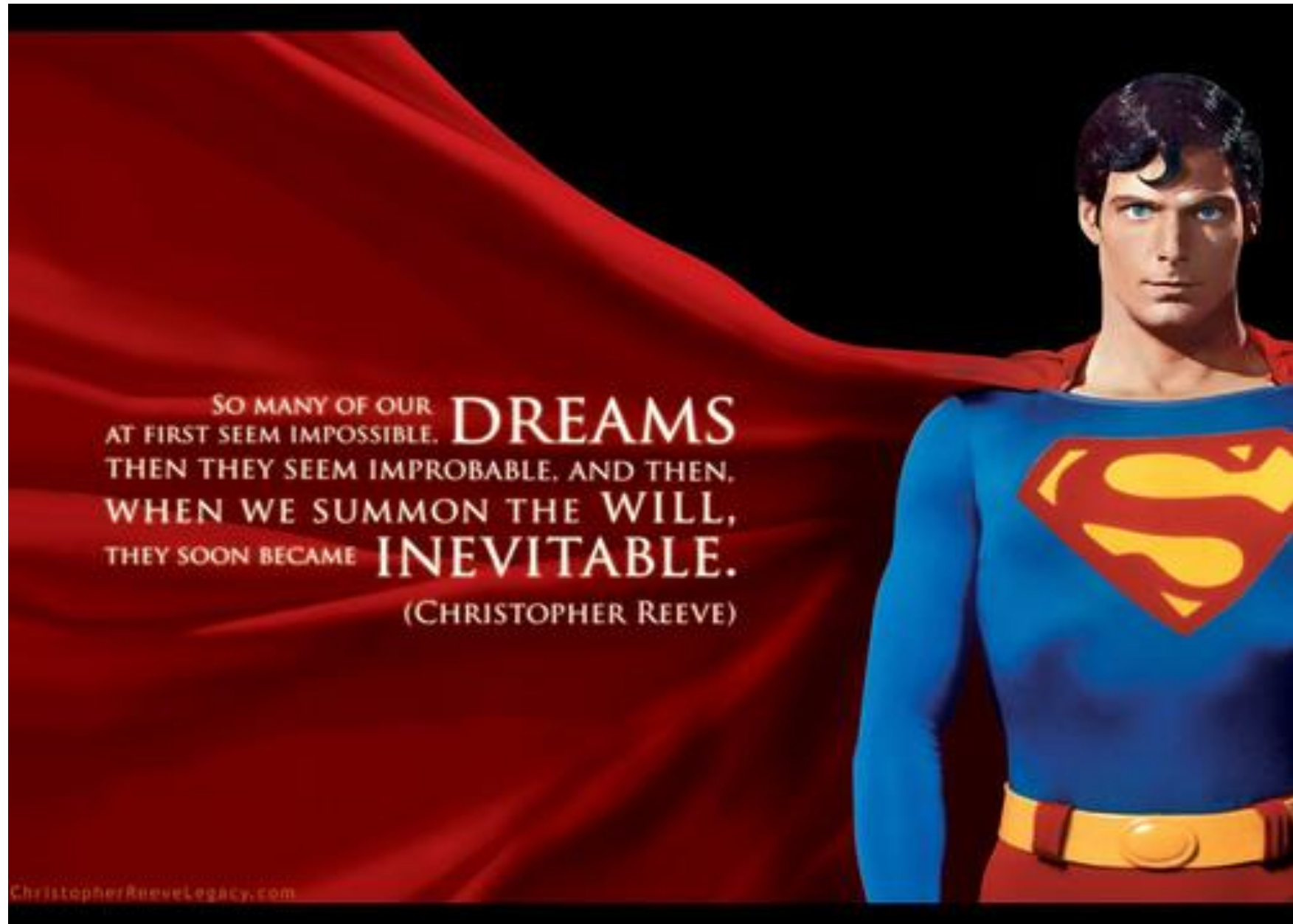

Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo
(ECI/UFMG)


Prof. Dr. Cláudio Paixão Anastácio de Paula
(ECI/UFMG)


Prof. Dr. Alessandro Ferreira Costa
(ECI/UFMG)


Profa. Alcenir Soares dos Reis
Coordenadora do Programa de
Pós-Graduação em Ciência
da Informação da UFMG

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenadora



SO MANY OF OUR
AT FIRST SEEM IMPOSSIBLE. **DREAMS**
THEN THEY SEEM IMPROBABLE, AND THEN,
WHEN WE SUMMON THE WILL,
THEY SOON BECAME **INEVITABLE.**
(CHRISTOPHER REEVE)

ChristopherReeveLegacy.com

“Tantos de nossos SONHOS aparentam ser primeiramente impossíveis. Então, eles parecem improváveis. E então, quando nós invocamos a FORÇA DE VONTADE, eles logo se tornam inevitáveis”. (Homenagem à Christopher Reeve, por nos fazer acreditar que um homem pode voar).

A MEU PAI

Eu me tornei um seguidor de algo que ele me apresentou e que se tornou incomensuravelmente querido.

Eu sei que fui e sou um refém de todas as suas esperanças e medos. E que mesmo a distância imposta pelas decisões e atribuições desta existência não o impediram de compartilhar do conhecimento e do carinho que eu necessitava. O que ele fez em todas as histórias em quadrinhos que me comprou e me deu para ler e colecionar.

Eu estava no meio do doutorado sanduíche, nos EUA, quando Vingadores 2 – a era de Ultron estreou nos cinemas. E posso afirmar que, mesmo àquela distância geográfica, assistir a cena de abertura da película me remeteu à mesma sensação de estar em casa, abrindo e lendo uma história em quadrinhos dos Vingadores recém-saída da banca de jornal e trazida a minhas mãos por você, meu pai.

E nada me deixa mais feliz do que poder mostrar a você todos os frutos dessa leitura, inclusive esta tese, para que possamos desfrutar de todos eles juntos nos anos vindouros.



A MINHA MÃE

Escolhi esta história em quadrinhos como a melhor e mais apropriada forma de ilustrar todo o meu agradecimento pelo apoio, suporte e carinho me dados por você, mamãe, ao longo de todos esses anos, e a todas as orações, lutas e incentivos, neste doutorado, sobretudo ao longo do último ano do mesmo.

Da mesma forma que a Canário Negro, aquela que permaneceu cuidando do Ricardito em um momento de extrema carência e necessidade por que ele passava, foi Você quem mais permaneceu ao meu lado, durante todos os momentos de estresse, ansiedade e dúvidas nestes quatro anos.

Esta vitória não é só minha. Ela é tão sua quanto minha. E aqui está a singela homenagem, em formato de história em quadrinhos, a você mamãe.

Rubem

AGRADECIMENTOS

À **Deus**, por me guiar ouvindo minhas orações, diante dos caminhos sinuosos que muitas vezes levavam ao desestímulo e a incerteza quanto à possibilidade de evolução. Por todos os momentos em que a inspiração me veio, através de palavras, orientações e também pela abertura dos caminhos que concretizaram esta tese.

À Prof^a Lígia Maria Moreira Dumont, minha orientadora, pela presença e contribuição ímpar para com minha opção profissional e formação acadêmica, tendo me orientado desde a especialização lato sensu, passando pelo mestrado e atingindo agora o ponto alto dessa trajetória, na conclusão deste doutorado.

À Prof^a Carol L. Tilley, pelo aceite da orientação no PDSE / CAPES, sem o qual parte vital da pesquisa seria inviabilizada, assim como sua contribuição com seus estudos e tese, comprovando que uma pesquisa séria e comprometida poderia fazer muito em prol das histórias em quadrinhos, ao contrário dos danos que Fredric Wertham lhes causara há meio século atrás.

À CAPES, pelo PDSE que ampliou as possibilidades iniciais da tese, por permitir o acesso e a coleta de dados junto ao público leitor a quem as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics original — mas não exclusivamente — se destinam, os leitores norte-americanos.

Aos parentes e amigos(as) Hilda Ramos, André Araújo Ramos, André Alvarenga, Rodrigo Rodrigues, Jussara Lazzarotti, Vanessa Regina, João Maricato, Eliany Alvarenga, Arnaldo Alves, Maria de Fátima, Luciana Cândida, Andrea Pereira, José Vanderley Gouveia, Gustavo Borges, Daniel Christino, André Roberto, Kátia Kelvis, Nola Senna, Raquel Castro, Chanin Warren Riverbark, Colby Dunaway, Jill Howk, Michelle Parker, Antonio Sotomayor, Mara Thacker, Guilherme Travassos e Gláucia Vaz, que se tornaram parte essencial desta tese, em constante presença e apoio, mesmo quando eu era um reles desconhecido, até atingir este momento.

À FIC — desde os tempos de FACOMB — e a Universidade Federal de Goiás, que investiu e acreditou no meu potencial e incentivou a minha capacitação, a qual culmina nesta tese.

À todos os meus alunos, presentes e egressos, aos quais essa tese também é fruto e destino.

“Nenhum homem é pobre quando tem imaginação. Não estou falando de necessidade, mas de riqueza. Da verdadeira riqueza, aquela que o dinheiro não compra. Quando você lê um livro, uma história, um romance, o mundo lhe pertence. Não precisa nem de trem, nem de barco para viajar. [...] Eu vou dar um par de asas para você voar”.

Juscelino Kubitschek de Oliveira

RESUMO

Analisa, apresenta e discute as experiências de leitores brasileiros e norte-americanos quanto às histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Através da leitura desses quadrinhos, o leitor é exposto a uma gama variada de ideias e informações, as quais levam a uma contínua reorganização e interiorização de conhecimentos. Tal leitura é considerada como fonte e forma de apropriação de informação e de introjeção do conhecimento. A pesquisa objetiva contemplar e interpretar as concepções desses quadrinhos por parte de ambos os públicos, brasileiro e norte-americano, assim como identificar os contextos, sentidos e motivações que eles apresentam para efetivar e prosseguir com essa leitura, inclusive durante sua vida como adultos. Para tanto, se recorre a articulações entre estudiosos e teorias que fornecem condições para se proceder as investigações quanto ao leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis e a introjeção do conhecimento adquirido por meio desta leitura, como as de Garfinkel (1963), cujo princípio da etnometodologia permite se contemplar o senso comum e as referências de sentido e de significado estabelecidas pelo leitor; Geertz (1978) com o estudo cultural que permite o acesso a elementos que influenciam o leitor dentro de seu contexto social; Schechner (1998), que trabalha a antropologia dos eventos performáticos, onde define a interpretação das performances, aqui entendidas como o ato de ler, pelo viés não somente do entretenimento, mas também da eficácia, a qual é capaz de gerar significativas repercussões junto a um ou mais indivíduos diante da leitura empreendida e da interpretação do que foi lido; Iser (1996-1999) com a ficcionalização, que ressalta a importância do leitor como o indivíduo consciente do valor e do significado da leitura, graças a sua capacidade de reelaborar a leitura através de reflexões estabelecidas junto a sua realidade, e Dumont (1998), a qual defende a recriação da leitura pelo leitor, que é a capacidade desse indivíduo de empregar um ou mais conteúdos obtidos através da leitura empreendida, como a dos quadrinhos, em um ou mais aspectos de sua vida. A metodologia recorre ao emprego da observação participante e da entrevista, bem como do conceito de história de vida tópica, para fornecer subsídio ao percurso metodológico da pesquisa qualitativa. Destaca a necessidade da Ciência da Informação de valorizar os estudos voltados para a compreensão do leitor, sobretudo os que permitem entender que a capacidade de interpretação de conteúdos presentes em um texto ou história ocorre também quando esse leitor evoca sentimentos, fatos e eventos retratados na leitura os quais possam ser por ele introjetados por meio de interpretação e reflexão, sobretudo junto a acontecimentos ocorridos em sua própria vida.

Palavras-chave: Leitura. Histórias em quadrinhos de super-heróis. Leitor. Introjeção do conhecimento.

ABSTRACT

Analyses, presents and discusses Brazilian and US readers' experiences regarding Marvel and DC superhero comics. Through comics reading, the reader is exposed to a vast variety of ideas and values, which led to a continuous knowledge restructuring and internalization. This reading is considered both as a source and format for information ownership and knowledge introjection. It aims to contemplate and to interpret these comics' conceptions by both audiences, Brazilian and American, as well as to identify their contexts, meanings and motivations in order to implement and proceed with this particular reading, even as they enter the adult life. For this purpose, it appeals to articulate among scholars and theories which provide state to proceed further investigations in terms of the superhero comic book reader and his knowledge introjection, acquired by means of this reading, as Garfinkel's ethnomethodology (1963), which allows to contemplate the reader's common sense and meaning and importance references; Geertz (1978) with the cultural studies which allows the access to elements that affect the reader inside his social context; Schechner's (1998) performance studies, which defines performances' interpretation, applied to the act of reading not only having entertainment value, but also effectiveness, therefore capable to generate meaningful repercussions to one or several individuals before a reading and its interpretations; Iser's (1996-1999) aesthetic response, which emphasizes the reader's relevance as an individual aware of reading's value and meaning, thanks to his capacity on rework this reading through thinking alongside his reality, and Dumont (1998), who supports the reader's remake reading, which is his ability to apply one or more contents gathered through reading, such as the comics, in one or more aspects of his life. The use of participant information and interview, as well as the topic life history, in order to subsidize the methodological procedures on qualitative research. Highlights Information Science's need to value studies oriented to understand the reader, especially the ones which allows the comprehension linked with the ability of content interpretation in a text or story taking place when this reader suggests feelings, facts and events depicted in reading, which can be introjected by the reader by means of interpretation and thinking, mainly regarding events that take place in his own life.

Keywords: Reading. Superhero comic books. Readers. Knowledge introjection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Crise nas Infinitas Terras.....	22
Figura 2 – Desafio Infinito.....	35
Figura 3 – Representação dos fatores da efetivação da leitura.....	51
Figura 4 – Marvel X DC.....	62
Figura 5 – Capas de Action Comics #1 e Detective Comics #27.....	64
Figura 6 – Stan Lee & Jack Kirby entre suas criações.....	70
Figura 7 – O Treinador.....	82
Figura 8 – It's Clobbering Time.....	106
Figura 9 – Batman – O Cavaleiro das Trevas I.....	183
Figura 10 – Watchmen.....	185
Figura 11 – Guerra Civil I.....	186
Figura 12 – Nada Chega ao Fim.....	212

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Itens a se observar durante a observação participante junto a leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....95

Quadro 2 – Teorias e autores que fornecem subsídio às questões de pesquisa junto a leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Universo e amostra de leitores entrevistados nas cidades de Urbana, Champaign, Belo Horizonte e Goiânia de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	135
Tabela 2 – Faixa etária e sexo dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	140
Tabela 3 – Grau de escolaridade dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	141
Tabela 4 – Estado civil e filhos de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	142
Tabela 5 – Ocupações de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	143
Tabela 6 – Faixa etária que o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis se interessou pela leitura em geral.....	145
Tabela 7 – Leituras favoritas dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	146
Tabela 8 – Pessoas que deram aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis suporte no desenvolvimento do seu hábito de leitura.....	149
Tabela 9 – Familiares de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis que tinham o hábito da leitura.....	150
Tabela 10 – Faixa etária de iniciação à leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	151
Tabela 11 – Formas de acesso aos quadrinhos impressos pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	152
Tabela 12 – Formas de acesso às histórias em quadrinhos via downloads pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	154
Tabela 13 – Frequência de leitura das histórias em quadrinhos pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	156
Tabela 14 – Tempo de leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	157

Tabela 15 – Locais prediletos para a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis pelos seus leitores.....	158
Tabela 16 – Outras leituras que não as de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel ou da DC Comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	160
Tabela 17 – Personagens favoritos dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – DC Comics.....	167
Tabela 18 – Personagens favoritos dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – Marvel Comics.....	167
Tabela 19 – Histórias favoritas dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – DC e Marvel Comics.....	167
Tabela 20 – Mulher-Maravilha como personagem favorita dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	169
Tabela 21 – Personagens da DC e da Marvel Comics mencionados pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis em dois momentos da entrevista.....	201

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EUA.....	Estados Unidos
UIUC.....	University of Illinois at Urbana Champaign
BNHQ.....	Biblioteca Nacional de Histórias em Quadrinhos
GSLIS.....	Graduate School of Library and Information Science
UC.....	Urbana Champaign
BH.....	Belo Horizonte
GYN.....	Goiânia
HQ's.....	Histórias em Quadrinhos

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 JUSTIFICATIVA – CRISE NAS INFINITAS LEITURAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	22
3 DESAFIO INFINITO – ARTICULANDO IDEIAS E TEORIAS	35
4 MARVEL VERSUS DC – HISTÓRIA DAS DUAS MAIORES EDITORAS DOS SUPER-HERÓIS DOS QUADRINHOS	62
4.1 DC Comics	63
4.2 Marvel Comics	68
4.3 Diferenças entre as histórias em quadrinhos Marvel e DC	73
4.4 Quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics no Brasil.....	77
5 METODOLOGIA – O TREINADOR, O MESTRE DAS TÉCNICAS E MÉTODOS	82
5.1 Delineamento da pesquisa.....	83
5.2 Métodos e sujeitos da pesquisa – leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics	85
5.2.1 Estudo de caso.....	85
5.2.2 História oral e história de vida	86
5.2.3 Amostragem não probabilística	89
5.2.4 Amostragem da pesquisa	90
5.3 Pesquisa de campo – procedimentos de coleta e de análise de dados	91
5.3.1 Observação participante.....	92
5.3.1.1 Procedimentos para a observação participante.....	93
5.3.2 Entrevista.....	97
5.3.2.1 Roteiro das entrevistas	100
5.3.3 Pré-Teste – entrevista	104
6 ESTÁ NA HORA DA VERDADE – RETRATO DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS	106
6.1 Procedimentos de coleta empírica junto aos leitores	106
6.2 Observação participante	107
6.2.1 Observação participante – EUA	108
6.2.2 Observação participante – Belo Horizonte - MG	116
6.2.3 Observação participante – Goiânia - GO.....	126
6.3 Entrevistas junto aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis.....	134
6.3.1 Caracterização dos sujeitos da pesquisa	140

6.3.2 História de vida.....	144
6.3.3 Vínculos e interações entre leitor e leitura de quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics	163
6.4 Personagens favoritos da DC Comics	171
6.5 Personagens favoritos da Marvel Comics	176
6.6 Histórias favoritas da DC e da Marvel Comics	182
6.7 Modificação de elementos da narrativa dos quadrinhos	188
6.8 Identificação entre os leitores e as histórias em quadrinhos	193
6.9 Emoções demonstradas pelos leitores relativas a personagens e às histórias em quadrinhos	197
6.10 Leitura de histórias em quadrinhos e a introjeção de conhecimento identificada pelos leitores	199
7 CONCLUSÃO – “NO FIM? NADA CHEGA AO FIM, ADRIAN. NADA”. (DR. MANHATTAN, EM WATCHMEN)	212
REFERÊNCIAS.....	228
APÊNDICES	237
ANEXO	250

1 INTRODUÇÃO

O conhecimento e a compreensão sobre as histórias em quadrinhos, neste início de século XXI, vem demonstrando índices de crescimento como nunca antes vistos. Esse fenômeno pode ser atribuído, em grande parcela, a proliferação de trabalhos e pesquisas que surgiram e se despontaram em consequência do esforço empreendido por estudiosos de diversas áreas do conhecimento, na tentativa de melhor compreender o que de fato são as histórias em quadrinhos.

A proliferação desses estudos e pesquisas — a qual mesmo nos dias de hoje ocorre ainda em uma velocidade inferior aquela que diversos entusiastas e leitores de histórias em quadrinhos desejariam como sendo a ideal — pode ser observada em uma variedade de iniciativas, tais como artigos, livros, debates, conferências e grupos de pesquisa, o que garante aos interessados nessas histórias o acesso a um campo de pesquisas que abarca uma quantidade significativa de pessoas com algum interesse junto aos quadrinhos, de variadas origens, faixas etárias, poder aquisitivo e graus de escolaridade, dentre outros aspectos, bem como o estabelecimento de uma rede de contatos e de colaboração entre pesquisadores dessa temática.

Dentro do objeto histórias em quadrinhos, existem uma série de pontos, aspectos e características pertinentes a essas publicações, os quais podem ser contemplados sobre diversas óticas e com o auxílio do arcabouço teórico de várias áreas do conhecimento. Segundo Vergueiro (2017)

A lista de possibilidades, na realidade, parece ser praticamente infinita. É possível estudar as diversas temáticas dos quadrinhos (super-heróis, infantis, adultos, eróticos, de aventura, autobiográficos, etc.); seus diversos formatos (tiras de jornal, revistas, albuns, *graphic novels*, fanzines); definir-se por abordagens sobre temas específicos (envolvendo questões de gênero, aspectos políticos, étnicos, ideológicos, filosóficos, artísticos, etc.); o impacto social dos quadrinhos (leitura, reflexos na educação, influência no desenvolvimento psicológico, censura etária, relação com a literatura, etc.); produções de áreas geográficas específicas (quadrinhos brasileiros, argentinos, latino-americanos, europeus, japoneses, etc.) e assim por diante. (p. 88).

Nesse cenário, contemplando-se a miríade de opções que as histórias em quadrinhos oferecem a um pesquisador para se debruçar e tecer teorias e considerações sobre, é necessário restringir o ponto que se deseja estudar, a fim de fornecer melhor embasamento teórico sobre ele e extrair os melhores resultados possíveis a seu respeito.

Diante dessa necessidade reconhecida, a presente tese volta seu olhar e esforços para a figura do leitor de histórias em quadrinhos, mais especificamente aqueles pertencentes ao gênero dos super-heróis, com destaque para os personagens da Marvel e da DC Comics. Esses personagens e os roteiros de suas histórias permanecem por várias décadas como um arquétipo, uma entidade com a qual é possível uma identificação permanente, com valores fundadores. O que não invalida, contudo, que haja uma redefinição frequente e um reajustamento assíduo das características desses personagens e também dessas histórias, sobretudo em função dos anseios do público leitor que, naturalmente, são uma consequência das mutações culturais que se operam na sociedade em geral e se fazem presentes de forma constante na relação estabelecida entre os leitores e esse formato de leitura em particular. A título de exemplo dessa alteração cultural, cabe ser mencionada a evolução ao longo das décadas do comércio e do acesso às histórias em quadrinhos. Nos Estados Unidos, antes do surgimento das *comic book shops*, as publicações de histórias em quadrinhos eram comercializadas em bancas de jornais e revistas, em redes de supermercados e farmácias ou mesmo em lojas de conveniência. De acordo com Bongco (2000), é fato que algumas gibiterias têm origem datada do final da década de 1960 nos Estados Unidos, mas essas instituições acabavam por fazer estoque de edições publicadas em períodos anteriores, comercializando pouco material novo, uma vez que compravam juntamente dos locais acima mencionados. A década de 1970 marca o surgimento do mercado direto de compra de quadrinhos como uma resposta ao declínio e a retração da aquisição das revistas nos pontos até então conhecidos de venda.

Dentre os possíveis pontos de vista e/ou correntes epistemológicas, a tese se aproximou da visão epistemológica da Hermenêutica, mais precisamente a Etnometodologia de Harold Garfinkel (1963), da Antropologia Hermenêutica de Geertz (1978), visando investigar com estes enfoques questões mais profundas sobre o processo da obtenção de conhecimentos através da leitura, a investigação e a análise antropológica de eventos performáticos de Schechner (1988), a Teoria da Recepção de Wolfgang Iser (1996-1999) e os fatores da efetivação da leitura: contexto, motivação e sentido, de Lígia Dumont (1998, 2000, 2001, 2002, 2006, 2017). Tais teorias e postulados foram abordados, tendo como intuito verificar a relação existente entre a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis e a introjeção do conhecimento nelas veiculado por parte de seus leitores, assim como

as possíveis aplicações posteriores desse conhecimento junto às vidas desses indivíduos.

Através das tirinhas de jornal, das revistas em formato característico, livros e sites especializados e dos álbuns que colecionam trabalhos de autores ou arcos de histórias consagrados na indústria e entre o público leitor, as histórias em quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens. Assim, em interação com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e a televisão, as histórias em quadrinhos também contribuem para a formação do imaginário e das sociedades contemporâneas.

Os quadrinhos conquistaram seu lugar entre as importantes manifestações culturais da humanidade, sendo sempre objeto de diferentes formas de interpretação por parte de leitores e também de estudiosos. Suas contribuições, a princípio categorizadas apenas como recreação e passatempo, vêm sendo constantemente analisadas por profissionais de várias áreas do conhecimento, destacando-se os estudiosos que investigam a leitura em quadrinhos como uma fonte de informação e instrumento capaz de veicular informações e de transmitir conhecimentos a seus leitores.

De fato, os leitores de quadrinhos podem ser analisados dentro de um universo de contextos e nuances próprios, considerando-se o emprego de elementos como personagens, locais, eventos, fatos e tramas nas histórias, sendo a interação entre leitor e esses elementos o que lhe dá a capacidade de emitir e receber informação e conhecimento, de modo a compreender tanto o mundo retratado nas histórias quanto o próprio mundo real. Cabe ressaltar que a vertente a que se pretende argumentar e aprofundar na presente tese é a que enfoca a capacidade do leitor de histórias em quadrinhos, em específico do gênero de super-heróis, pertencentes às editoras norte-americanas Marvel e DC Comics, de dar ciência a introjeção do conhecimento por ele adquirido via leitura desses quadrinhos e as possíveis aplicações desse mesmo conhecimento em diferentes aspectos ou momentos de sua vida.

A Marvel e a DC Comics foram escolhidas por se tratarem não apenas das duas maiores e mais renomadas editoras mundiais do gênero em vigor na atualidade, mas também por assumirem esse título há várias décadas, trazendo em suas aventuras a grande maioria dos personagens mais reconhecidos e apreciados

do gênero. Ambas as editoras já existiam sob diferentes nomes nesse mercado — respectivamente Timely Comics (entre 1939 e 1950) e Atlas Comics (durante a maior parte da década de 1950), para a Marvel, e National Periodical Publications, para a DC. Inclusive, a título de curiosidade, a DC Comics como editora reconhecida internacionalmente hoje tem seu nome em homenagem a publicação Detective Comics, que é um marco editorial junto ao meio dos quadrinhos por ter sido a revista que, no ano de 1939, veiculou a primeira aventura publicada de Batman, redigida por seus criadores, o roteirista Bob Kane (1915 – 1998) e o desenhista Bill Finger (1914 – 1974).

A sequência dos capítulos da tese foi estruturada de modo a refletir o percurso teórico-metodológico escolhido, assim como reforçá-lo com as opiniões, visões e interpretações daqueles que se constituem alvo principal deste estudo, ou seja, os leitores de quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Esta introdução, contabilizada como capítulo 1, exhibe como propósito apresentar ao leitor da tese uma visão geral acerca do tema exposto.

O capítulo 2 apresenta as histórias em quadrinhos, trazendo definições desse termo, e a visão dos pesquisadores e estudiosos que atuam tanto em defesa quanto na crítica dos quadrinhos. Também introduz o tema da leitura de histórias em quadrinhos como forma capaz de produzir sentidos e veicular valores presentes em diversas culturas e sociedades, bem como permite aos leitores o emprego de referências de sentido e de significado pela ligação por eles efetuada entre a leitura empreendida e aspectos, fatos ou mesmo eventos de suas próprias vidas.

O capítulo 3 é dedicado à articulação e ao entrelaçamento de estudos e teorias capazes de proporcionar uma compreensão multifacetada e interdisciplinar da leitura dos quadrinhos, da acumulação e introjeção do conhecimento advindo dessa leitura junto ao grupo de leitores e o posterior emprego desse conhecimento em um ou mais aspectos da vida desses leitores. Para isso, são explicitadas as teorias de Harold Garfinkel (Etnometodologia), Clifford Geertz (Antropologia Hermenêutica), Richard Schechner (Antropologia dos eventos performáticos), Wolfgang Iser (Teoria da Recepção) e Dumont (Fatores da efetivação da leitura: contexto, motivação e sentido), e os possíveis perpassamentos com o ato da leitura. Nesse capítulo também são apresentados os pensadores Fredric Wertham (1895 - 1981), psiquiatra alemão naturalizado norte-americano, cujo trabalho acabou por prejudicar a aceitação das histórias em quadrinhos, ao defender que as histórias em

quadrinhos podem induzir seus leitores a praticar ações fictícias dos super-heróis e práticas incompatíveis com valores da sociedade, as quais ele considerava presentes de forma implícita nos enredos e posturas desses personagens, e de Carol Tilley (2012), professora e pesquisadora norte-americana que acabou por refutar cientificamente os postulados de Wertham, comprovando lapsos e lacunas que Wertham exibiu.

Já o capítulo 4 traz o histórico das duas maiores editoras de histórias em quadrinhos de super-heróis da atualidade, a Marvel e a DC Comics. Nesse capítulo, além da apresentação de ambas, suas origens e evolução no tempo. Foram também traçadas as diferenças existentes entre as duas e a sua presença e publicação no Brasil.

A partir do embasamento teórico apresentado, o capítulo 5 expõe a metodologia empregada na pesquisa. Com o intuito de se vislumbrar as apropriações, os significados e os empregos demonstrados pelos leitores quanto ao conteúdo veiculados nas páginas das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, adotou-se uma pesquisa qualitativa, apoiada junto às técnicas de estudo de caso e história de vida tópica, tendo por base o foco necessário a um estudo dessa natureza ser o de empregar mecanismos capazes de dar maior atenção para determinados setores da experiência de leitura desse gênero em particular, observando, portanto, características e atributos de vida social dos leitores desses quadrinhos.

O capítulo 6 apresenta as análises dos depoimentos coletados junto aos leitores dos quadrinhos de super-heróis, bem como a análise deles à luz das teorias que subsidiam esta tese. Em seguida, insere-se a conclusão deste estudo, onde constam os resultados obtidos quanto a compreensão da relação entre a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics e seu público leitor, apresentando a apropriação do conhecimento pelos leitores, como resultado da interpretação de elementos dos quadrinhos lidos e introjetados pelos leitores através da identificação com situações, fatos e eventos concretos de suas histórias de vida.

2 JUSTIFICATIVA –CRISE NAS INFINITAS LEITURAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

FIGURA 1 – Crise nas Infinitas Terras



Fonte: Site Omelete. 2017

Poucas expressões culturais aparentam ser ao mesmo tempo tão facilmente reconhecidas, mas não tanto estudadas e compreendidas como histórias em quadrinhos, considerando-se a capacidade que essa mídia possui de combinar o uso de textos escritos com ilustrações, quer estas estejam dispostas em uma sequência definida, fornecendo assim o desenrolar de um enredo, ou mesmo através dos desenhos, muitas vezes especiais, que preenchem as capas das revistas e encadernados de quadrinhos, os quais acabam também por revelar, ainda que de forma parcial, nuances da trama contida naquela publicação. A fim de corroborar essa premissa, opta-se por parafrasear os títulos ou mesmo frases características de algumas das histórias e personagens dos quadrinhos da Marvel ou da DC

Comics, incluindo também a imagem do quadrinho ou personagem correspondente a alusão feita.

Aqueles que se destinam ao estudo e à compreensão da literatura de massa e de seus efeitos sob a população se dividem em duas vertentes. Existem indivíduos que, especialmente encabeçados pelas teorias apresentadas em meados do século XX por Fredric Wertham, ainda hoje estabelecem um duro combate às formas que representam as literaturas desse tipo, classificando-as como alienantes e defendendo a tese de que elas têm pouco ou nada a oferecer aos seus leitores em termos de reflexão e de formação de opiniões, pois se constituem como um mero passatempo, sendo, portanto, incapazes de levar os seus leitores a observar, ponderar e criticar a leitura, aplicando-as ao seu universo pessoal ou mesmo aos dilemas e questões do mundo real.

Existem também pesquisadores brasileiros e internacionais, como Moya (1970), Eco (1974, 1979), Eisner (1999), Luyten (1985), Vergueiro (1985, 1994, 1998, 2001, 2016, 2017), Cirne (2000), Alves (2001), Caputo (2003), Carvalho

(2006) e Bari (2008), entre vários outros que, ao contrário, embora reconheçam determinadas deficiências da literatura de massa, procuram demonstrar e ressaltar que tal leitura, aos olhos de seus leitores, permite que muito se aproveite vindo então a acrescentar informações à sua vivência. Esses teóricos procuram defender a posição de que qualquer leitura possui algo a acrescentar e a informar a seus leitores, sendo que jamais contribuiriam para desmerecê-lo ou torná-lo inferior a outros leitores. A premissa básica é a de que o nível de leitura cresce em proporção direta ao nível de informações adquiridas, o que também se traduz nas teorias sobre a leitura defendidas por eminentes estudiosos, como Roger Chartier, Marisa Lajolo, Maria Helena Martins, entre outros. Desse modo, quanto maior for a quantidade e a variedade da leitura, maior será a capacidade do leitor de assimilar informações para discernir e refletir em possíveis situações em que se deparar ao longo de sua vida.

Assumindo-se, portanto, que a leitura é um elemento edificante no desenvolvimento dos indivíduos e que a quantidade de estudos que vislumbram em específico as opiniões e impressões dos leitores acerca da leitura empreendida é relativamente pequena, o objetivo desta tese é analisar as experiências do leitor quanto à leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, no sentido de verificar se esses quadrinhos são objetos capazes de produzir sentidos e veicular valores sociais e culturais, enfim, conhecimento para seus leitores. Cabe ressaltar que o público leitor das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics já foi contemplado em ocasiões anteriores por alguns estudos, inclusive pelo presente pesquisador durante a realização de seu mestrado (RAMOS, 2008). Os estudos que culminaram à época na dissertação apresentada procuravam demonstrar a existência de reflexões pessoais dos leitores desse gênero em particular e o quanto essas reflexões de fato contribuíam para junto desses indivíduos, no desenvolvimento de atributos pessoais, como a atribuição de sentidos e a construção de competências indispensáveis para a vida em uma sociedade. Tendo esse estudo sido aprovado e bem recebido pela comunidade acadêmica onde foi apresentado, foi novamente empregado, agora como ponto de início de um novo e mais pormenorizado estudo, representado na presente tese de doutorado, onde, partindo-se do princípio anteriormente estabelecido, pretende-se demonstrar que essa capacidade atribuída ao leitor de histórias em quadrinhos de pensar e

estabelecer considerações e reflexões tem uma ligação e influência ímpares da introjeção do conhecimento adquirido durante a leitura.

A partir desse conhecimento adquirido também via leitura dos quadrinhos, que contém aventuras e narrativas com grande embasamento em eventos presentes no mundo real, se insere nessa comparação a Etnometodologia, corrente da sociologia cunhada por Harold Garfinkel (1963), que defende o etno como sendo o reconhecimento do senso comum entre fatos e acontecimentos, e a metodologia como os meios em que o senso comum atua junto à representação do mundo para os indivíduos e a análise das ações por eles executadas. No caso da leitura das histórias em quadrinhos, a etnometodologia é empregada para se compreender como o senso comum existente em ambos os cenários, mundo real e narrativa em quadrinhos — que em muito se baseia em fatos e acontecimentos desse mundo real — se processa, ou seja, como ela torna os leitores de quadrinhos aptos a estabelecer e empregar referências de sentido e de significado advindas desse senso comum, fazendo assim com que a ligação entre a leitura empreendida e os efeitos que ela demonstra junto a um ou mais aspectos da vida de seus leitores se torne evidente. E essa evidência se faz presente e é acessada através do relato do leitor, do emprego dessas mesmas referências do senso comum, o que Clifford Geertz (1978) defende como “descrição densa”. Ou seja, como se processa a interpretação de “estruturas conceituais” — exemplos, contextos, performances, falas, posturas e outros elementos — dentro de uma cultura, na medida em que o indivíduo se vale da interpretação de experiências do senso comum, para delas extrair e compreender como ele internaliza essas estruturas conceituais, no momento em que as vivenciou. No que se refere ao leitor de histórias em quadrinhos, essas estruturas conceituais são os elementos presentes na narrativa, os quais captaram e ressaltaram a atenção do leitor para serem posteriormente empregados por ele, dentro de um ou mais de seus contextos sociais, como uma forma de se lidar com a realidade e as nuances por ela apresentadas.

Tal ponto de partida permite a inferência de outros objetivos que também perpassam a pesquisa e a tese, relacionados à introjeção do conhecimento por parte do leitor, a saber:

- constatar a presença de situações, ideias e valores presentes nos quadrinhos, relatados e aplicados pelos leitores entrevistados em suas vidas;

- identificar as motivações dos leitores pela leitura dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics;
- verificar se os leitores estão aderindo a publicações eletrônicas de quadrinhos (via computadores, notebooks, tablets e outros) ou se se mantêm fiéis ao papel (revistas, tiras, álbuns e outros);
- comparar as concepções de leitura dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics por parte dos leitores brasileiros e norte-americanos sujeitos da pesquisa;
- buscar, junto à fundamentação teórica, estudiosos que forneçam sustentação às investigações e à proposta da tese, elucidando os princípios que podem contemplar a figura do leitor e a introjeção do conhecimento adquirido via leitura dos quadrinhos de super-heróis.

Dentre os estudiosos destaca-se Garfinkel (1963), cujo princípio da etnometodologia permite se contemplar o senso comum e as referências de sentido e de significado estabelecidas pelo leitor; Geertz (1978) com o estudo cultural que permite o acesso a elementos que influenciam o leitor dentro de seu contexto social; e Dumont (1998), ao defender que para se compreender o leitor, deve-se considerar fatores presentes na efetivação da leitura, ou seja, o contexto, o sentido e a motivação existentes no ato da leitura. Nesta pesquisa dando inclusive destaque à motivação demonstrada pela leitura de histórias de super-heróis.

As histórias em quadrinhos foram escolhidas não apenas pela predileção do autor desta tese na leitura dessas histórias, mas por sua vinculação cada vez mais associada ao ato da leitura como forma de obtenção de conhecimento e com o desenvolvimento pessoal e intelectual dos leitores, o que se traduz, em muitas vezes, no desenvolvimento de habilidades, competências, hábitos e gostos desses leitores ao longo de suas vidas.

Desse modo, o que se objetiva com o presente doutorado é tentar situar um objeto cultural — as histórias em quadrinhos — na perspectiva daqueles que são seus leitores e que delas fazem emprego e uso através da leitura. Para tanto, defende-se aqui a compreensão de que não basta unicamente falar sobre os quadrinhos e/ou sobre os leitores de forma dissociada, mas sim empreender uma pesquisa também de caráter etnometodológico como experiência pessoal. Ou seja, não é obrigatório que o pesquisador que dedique seus esforços e estudos a

pesquisar os leitores de histórias em quadrinhos seja necessariamente um leitor delas— embora isso inclusive possa contribuir de alguma forma para com a pesquisa e as interações sociais junto ao público que se pretende abordar — mas sim compreender que se trata muito mais do que falar de quadrinhos, ou de personagens, ou de editores e editoras. Enfim, trata-se aqui de propor uma conversa com os leitores, de modo a então poder se falar acerca dos quadrinhos e de sua leitura e estabelecimento de paralelos, parâmetros e afins com muito mais propriedade e embasamento. Tem-se ciência de que tal expectativa poderá ser contemplada com sucesso apenas parcial, haja vista que não há tempo hábil para se relatar toda a vida dos leitores, mas sim de focar-se em um aspecto de vida deles, o qual ressalte sua relação com a leitura empreendida e o uso do conhecimento por ela adquirido na sua vivência.

Entende-se que o foco direcionado aos leitores de quadrinhos de super-heróis traz possibilidades de novas descobertas, pois se ainda hoje a quantidade existente de estudos e pesquisas sérias e comprometidas com a análise e a compreensão das histórias em quadrinhos não seja muito vasta, menor ainda é o número de pesquisas existentes dentro desse gênero de leitura que voltam seu olhar e compreensão para o leitor propriamente dito. Wright (2003), na defesa desse mesmo argumento, ilustra:

A edição da *Esquire*, de setembro de 1966, publicou uma reportagem sobre o fenômeno Marvel nos campi das universidades dos EUA. Entre as cartas recebidas diariamente pela redação da editora, mais de 225 eram de estudantes universitários.[...] Por que os quadrinhos da Marvel eram tão populares no campus? As respostas foram dadas a revista *Esquire* por alunos de todo o país. Um estudante, de cabelos longos, da Southern Illinois University, dizia-se identificado com o Hulk porque o personagem era ‘contra as instituições’. Já outro estudante, um jovem barbudo, aluno da Stanford University, citou o Homem-Aranha como o seu favorito, porque o herói ‘era perseguido, tinha problemas de falta de dinheiro, e vivia em crise existencial. Ele é um de nós’. [...] Em 1965, uma sondagem em universidades conduzida pela *Esquire* já revelara que estudantes colocavam Homem-Aranha e Hulk ao lado de figuras como Bob Dylan e Che Guevara, entre os ícones revolucionários dos quais mais gostavam. (p. 203).

Os estudos de Wright não afirmam que esses indivíduos desenvolviam pensamentos e ações similares aos seus heróis em atividades de seu dia a dia, apesar de uma forte e explícita identificação, advinda pelo senso comum, entre esses leitores e os personagens dos quadrinhos, mas sim que essa identificação

contribuiria para proporcionar, por parte do leitor, uma tomada de atitude. Isso porque, através dos quadrinhos, o leitor é constantemente apresentado a uma leitura que o expõe a informações, as quais podem lhe sensibilizar, causando uma contínua reorganização e interiorização de conhecimentos. Ao se empreender a busca de como se utilizar aquilo que foi adquirido através da leitura, vislumbra-se a satisfação de algumas necessidades ou inquietações pessoais, que vão desde o puro prazer que a leitura em si pode proporcionar, passando pelo exercício de reflexão, até se chegar aos processos de transmissão e busca de informação propriamente ditos.

Abordando-se em específico o gênero de quadrinhos dos super-heróis, tem-se a sua concepção nos EUA, mais precisamente na década de 1930 do século XX. É o gênero tido por muitos como o maior representante em termos de vendas e de fãs das histórias em quadrinhos. De acordo com Gusman (2016), a Marvel Comics detém aproximadamente 45,5% do mercado mundial de publicações do gênero, contra aproximadamente 39,5% da DC Comics. Os super-heróis norte-americanos demonstram, desde a sua origem, uma enorme aceitação junto ao público infantil, adolescente e também de adultos, e não apenas nos Estados Unidos, mas em vários países do mundo. De fato, as duas maiores editoras de histórias em quadrinhos de super-heróis no mercado atual, a Marvel Comics e a DC Comics, situam-se nos EUA e dominam o mercado global de produção e comercialização das histórias em quadrinhos, contendo as aventuras de vários personagens mundialmente conhecidos. Hank Stuever (2007), escritor do jornal americano *The Washington Post*, publicou um ensaio sobre essas duas editoras, onde afirma que:

A DC Comics, liderada pelo Super-Homem, era para pessoas que adoravam a fantasia, o *Übermensch*¹ triunfante. Estes leitores amavam arranha céus e arquivilões e parceiros mirins, bandeiras flamulante e a força étnica sem equívocos. A Marvel, liderada pelo Homem-Aranha, era um local para o inteligente, porém por vezes perturbado leitor, ou o profundamente esquisito. Seus leitores amavam a noite, os subterrâneos, acidentes de laboratório. Tantos diálogos, e tamanha a quantidade de balões de pensamento. Os personagens, sempre envoltos em um pico emocional, e seu respectivo excesso de arrogância ou presunção, e a subsequente fortaleza advinda do ato de se salvar o mundo. (p.01).

Waldomiro Vergueiro (1998) ainda ressalta o valor e a importância das histórias em quadrinhos, atrelando-as a implicação de que elas cresceram e se multiplicaram na

¹Übermensch: conceito filosófico cunhado por Nietzsche, expõe os passos através dos quais o homem pode se tornar um "Além-Homem, Homo Superior". Durante a II Guerra Mundial, o termo foi também apropriado pelos nazistas para destacar a supremacia e hegemonia da raça ariana.

medida em que empregam um elemento de comunicação presente na história humana desde os seus primórdios, que é a imagem.

A proposta de pesquisa de doutorado destina-se, ainda, a analisar os leitores brasileiros e norte-americanos das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, procurando enquadrar tal leitura como instrumento de construção do conhecimento. Ressaltar, portanto e também, a leitura de lazer como particularmente importante por propiciar a acumulação e a introjeção de conhecimento por parte do leitor.

Em 1979, Umberto Eco publicou *Apocalípticos e integrados*, um estudo semiológico da cultura de massa e dos meios de comunicação. No capítulo intitulado *O mito do Superman*, Eco narra alguns episódios que ilustram o poder latente das histórias em quadrinhos. São casos de autores que tiveram que declarar publicamente, levados por enxurradas de cartas de leitores descontentes, as razões pelas quais haviam criado ou eliminado este ou aquele personagem. Enfim, toda uma gama de reações às quais, Eco nos lembra, já aconteciam em séculos passados, quando leitores indignados escreviam aos autores de seus *feuilletons* (uma parte de jornais ou revistas, sobretudo europeus, dedicada a publicar materiais relacionados a ficção, crítica ou literatura leve) favoritos, lhes cobrando esta ou aquela atitude perante algum personagem mais carismático.

Tal atitude, tanto no caso dos folhetins seriados quanto das histórias em quadrinhos, parece endossar de certa maneira uma inferência do leitor em sua realidade, já que o assim chamado poder latente aqui faz alusão a possíveis eventos dos quais senão todos, mas a grande maioria dos indivíduos, já encarou em pelo menos um momento de suas existências como, por exemplo, a inserção ou saída de um membro de um contexto (o nascimento ou a morte de um ente querido). Ver uma cena ou o desenrolar de uma trama nos quadrinhos a qual exiba correlação com um evento de ordem similar ou idêntica na vida real, pode despertar o interesse e uma série de atitudes por parte daquele leitor que se encontra envolvido com a história. Tais atitudes podem ser representativas de uma indignação — no caso específico de um falecimento, por exemplo — correspondente ao que Eco postulava como cobrança por parte desse mesmo leitor quanto à forma com que foi arquitetada na trama ou quanto aos vindouros resultados e repercussões existentes nas próprias vidas dos personagens

mais ligados física ou emocionalmente ao finado personagem². O que há de novo, no caso da reação às histórias em quadrinhos, é a forma maciça como esta se produz. A comunidade de leitores fiéis não só vibra e acompanha os feitos de seus personagens prediletos, possíveis em grande parte graças aos superpoderes e habilidades sobre-humanas desses personagens, o que se constitui também como elemento atrativo a esse gênero de leitura em especial, já que o gosto e a predileção do leitor de histórias em quadrinhos não pode ser dissociado de aspectos ficcionais, tais como os superpoderes. Mas também, em um fenômeno relativamente mais recente, os leitores consomem produtos nos quais apareçam reproduzidos ou que façam alusão à situações comuns do cotidiano humano, o que inclui problemas triviais, decepções e alegrias quanto a cenários em particular, os quais não deixam de envolver uma gama de sentimentos e de reações, positivas ou não, de acordo com o êxito obtido em seu desfecho. Eco (1979) conclui que a literatura de quadrinhos alcançou um grau de inserção na sociedade contemporânea, comparável apenas às figuras mitológicas:

A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente da mitificação na produção dos mass mídia e, em particular, na indústria das comicstrips, as 'estórias em quadrinhos': [...] aqui assistimos à participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos de seu público, cuja exigência precisa enfrentar. (p.224).

Ainda segundo Bongco, um leitor norte-americano de histórias em quadrinhos de super-heróis decidiu abordar as editoras, em 1972, para comprar quadrinhos diretamente delas ao invés de continuar a se submeter às empresas de distribuição de periódicos ou aos pontos tradicionais de venda. A principal diferença proposta nesse mercado direto foi a de que os exemplares não vendidos não mais poderiam ser estornados por crédito, prática comum das lojas de conveniência, supermercados e afins. Isso então implicaria tornar diretas as vendas entre editora e mercado consumidor. A partir de então, os

² Situação abordada pela Marvel Comics na Graphic Novel "A Morte do Capitão Marvel", onde Mar-vell, um guerreiro alienígena que traiu seu império natal, a raça dos Krees, acaba por sucumbir aos rigores de um câncer, contraído na Terra, diante da defesa do planeta contra uma ameaça. Na confecção da história, nota-se o esmero do autor e do desenhista em retratar o lento definhamento de Mar-vell, a incapacidade das maiores mentes científicas não só da Terra, mas também de vários outros mundos em descobrir a cura para o câncer. Inclusive, coloca-o sob nomenclaturas que outros povos utilizam para se referir à doença, como "podridão interna" ou "fim negro", e a alusão explicitamente narrada de que os Krees, semelhante a várias nações da Terra, dedicam financiamentos e recursos a pesquisa para aprimoramento bélico ao invés da cura para o câncer. Mesmo diante de todas as ressurreições presentes no universo dos quadrinhos, Mar-vell, o Capitão Marvel, jamais foi até aqui ressuscitado, muito devido ao fato de que a maioria dos leitores conhece / já teve que lidar, em alguma forma / grau, com pelo menos um caso de câncer próximo de suas vidas reais.

revendedores diretos de histórias em quadrinhos recebiam grandes descontos junto aos pedidos encomendados, já que se eliminara o risco da editora responsável pelas publicações dar crédito por exemplar não vendido. Esse risco passou então a ser assumido por quem revendia os quadrinhos em troca de vantagens competitivas de mercado adquiridas, tais como a obtenção semanal dos quadrinhos em prazo anterior ao das bancas de jornal e outros pontos comerciais, manutenção do bom estado de conservação das revistas — elas tinham que dividir o espaço de poucas prateleiras com outros produtos nos locais tradicionais. Nas *comic book shops*, passaram a ter prateleiras exclusivas — possibilidade de comércio de publicações em quadrinhos de cunho adulto, erotizado ou de terror, o que era inviável antes, e o atendimento diferenciado junto aos leitores, já que os envolvidos no comércio exclusivo de quadrinhos eram eles mesmos leitores e colecionadores.

No Brasil, o ponto tradicional de acesso e comércio de histórias em quadrinhos sempre foi as bancas de jornais e revistas, que até o presente momento continuam por trabalhar com elas, lidando sobretudo com as publicações correntes. Os sebos ficam responsáveis pelas vendas de exemplares fora de circulação no mercado. Entretanto, sentindo o potencial de mercado a ser explorado junto aos leitores, dada a proliferação de mídias em que os personagens e as tramas das histórias em quadrinhos se encontram presentes, o modelo de *comic book shops* foi adotado inicialmente por livrarias, destinando uma seção ou setor de seu empreendimento para o comércio de quadrinhos e produtos correlacionados. Tal iniciativa provou-se frutífera em alguns casos, o que levou a constituição propriamente dita de gibiterias — como as *comic book shops*, que vieram a ser conhecidas e estão se popularizando no Brasil — como unidades autônomas, destinadas à promoção do acesso, comércio e local de confluência de leitores.

E nada mais apropriado, segundo a visão de Geertz (1978), do que se compreender uma cultura e seus componentes — quer sejam gestos, ideias ou mesmo conceitos — sem de fato se compreender o contexto em que ela se processa. Dessa forma, no caso dos quadrinhos, compreendê-los como artefato cultural é lançar luz sobre seus leitores, dando-lhes oportunidade de expressarem, dentro de pelo menos um determinado contexto de suas vidas, o estabelecimento de correlações efetuadas por eles próprios entre aquilo que foi lido e algum evento / ação / acontecimento de suas vidas.

Para se compreender o processo de leitura dos quadrinhos por parte de seus leitores e se averiguar e confirmar a obtenção de informação e conhecimento para posterior reaplicação em suas vidas, não basta meramente saber as estruturas discursivas do objeto histórias em quadrinhos. Até porque, enfatizando Geertz (2004, p.148), não é possível se compreender “objetos estéticos como mero encadeamento de formas puras”. Faz-se necessário, juntamente ao conhecimento da forma estrutural dos quadrinhos, tentar compreender a forma não pura, novamente enfocando Geertz, mas sim diluída, com que os leitores de quadrinhos leem aquele determinado discurso, sob aquela determinada forma específica de linguagem, e como esses mesmos leitores expressam os possíveis exemplos, fatos, passagens e/ou ensinamentos contidos nos quadrinhos e se os reaplicam em suas próprias vidas.

A efetivação de tal possibilidade de compreensão da relação entre as histórias em quadrinhos, enquanto artefato cultural, e a realidade de seus leitores se encontra junto ao conhecido peso da opinião direta destes sobre o destino de histórias e heróis. Os temas abordados nas narrativas de super-heróis — crime, guerra, injustiças sociais, terrorismo, manipulação técnica, científica e informativa, entre outros — os modos de agir e as armas, objetos e artefatos utilizados, os inimigos e a caracterização das suas ameaças (e seu potencial destrutivo) ou a própria indumentária dos heróis podem ser encarados como objeto de uma ação constante e perene de como se contemplar e visualizar o mundo, os valores morais, os diferentes comportamentos e posturas sociais e/ou corporais de membros da sociedade.

Portanto, as histórias em quadrinhos, seus textos, diálogos e linguagem podem muito bem interagir com o passado e com o presente cultural de seus leitores, como qualquer outro suporte de textos. Um dos resultados palpáveis da interação entre roteirista e desenhista com o público leitor é não somente o próprio bem cultural — histórias em quadrinhos, neste caso — mas também aquilo que se deseja contemplar na presente tese de doutorado, ou seja, as práticas de interação entre leitor e objeto de leitura, bem como entre os leitores em si, fenômeno este que pode ser exercido, inclusive, quando o leitor ratifica ou condena posturas, valores, ou mesmo os discute com outros leitores.

Para Geertz (2004, p. 51), instituições, costumes e mudanças sociais são fenômenos de leitura e interpretação, perspectivas que só podem ser contempladas a

partir da experimentação e da vivência do grupo ao qual se quer compreender as práticas culturais. Ou seja, as atitudes, os costumes, as posturas e as práticas de um grupo não podem ser interpretadas via modelo rígido e explicativo, pois de tal forma excluiriam fatores e entidades culturais de suma importância, tais como laços familiares, religiosos e as questões cotidianas que envolvem ambiente profissional e até mesmo do lar. Tais fatores são presença constante e referência para o roteirista e o desenhista de quadrinhos abordarem, devido à identificação dos próprios leitores com questões de valor e situações veiculadas nessas histórias.

Entretanto, para muitos adeptos e não adeptos das histórias em quadrinhos pode-se levantar um questionamento: porque a sociedade necessita tanto de super-homens defendendo a liberdade, os fracos e os oprimidos? Uma resposta para essa indagação também pode ser obtida no Super-Homem de massa, pois, como afirma o próprio Eco (1974):

[...] em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia [...] em uma sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele [...] em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer.(p.168).

Diversos autores já se engajaram na definição do que seriam histórias em quadrinhos. Eisner (1999) cunhou o termo **arte sequencial**, ressaltando o caráter dos quadrinhos de narrar fatos e acontecimentos através da combinação de palavras e imagens retratadas de forma justaposta em uma sequência deliberada. McCloud (2005) expande esta noção a uma definição mais característica quando afirma que as figuras em sequência são hoje reconhecidas como ferramenta de comunicação³. “Dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição de arte sequencial.” (p.20). Revelando a extensão de seu pensamento, McCloud (2005) cunha sua definição de histórias em quadrinhos como sendo “[...] imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.” (p.20).

³ Como em um avião, por exemplo, onde várias das instruções são disponibilizadas em um panfleto ilustrado com desenhos em sequência, demonstrando o que o passageiro deve fazer em caso de uma indisposição ou de uma emergência.

A definição de McCloud implica em se considerar os quadrinhos como um instrumento na produção e transmissão do conhecimento, capaz de fornecer a seus usuários a atribuição de sentidos e a formação de caráter. Nesse sentido, a narrativa combinada de imagens e de textos dos quadrinhos apresenta ao seu redor formas de alcançar um significado através de sua própria subjetividade. Essa presença do leitor, no decorrer da leitura, contribui para a sua correlação e identificação com as situações retratadas nos quadrinhos, as quais o remete, muitas vezes, aos acontecimentos de sua vida cotidiana, como relatam alguns leitores.

Sendo a leitura uma premissa básica do crescimento do ser humano, o objeto leitura se torna importante para estudos em várias áreas do conhecimento. Dentre essas, a Ciência da Informação dedica-se a seu estudo, caracterizando, segundo Dumont (2002, p.2), como a

[...] via pela qual se atinge o conhecimento desejado. Não há grande preocupação em se saber o que o leitor deve ler, mas, sim, que ele tem que ler, seja lá o que for e segundo seu desejo, senão não receberá as informações que possam vir a ser comparadas com o seu prévio cognóscio, para enfim gerar novo conhecimento. Apesar da evolução das formas de comunicação e das tecnologias da informação, sem dúvida alguma a leitura ainda é a maior via de obtenção de informações.

Em se tratando da leitura e de seu estudo, Iser (1996 - 1999) e sua teoria da recepção pontuam a influência que uma obra exerce frente a seu público leitor, estabelecendo que o ato de ler em si se caracteriza como algo que permite ao leitor (receptor) reelaborar a leitura executada através de reflexões, ponderações e inferências com a realidade. Não obstante, Iser conclui que o texto não retém uma exclusividade de sentido em si mesmo, necessitando que um leitor demonstre o quão significativa essa mesma leitura se faz. Silva (2005) pontua a questão do sentido como sendo uma preocupação chave nos estudos de Geertz, já que ele defende uma perspectiva antropológica interpretativa, notabilizada também pela compreensão e a interpretação dos sentidos que um grupo, conjunto ou comunidade de seres apresenta junto aos atos que exibem.

Considerando-se que o texto dos quadrinhos também não prima por reter a assim chamada exclusividade de sentido em si mesmo, isso significa que pode-se vislumbrar também os quadrinhos como uma fonte de leitura a qual o leitor é convidado a refletir e possivelmente interpretar o sentido das falas, ações e posicionamentos de personagens quando inseridos em uma trama ou arco de

histórias. Visando contemplar tal reflexão por parte do leitor, é possível empregar as noções e estudos de Geertz para se interpretar e compreender os sentidos que os leitores de histórias em quadrinhos dão à sua leitura e como reaplicam esse sentido adquirido da leitura em suas próprias vidas.

A Ciência da Informação, por sua vez, defende a leitura como instrumento que trás informações para o seu leitor. Justifica o ato de ler por fazê-lo ir além do texto propriamente escrito ao comparar e confrontar a leitura empreendida com elementos e acontecimentos de sua própria realidade, seus exemplos, seu cotidiano, enfim, sua vida. No que se refere à leitura de histórias em quadrinhos, essa também poderá ser encarada como uma forma de leitura diferenciada das tradicionais, mas igualmente capaz de provocar em seus leitores reflexões e comparações, já que o enredo e as personagens presentes nas páginas dos quadrinhos permitem também a correlação entre os fatos narrados ali e os fatos que ocorrem no universo e no cotidiano dos leitores. Possibilita-lhes, de forma lúdica e diferenciada, acrescentar informações e conhecimento, fator tão imprescindível à manutenção da espécie humana no mundo contemporâneo.

As histórias em quadrinhos podem ser empregadas e analisadas como ponto de partida de discussões e de reflexões conceituais importantes, levando ao desenvolvimento e à transmissão de conhecimentos, gerados através de novos pensamentos (aspecto cognitivo), novos sentimentos (aspecto afetivo) e novas ações (aspecto comportamental). Tais conhecimentos contribuirão com a capacidade dos leitores perceberem, interagirem e modificarem o mundo ao seu redor através da formação de opiniões e reflexões baseadas nas situações e exemplos retratados nos quadrinhos incorporados ao seu contexto social. Assim, justifica-se analisar, sob a perspectiva da Ciência da Informação, as possíveis contribuições que a leitura dos quadrinhos da Marvel e da DC instigam no seu público leitor.

3DESAFIO INFINITO⁴ – ARTICULANDO IDEIAS E TEORIAS

FIGURA 2 – Desafio Infinito



Fonte: Onomatopéia Digital. 2017

De acordo com Capurro (2003, p.6), o termo Hermenêutica tem suas raízes advindas da palavra grega *hermeneuein*, que se traduz ao mesmo tempo como interpretar e anunciar. Um dos principais postulados defendidos pela Hermenêutica é o da separação entre aquilo o que é certo e verdadeiro nas ciências naturais – resultado da constatação do senso comum, explicando como se dá um fenômeno natural – daquilo que é verdadeiro nas ciências humanas ou nas sociais aplicadas, onde os acontecimentos e fenômenos modificam-se ao longo do tempo e de sucessivas e recorrentes ações e práticas humanas.

A linguagem é um componente imprescindível para a Hermenêutica. Considerando-se o conceito de **Dasein (ou ser-no-mundo)**, introduzido por Heidegger em sua visão de fenomenologia, a linguagem seria o instrumento ou mecanismo pelo qual ocorre a comunicação, focando-se para tanto a figura humana como membro e parte de uma existência coletiva, em sociedade. Ao mesmo tempo, é o instrumento pelo qual ocorre a brecha que torna possível a participação desse ser-no-mundo no tempo e no espaço ao qual ele se situa e está compreendido. Ou seja, nesse ínterim, procura-se, através da linguagem e da sua compreensão, buscar o entendimento da relação existente entre essas duas entidades, possibilitadas também pelo emprego de linguagem, presente nos mais variados formatos e suportes, inclusive e, sobretudo, nos textos. Portanto, isso ressalta e enfatiza as razões pelas quais a Hermenêutica recebe a alcunha pela qual é comumente referenciada e conhecida, retratada também por Marciano (2006) como a “[...] ciência da interpretação de textos”. (p.187).

⁴ Título inspirado em uma história em quadrinhos da Marvel Comics, que será sobremaneira utilizada como roteiro para o terceiro filme cinematográfico dos Vingadores, em 2018.

A Etnometodologia é uma corrente de estudos oriundos da sociologia, desenvolvida a partir do trabalho de Harold Garfinkel. Em seu estudo mais emblemático, ocorrido no ano de 1963, Garfinkel analisou os jurados de cortes de justiça norte-americanas com o propósito de compreender as formas com que os indivíduos se valiam de procedimentos e técnicas ao que, posteriormente, foi denominado como metodologia científica. Esses procedimentos primavam por desenvolver **relatos adequados (accountable)** por parte dos jurados, bem como suas atividades como membros da corte. Garfinkel coletou a evidência de que os jurados praticavam uma metodologia do senso comum, onde o termo 'etno' se refere a um conhecimento de senso comum, empregado por um ou mais indivíduos com objetivos específicos, e o termo 'metodologia' se atribui às formas com que o senso comum atua junto à representação corrente do mundo e das ações analisadas. Portanto, pode-se concluir que etnometodologia é o estudo da lógica do senso comum.

O principal mérito de Garfinkel nesse estudo é o de determinar que as ações sociais estão diretamente vinculadas a linguagem através da qual são descritas. No exemplo dos jurados da corte, a linguagem por eles expressa encontrava-se presente na forma de relatos, os quais eram praticados por esses indivíduos por meio das interações que estabeleciam entre si, recorrendo à linguagem para expressar suas opiniões, interpretações e justificativas quanto ao seu modo de agir.

Dumont (1998) discorre mais a esse respeito quando emprega a teoria de Garfinkel em seus próprios estudos, ao afirmar que

Garfinkel estabeleceu um novo território para a análise sociológica, ou das ações, baseada no estudo das propriedades do raciocínio e do senso comum. Segundo o autor, os atores sociais responderam não só ao comportamento percebido, aos sentimentos, motivos, relacionamentos e outros aspectos da organização social da vida e seu contexto, como também à normalidade destes eventos, ou seja, suas chances de recorrência, sua comparação com eventos passados e as condições para estas recorrências. A proposição do autor não significa que a análise dos relatos verbais da ação pode, em todas as hipóteses, substituir a análise da ação por ela mesma. Pelo contrário, no tratamento dos relatos, descarta que estes sejam transparentes e que os eventos descritos fiquem inalterados após a descrição. Insiste em contradizer a ideia de que a descrição e outras formas da fala sejam inertes no que diz respeito ao contexto em que ocorrem. (p.152).

Entende-se então que, segundo a etnometodologia, os indivíduos são capazes de proceder a interpretações quanto ao mundo e a sociedade em que se encontram inseridos, bem como de construir um raciocínio prático calcado sobre a construção do senso comum, evidenciado na medida em que, conforme Garfinkel (1963) defende, a realidade social é um processo criado e recriado em caráter constante por esses indivíduos, fazendo parte do dia a dia de cada um através de ações comuns que todos desempenham, como as conversas, os gestos, a comunicação, entre outras instâncias.

Ao encarar a leitura e os possíveis empregos que os leitores fornecem junto à ela como fenômenos ou fatos sociais, essa ação é passível de ser investigada sob o olhar da etnometodologia, corrente da sociologia que prega o entendimento de fenômenos sociais, em toda e qualquer realidade socialmente construída, indagando sobre cada fato aquilo que o faz e o torna relatável (*accountable*). Na Ciência da Informação, o uso da etnometodologia visa compreender as formas pelas quais um leitor imprime e exprime significado e sentido junto ao ato de ler. Dessa forma, é possível pressupor que a etnometodologia vem ao encontro das análises a serem empreendidas nesta tese, já que essa vertente sociológica prega a importância de se levar em consideração a forma como os participantes enxergam as situações e os contextos, para então compreender as suas formas de ação.

Ao se aplicar os preceitos da etnometodologia junto aos leitores que são foco desta tese, tem-se por objetivo compreender a ação social leitura. Para tanto, faz-se necessário vislumbrar as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, conhecendo mais sobre a diversidade de tramas e enredos, de personagens e suas falas, posturas e atitudes, de modo a tentar explicar como esses mesmos leitores podem ser compreendidos como sociólogos de si mesmos e de sua própria realidade, percebendo-a e estabelecendo alusões junto aos fatos retratados nas páginas desses quadrinhos com fatos de suas vidas. De modo a alcançar esse vislumbre, o próprio Garfinkel (1963) destaca os cinco termos-chave da etnometodologia para a operacionalização de pesquisas, a se saber:

- **Ações práticas ou realização** → Indica a experiência e as realizações práticas dos membros de um grupo em seu contexto cotidiano. Isso vem do princípio de que a realidade social é uma prática cotidiana dos atores sociais e, assim sendo, é preciso

acessar e compartilhar o contexto e o cotidiano desses atores, de modo a ser possível compreender as práticas do grupo analisado. Apoiada nesse preceito, ou seja, ações práticas ou realização, é que se extrai o ponto de intersecção entre a teoria de Garfinkel e a leitura, encarada como ato social, ser construída pelo leitor no seu diaadia. Para entender a ação leitura, foi necessário dedicar tempo e atenção às atividades empreendidas pelos sujeitos da pesquisa, procurando não se ater unicamente à coleta de dados, mas proceder-se a (re) construção, a (re) descoberta e a (re) significação dos atos dos leitores, particularmente aplicado aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, já que esses são capazes de significar a sua leitura, construindo as suas ações.

- **Indexalidade ou indicialidade** → Refere-se a todas as circunstâncias que envolvem uma palavra, um termo ou uma situação. Esse termo-chave vem da linguagem e denota que, ao mesmo tempo em que uma palavra possui um significado, de algum modo genérico, essa mesma palavra possui um significado distinto em contextos específicos. Aqui cabe uma intersecção com Geertz (1978) e a interpretação das culturas, mais especificamente o seu conceito de descrição densa, onde o etnólogo pode se deparar com um gesto que possui mais de uma possível interpretação. Assim sendo, de modo a interpretá-lo, esse etnólogo prima pela interpretação e aprendizado sobre todos os possíveis significados que um mesmo gesto pode assumir diante do público que o emprega, para só então, em um segundo momento, apresentar e tecer considerações sobre o emprego daquele gesto em um cenário e momento específicos. Ou seja, de acordo com Geertz, é preciso se compreender o significado e a interpretação concedida pelo indivíduo que recorreu a um ou mais gestos em um momento ou situação em particular. Se Garfinkel define a indexalidade como um princípio para a interpretação das palavras e de seus significados dentro de uma determinada cultura ou sociedade, Geertz emprega junto à descrição densa um princípio idêntico, como forma de interpretação de gestos e posturas dentro de uma cultura, já que eles necessitam que os atores exibam conhecimento de seus significados quando os usam, o que vem de construções envolvendo a aplicação desses gestos junto à vida social dos atores, por exemplo quando se envolvem em processos em que fazem uso de um ou mais gestos para representar um pensamento ou uma ação. No caso desta tese e do público nela analisado, a indexalidade permite adentrar os locais

de pesquisa, conhecer o contexto compartilhado pelos leitores de quadrinhos, já que as falas coletadas via entrevista foram imprescindíveis para compreender a relação estabelecida entre esses leitores e os personagens e tramas dos quadrinhos a que mencionaram.

- **Reflexividade** → Está relacionada às práticas e aos efeitos que o discurso e as ações sociais de um grupo exercem sobre seus membros. Trata-se de um processo no qual se produz uma ação e, ao mesmo tempo, uma reação junto a seus criadores. O objetivo maior desse termo-chave é o de comprovar que as ações demonstradas pelos membros de um grupo analisado apresentam características que podem ser utilizadas para descrever o mundo social e cotidiano desses indivíduos. Desse modo, se compreende que os discursos dos sujeitos da pesquisa devem ser explorados junto às entrevistas, no intuito de acessar e entender como os leitores, ao se referirem à leitura dos quadrinhos por eles empreendida, são capazes de descrevê-la e também de reconhecer seus percursos de leitura, sendo por eles ao mesmo modo refeitos, dado o processo de ação-reflexão, no qual as marcas do sujeito **no** e **com** o mundo se apresentam.
- **Noção de membro** → O membro é o ator social que compartilha a linguagem de um grupo, sendo, portanto, membro daquele grupo, ao invés de tão somente estar presente junto a ele. Exibir a noção de pertencimento é fundamental em etnometodologia, já que ela é condição prévia para se proceder as atividades de análise e descrição das ações sociais junto ao grupo que se deseja pesquisar. As implicações dessa exigência são numerosas, mas uma das mais importantes é a que faz referência à linguagem natural do grupo pesquisado. Recomenda-se que o pesquisador domine a linguagem natural do grupo, que possui uma série de termos indiciais, e também aprender a relatabilidade ou responsabilidade (*accountability*) do grupo. A presente pesquisa entende como membro do grupo pesquisado o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis que seja capaz de reconhecer elementos presentes e característicos desse gênero, tais como seus personagens — heróis, vilões, anti-heróis, coadjuvantes e outras figuras pertencentes a esse grupo — suas posturas, interações e motivações, entre outros traços. Considera-se também a possibilidade de incorporação de falas ou atitudes de um ou mais personagens dos quadrinhos frente à uma situação vivida pelo leitor no seu diaadia,

levando a introjeção do conhecimento adquirido via leitura. Na visão da pesquisa, inclusive, essa constatação compartilhada pelo leitor é o que vem a torná-lo membro da comunidade de leitores de quadrinhos de super-heróis.

- **Relatabilidade (*accountability*)** -> É a capacidade de compreender como os membros da população estudada são capazes de descrever suas atividades práticas via comunicações estabelecidas entre os próprios sujeitos pesquisados. Atividades estas que possibilitem compartilhar referências de sentido e de significado que o próprio grupo possui, evidenciando, assim, a presença da ação social do conhecimento. Para que os atores possam descrever, interpretar, explicar ou falar sobre o mundo social em que se inserem, é necessário que esse mundo esteja disponível a esses atores, sendo, portanto, inteligível e passivo de descrições, análises e observações. É preciso frisar que a relatabilidade não é algo simplesmente fornecido pelo grupo que se pesquisa, mas que se constitui como realidade produzida por ele. Para Garfinkel (1963), ela é uma realização prática dos atores sociais em interação, a qual não pode ser dissociada da auto-organização de suas atividades de rotina.

Uma aproximação inicial junto à relatabilidade se processa na representação do mundo que um indivíduo exhibe em sua mente, a qual lhe fornece base para a tomada de decisões junto a situações que se processam no cotidiano. Focando-se nas histórias em quadrinhos de super-heróis, a ênfase reside junto aos relatos obtidos via entrevista que evidenciam as experiências dos leitores junto à essa leitura, em especial aqueles que denotem realidades específicas, onde os leitores sejam capazes de perceber e compartilhar de paralelos entre o conteúdo lido nos quadrinhos e realidades ou momentos específicos de suas vidas. A partir dessa constatação, é possível afirmar que a visão fornecida pela relatabilidade é a representação de um universo onde se percebe a apropriação de informação e a introjeção do conhecimento por parte do leitor como resultado da ação prática de leitura desses quadrinhos e reconhecimento de ações fundamentadas no mundo real pelos leitores, com embasamento parcial ou integral via conhecimento adquirido nessa leitura.

Considerando-se esses cinco pontos apresentados, se depreende que todos eles se complementam. Já no início de seu prefácio junto à obra *Estudos em etnometodologia* (1963), Garfinkel apresenta essa interação e associação entre os cinco pontos

Estudos etnometodológicos analisam as atividades diárias tendo por base os métodos que seus membros exibem para tornar essas mesmas atividades visíveis, racionais e relatáveis para todos os propósitos práticos, portanto relatáveis como organizações do senso comum em atividades diárias. A reflexividade desse fenômeno é a característica singular de ações práticas, de circunstâncias práticas, do conhecimento de senso comum das estruturas sociais, e de raciocínio sociológico prático. Ao nos permitir localizar e examinar sua ocorrência, a reflexividade daquele fenômeno estabelece o seu estudo. (p.07).

A **Antropologia Hermenêutica**, conforme proposta do antropólogo Geertz (1978), estuda a cultura como um conjunto de estruturas de significado que uma pessoa dá para uma ação que desempenha. O estudo da ação humana não pode ser exclusivamente voltado ao que se observa em termos de comportamento externo. Esse estudo deve também incluir os significados que as pessoas dão para as ações desempenhadas. Conforme postula o próprio Geertz(1978),

[...] se você quer compreender o que é a ciência, você deve olhar, em primeiro lugar, não para suas teorias ou as suas descobertas, e certamente não para o que seus apologistas dizem sobre ela; você deve ver o que os praticantes da ciência fazem. (p.04).

Por exemplo, entende-se que um usuário da informação, ao se valer de um livro emprestado de uma biblioteca, ou mesmo de uma fonte eletrônica da internet, exhibe um comportamento externo, passível de ser observado e registrado. Mas Geertz defende que esses processos podem e devem também ser vistos pelo viés do comportamento e do significado dados pelo usuário no ato de seu uso. Isso permitiria compreender a prática informacional dos usuários de forma mais abrangente e completa.

O **modelo de Schechner** (1988) se propõe a investigar e a analisar a antropologia dos eventos performáticos. Para esse autor, não existe distinção entre aquilo que é encarado como um “rito” daquilo que é encarado como “teatro”, pois ambos são eventos de mesma natureza, aqui compreendidos como **performances**. As performances podem ser entendidas sob duas formas. Do ponto de vista da **eficácia** – quando uma performance tem repercussões significativas, quer seja na resolução de problemas ou conflitos, no estímulo a mudanças expressivas ou até mesmo implicando na redefinição de papéis, funções e / ou posicionamentos junto a um ou a mais membros da sociedade. Como exemplos da performance vista sob a eficácia, contemplam-se os ritos de passagem, os dramas sociais e os ritos de

iniciação, empregados em várias e diferentes formas de sociedade em todo mundo, mesmo no século XXI. Já do ponto de vista do **entretenimento**, não se contempla alterações significativas no modo como a sociedade se porta frente a um determinado cenário. Por exemplo, as peças teatrais podem ser encaradas, primariamente, como pertencentes ao contexto das performances de entretenimento, já que durante a exibição de uma peça, o espectador pode sim se abstrair ao se entregar em concentração e foco à encenação teatral representada ali. Porém, ao final dela, com o passar do fim da peça e o retorno à vida e às atividades costumeiras, o mesmo espectador volta a enfrentar a realidade tal qual a conhecia.

Schechner acreditava que esta polaridade entre eficácia e entretenimento era vista por muitos como justificativa para se empreender a diferenciação entre “rito” e “peça teatral”, respectivamente. Fato é que Schechner não demonstrava acreditar em tal diferenciação, pois, segundo suas teorias, nenhuma performance pode ser considerada apenas como entretenimento, nem tampouco exclusivamente como eficácia. E isso se dá quando se leva em consideração outros fatores pertinentes e inerentes ao rito e às peças teatrais, tais como as circunstâncias em que ambos ocorreram, os momentos e locais onde foram estabelecidos e também o tipo de envolvimento da audiência. Assim sendo, “rito” (eficácia) pode ser encarado como “teatro” (entretenimento) e vice-versa.

Se para Schechner não existe distinção entre rito e peça teatral, já que ambos podem ser caracterizados como performances, as histórias em quadrinhos podem também ser encaradas como as performances, já que, para muitos de seus leitores, os quadrinhos podem ser lidos como uma forma de prazer, envolvendo aqui a abstração e o escapismo da rotina ou do momento cronológico de vida, assemelhando-se ao caráter de entretenimento. Além disso, para muitos outros leitores, os quadrinhos podem ser lidos também como uma forma de leitura capaz de veicular informações e conhecimentos capazes de influenciar e alterar, com repercussões significativas, eventos e importantes ações em suas próprias vidas, redefinindo escolhas, papéis e status dos próprios leitores, assemelhando-se mais à eficácia, portanto. Existe também a possibilidade de os leitores encararem a leitura das histórias em quadrinhos também de forma concomitante entre eficácia e entretenimento, pois os mesmos leitores podem exibir, de forma similar, a necessidade de acessar informações e conhecimentos que os quadrinhos podem

veicular — a eficácia — para futura reflexão, assim como também para se abstraírem e “escaparem” momentaneamente da realidade — o entretenimento.

Estudar o comportamento humano, seja de um determinado contexto escolhido ou do foco em um objeto cultural, por exemplo, o qual norteia um conjunto de ações e comportamentos, é uma tarefa ao mesmo tempo rica e detalhada, porém laboriosa. Isso porque para se vislumbrar tal comportamento, é preciso estar a par e compreender que os atores envolvidos, assim como suas decisões e ações propostas e tomadas são carregadas de conceitos e de significados, muitos dos quais podem estar imbricados uns aos outros, de forma simultaneamente irregular e inexplicita, constituindo, assim, o conjunto de estruturas de significado proposto por Geertz (1978). Ao procurar contemplar os atores sociais, quando estes se envolvem em processos resultantes de ações e de decisões, tem-se então uma tentativa de compreender os acontecimentos e mais ainda, a experiência sensível a qual se insere o código do sistema cultural. Silva (2005), ao abordar o ponto de vista de Geertz, ressalta que os acontecimentos são de vital importância para este autor, uma vez que eles são entendidos como a experiência sensível, a qual permite a compreensão das culturas como realidades dinâmicas, onde as performances dos atores sociais são compreendidas em sua máxima quando se é capaz de entender o sentido, dentro da cultura onde a performance é realizada, que o ator exprime ao realizá-la.

De fato, a questão da interpretação de um mesmo ato ou gesto pode gerar e implicar em diferentes significados ao se levar em consideração os diferentes contextos em que eles podem ser empregados. Assim sendo, a compreensão sobre os atos de um indivíduo não pode ser integralmente obtida levando-se em consideração única e exclusivamente o conjunto de ações e de comportamentos passíveis de serem observados de forma externa. Nesse intuito, é preciso acessar de alguma forma e compreender as interpretações e os significados que esse indivíduo confere junto ao ato empreendido e ao comportamento demonstrado para sua realização. Geertz (1978) recorre a um simples exemplo, de seu colega antropólogo Gilbert Ryle, para demonstrar essa teoria:

Vamos considerar, diz ele, dois garotos piscando rapidamente o olho direito. Num deles, esse é um tique involuntário; no outro, é uma piscadela conspiratória a um amigo. Como movimentos, os dois são idênticos; observando os dois sozinhos, como se fosse uma câmara, numa

observação "fenomenalista", ninguém poderia dizer qual delas seria um tique nervoso ou uma piscadela ou, na verdade, se ambas eram piscadelas ou tiques nervosos. No entanto, embora não retratável, a diferença entre um tique nervoso e uma piscadela é grande, como bem sabe aquele que teve a infelicidade de ver o primeiro tomado pela segunda. O piscador está se comunicando e, de fato, comunicando de uma forma precisa e especial: (1) deliberadamente, (2) a alguém em particular,(3) transmitindo uma mensagem particular, (4) de acordo com um código socialmente estabelecido e (5)sem o conhecimento dos demais companheiros. Conforme salienta Ryle, o piscador executou duas ações —contrair a pálpebra e piscar — enquanto o que tem um tique nervoso apenas executou uma — contraiu a pálpebra. Contrair as pálpebras de propósito, quando existe um código público no qual agir assim significa um sinal conspiratório, é piscar. É tudo que há a respeito: uma partícula de comportamento, um sinal de cultura e — voilá! — um gesto. (p.05).

Para entender o sentido da performance de um ou de mais atores em contexto ou peça, recorre-se ao conceito de articulação, no sentido de examinar e compreender a “experiência” do ator através de suas performances. Este viés também pode ser empregado com outros objetos culturais, como os quadrinhos, quando se tem que roteirista e desenhista dessas histórias acabam por contemplar também a performance de transpor de suas mentes, através de suas habilidades específicas, as experiências que desejam abordar ou retratar nas páginas dos quadrinhos, as quais o fazem através dos personagens e do desenrolar de suas performances, dentro dos enredos e tramas projetados para tanto. E a mesma articulação permite também ao leitor da história, diante da leitura do que está ali retratado, inferir e extrair sentido do conteúdo veiculado pela combinação de imagem e escrita, compreendendo, assim, o sentido da ação performática dos personagens dos quadrinhos.

As decisões e ações dos indivíduos podem ser vistas como situações de interação entre eles. Essa interação, dentro das estruturas de significado, pressupõe a relação estabelecida entre esses indivíduos e as normas e valores a que eles são submetidos. O conjunto de normas e valores é o que permite, em tese, a existência de sociedade e comunidades organizadas em um mundo organizado. E esse mesmo conjunto já é dado aos indivíduos antes mesmo de se conscientizarem do meio social ao qual estão inseridos. Schutz (1979) aponta este conjunto como sendo o mundo da vida, ou *Lebenswelt*, termo emprestado e analisado da fenomenologia de Edmund Husserl (1936). Interpretar o conceito de mundo da vida de Husserl é algo relativamente denso, pois essa teoria faz alusão à própria vida:

O Lebenswelt ou mundo da vida é proposto por Husserl como uma experiência na qual tudo se nos apresenta por gradações subjetivo-relativas, à concepção da natureza como conjunto de objetos determináveis em si mesmos. Segundo Husserl, é preciso retornar ao mundo vivido, tal a influência de preocupações projetadas sobre a experiência sensível. O mundo da vida está oculto pela impregnação dos resultados científicos na vida intuitiva. (FERRAZ, 2004, p.355).

Dessa forma, interpretar o mundo da vida é reconhecer que todos os indivíduos estão envolvidos e sujeitos a preocupações e a preconcepções projetadas. Porém, os indivíduos estão inseridos simultaneamente também naquele que é definido como o mundo vivido, ou seja, o mundo das experiências sensíveis, da vida intuitiva, da vida cotidiana. Pode-se pensar que o mundo vivido acaba por se inserir no mundo da vida através do ato de vivenciar múltiplas experiências, interpretadas aqui como ações intencionais, direcionadas por indivíduos aos objetos, quer sejam eles reais ou ficcionais, materiais ou ideais.

Ao dar ênfase ao mundo vivido, a fenomenologia se torna o caminho pelo qual se faz possível localizar os componentes de significado presentes junto ao ato de ler, os quais se tornam passíveis de nota quando expostos pelos leitores. Portanto, a fenomenologia é capaz de fornecer uma descrição que envolve a experiência da leitura e os seus possíveis significados para os leitores, com particular destaque para a introjeção do conhecimento por parte desses leitores em decorrência da leitura empreendida.

Existem alguns aspectos no mundo da vida capazes de agrupar a experiência humana, ainda mais quando esta é encarada como o conjunto de experiências sensíveis pertencentes ao mundo vivido. Husserl (1936) define esses aspectos como sedimentação de significado, considerando para tanto que os significados dados aos fatos, acontecimentos e estruturas presentes no mundo são graças à capacidade do indivíduo, inserido em um mundo e sociedade, de ponderar sobre eles, atribuindo-lhes sentido e significado e, assim, desenvolvendo a realidade social de forma contínua, por via dos conhecimentos que acumula ao longo de sua vida.

E esta se traduz pela investigação e estudo dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, com especial interesse em evidenciar e compreender as formas pelas quais os leitores demonstram consciência acerca de suas experiências na leitura de quadrinhos, atribuindo a elas sentido e significado ao introjetarem o conteúdo das revistas para, em momentos

posteriores à leitura, poderem fazer um ou mais usos desse conhecimento, reaplicando-o em suas vidas. De modo a melhor proceder junto a esse estudo e investigação, identificou-se correlação com a etnometodologia.

Outro dos aspectos que habilita e permite ao indivíduo coletar e agrupar experiências dentro do mundo vivido, tal qual expõe a fenomenologia, é a cultura, que, segundo Geertz (1978), é dada no plano público, já que “a cultura é pública porque o significado o é.” (p.09). O universo que compreende o mundo vivido como sendo o mundo também das representações é incapaz de ser dissociado das práticas sociais as quais regem o mundo da vida e, por consequência, a manutenção da humanidade enquanto sociedade coletiva.

Outro antropólogo que versa sobre o aspecto agregador de valor da cultura e de seus fluxos é Hannertz (1997). Em seus estudos, acaba por endossar o pressuposto de Geertz ao postular que

[...] para manter a cultura em movimento, as pessoas, enquanto atores e redes de atores têm de inventar a cultura, refletir sobre ela, fazer experiências com ela, recordá-la, discuti-la e transmiti-la. (p.12).

No que se refere às histórias em quadrinhos, é possível associá-las ao conceito cultural, uma vez que, como meio de comunicação de massa, elas também podem ser consideradas produtos, artefatos ou bens culturais que se formam no plano coletivo e através da experiência humana, capaz de agregar valor e significado à própria cultura. Mais especificamente sobre essa premissa, segundo Geertz (1978),

A análise cultural é — ou deveria ser — uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas, um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas e não a descoberta do Continente dos Significados e o mapeamento de sua passagem incorpórea. (p.30-31).

Assim, compreender os conhecimentos que os leitores dos quadrinhos obtêm através dessa leitura é lançar-se luz sobre a reprodução e veiculação, pelas páginas e quadrinhos desse bem cultural, dos valores e elementos presentes à sociedade humana também na contemporaneidade. Pode-se traçar um paralelo, tendo-se em vista que compreender o que são histórias em quadrinhos se torna um conhecimento muito mais rico e elaborado na medida em que se enxerga o que os leitores fazem com elas, ou seja, que empregos e aplicações demonstram acerca

dos conteúdos presentes nas páginas desses quadrinhos em suas vidas. Assim, entende-se que os questionamentos e hipóteses mais interessantes, relevantes e que poderão trazer resultados a respeito dos quadrinhos, no escopo desta tese de doutorado, não se prendem necessariamente ao status ontológico delas— até porque tal visão implicaria por si só em outro trabalho tão pertinente quanto este, já que não existe ainda um consenso geral sobre a definição mais apropriada do que vem a ser histórias em quadrinhos, em especial fora do ambiente acadêmico — mas sim qual é a sua importância e relevância (da trama contida em suas páginas ou dos personagens retratados ao se folhear uma revista de quadrinhos, por exemplo) para com seu público leitor? O que se entende como sendo veiculado e transmitido através dos quadros, tirinhas e páginas dos quadrinhos, bem como através das posturas, posicionamentos, falas e/ou expressões corporais dos personagens? Os enredos e tramas, as aventuras, os posicionamentos e as ações dos personagens dos quadrinhos podem representar uma gama variada de aspectos simbólicos e figurativos das práticas e contextos sociais, como alegorias de notável semelhança as situações reais vividas pelos próprios leitores. Por isso, histórias em quadrinhos podem ser compreendidas como um fenômeno cultural, na medida em que a cultura também é vista como um conjunto de experiências e/ou práticas humanas em sociedade.

Outro autor que apresenta clara influência da fenomenologia husserliana é Wolfgang Iser (1996-1999). A teoria da **estética da recepção**, na qual, segundo Caldim (2012), Iser baseia sua própria fenomenologia da leitura, defende a compreensão entre o leitor e a leitura a ser empreendida, prezando alguns fatores associados de forma intrínseca, como a constante interação estabelecida entre leitor e texto — o texto possui um potencial de estímulo, o qual compete ao leitor acessar e atualizar através de sua imaginação — a visão e opinião do leitor em movimento — o leitor é capaz de aprender o conteúdo do texto em leituras consecutivas do mesmo, ao se movimentar dentro dele — os resultados produzidos por esse ponto de vista em movimento — a leitura do texto sendo encarada como uma performance é algo que capacita o leitor, através do uso de suas lembranças e expectativas, a agrupar os signos textuais, sendo portanto capaz de identificar as relações ali contidas, tornando-as coerentes para si próprio.

Iser reconhece o potencial do texto e defende sua integração com o leitor, descrevendo a leitura como um processo dinâmico entre as duas entidades, texto e leitor. E o faz associando a estrutura do texto e a realização da leitura como a dois polos pertencentes à comunicação, sendo que esta só ocorre quando “[...] o texto se faz presente no leitor como correlato da consciência”. (1999, v. 2, p. 9-10).

Dando ênfase à necessidade de “a fenomenologia da leitura esclarecer os atos de apreensão pelos quais o texto se traduz para a consciência do leitor” (1999, v.2, p.11) o autor considera que o texto só pode ser compreendido através de períodos recorrentes e sucessivos da leitura, que é entendida como uma performance em que o leitor se movimenta pelo texto, sendo o sujeito (leitor) transcendido pelo objeto (texto).

De acordo com Iser (1999, v.2):

A relação entre o texto e o leitor se caracteriza pelo fato de estarmos diretamente envolvidos e, ao mesmo tempo, de sermos transcendidos por aquilo que nos envolvemos. O leitor se move constantemente no texto, presenciando-o somente em fases; dados do texto estão presentes em cada uma delas, mas ao mesmo tempo parecem ser inadequados. Pois os dados textuais são sempre mais do que o leitor é capaz de presenciar neles no momento da leitura. Em consequência, o objeto do texto não é idêntico a nenhum de seus modos de realização no fluxo temporal da leitura, razão pela qual sua totalidade necessita de sínteses para poder se concretizar. Graças a essas sínteses, o texto se traduz para a consciência do leitor, de modo que o dado textual começa a constituir-se como correlato da consciência mediante a sucessão das sínteses. (p.12-13).

Assim, no ato da leitura, o leitor é convidado a recompor o texto. E, ao mesmo tempo em que se relaciona com o conteúdo lido, ele acaba por transcendê-lo, através de atualizações, tendo estas uma associação a conhecimentos previamente adquiridos e introjetados pelo leitor. Isso significa atribuir à leitura um sentido composto, sendo uma performance ao mesmo tempo dinâmica e uma atividade de síntese, a qual demanda do leitor uma postura proativa, indo além do que os dados textuais lhe informam, adicionando a eles outros dados, e fornecendo-lhes uma configuração diferente, em muitos aspectos mais aprofundada, de modo que um novo texto é formado. Esse é o princípio da **recriação da leitura pelo leitor**— também trabalhado por Dumont (1998) — que defende a criação de um novo texto sempre a partir de outro já construído, pois o leitor acaba por atualizá-lo, quando o transfere para sua consciência. Ou seja, o texto ativa tanto a capacidade de apreensão das ideias apresentadas pelo autor, quanto das ideias criadas pelo leitor.

Analisando o texto de Lser, Lima (1979, p.23⁵ apud Dumont, 1998, p.68) ressalta a constatação do autor quanto

do papel desempenhado pela incerteza nas relações humanas. Na interação a dois, a cada parceiro é impossível saber como está sendo exatamente recebido pelo outro. Na relação incerta entre texto-leitor, há, no entanto, um dado comum: os textos, e não só os ficcionais, não serem figuras plenas, mas ao contrário, enunciados com vazios, que exigem do leitor o seu preenchimento, que se realiza mediante a projeção do leitor.

No que se refere as histórias em quadrinhos, McCloud (2005) as aborda como um formato de leitura que se vale fartamente do que ele cunha como mecanismo da **conclusão**, ou seja, o fenômeno humano de “observar as partes, mas perceber o todo”. (p.63). A conclusão ocorre nos mais variados setores do cotidiano dos indivíduos, sendo por eles empregada com grande frequência, no intuito de completar mentalmente aquilo que se encontra incompleto. E para fazê-la, eles se baseiam em experiência anteriores. Aplicando tal constatação à leitura, o autor aponta também a prática da associação empreendida pelo leitor, evocando conhecimentos introjetados em momentos prévios, visando alcançar uma interpretação coerente, ou seja, uma conclusão acerca do conteúdo lido.

Com base no conceito de conclusão, McCloud aponta a existência de uma estrutura em comum em todas as histórias em quadrinhos, que representa justamente o enunciado com vazios, o qual se espera do leitor a capacidade e a postura de completá-los, dando sentido e compreensão à história que está lendo. Essa estrutura, ou espaço, é por ele denominado de **sarjeta**, localizado entre os quadros em todas as páginas dessas histórias.

Abordando especificamente a sarjeta, McCloud pontua que

apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no linbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. (p.67)

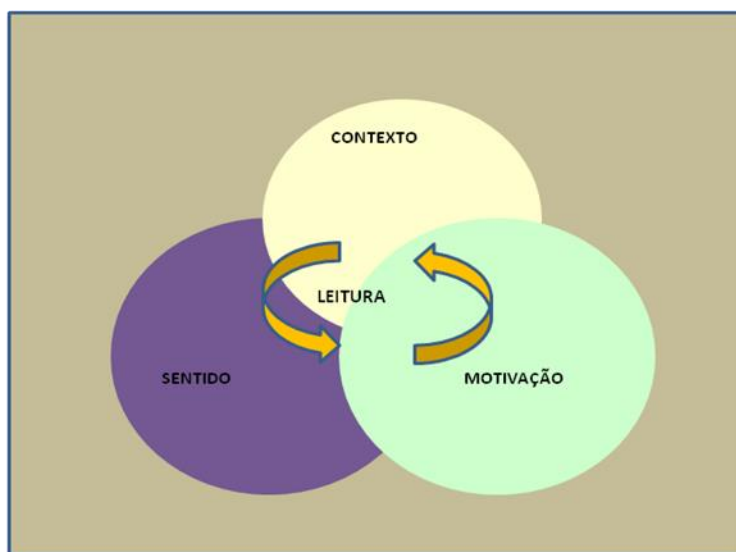
⁵LIMA, Luiz Costa. **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

Dessa forma, histórias em quadrinhos podem ser analisadas e compreendidas dentro da estética da recepção de Iser, uma vez que ele explicitamente pontua o envolvimento direto entre leitor e texto, e que a compreensão quanto ao teor de um texto se dá graças ao poder de síntese do primeiro, que através da sua leitura exerce o preenchimento dos enunciados com vazios presentes nos textos. A leitura de histórias em quadrinhos, nessa ótica, pode ser também compreendida como uma leitura de preenchimentos, já que o leitor é convidado a empregar de sua imaginação e também de conhecimentos previamente adquiridos e introjetados em sua mente para conectar dois ou mais momentos representados nos quadros em sequência deliberada, ou justapostas, dessas histórias, recriando-os em seu íntimo de modo a concluir mentalmente o desenrolar da trama ali contida e interpretar o conteúdo da história.

Em seus estudos sobre a leitura, Dumont (1998, 2000, 2001, 2002, 2006, 2017) constata e defende a existência e o entrelaçamento de três elementos ou fatores fundamentais no que tange a apropriação ou introjeção de conhecimentos adquiridos via leitura. A essa constatação a autora nomeia como **fatores da efetivação da leitura**, sendo eles o contexto — que envolve a familiaridade e o significado que os temas podem demonstrar para o leitor, bem como a compreensão do conteúdo lido ocorrendo através da percepção entre o texto e o contexto do leitor — a motivação — os estímulos (atração, desejo, curiosidade, interesse, dentre outros), que motivam a ação da leitura e a escolha de um leitor para proceder a mesma — e o sentido — a capacidade do leitor de compreender o sentido e o significado da escrita contida em um texto, consolidando-a em uma estrutura plausível.

A interação desses três fatores entre si é encarada como um processo constante e leva, ainda segundo Dumont, a determinação do gosto ou apreço do leitor por um ou mais tipos em particular de leitura. A introjeção ou apropriação de conhecimentos ocorre então no momento em que contexto, motivação e sentido se unem, no ato da leitura, conforme ilustra a figura abaixo:

FIGURA 3 – Representação dos fatores da efetivação da leitura



Fonte: DUMONT, Lígia M. M, 2017.

Em síntese, esta tese apresenta como propósito a contemplação da figura do leitor de histórias em quadrinhos, do gênero de super-heróis, das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics, com destaque para as informações que os leitores reconheçam e apontem ter obtido — de forma parcial ou integral — quanto a essa leitura em particular, bem como os empregos demonstrados quanto do conteúdo veiculado nessas histórias. Visando responder as indagações e os propósitos apresentados acima, se defende a adoção de um estudo cultural qualitativo, com base nas premissas etnometodológicas calcadas sob a construção do senso comum, evidenciado na medida em que, conforme Garfinkel (1963) defende, a realidade social é um processo criado e re-criado em caráter constante pelos atores nela inseridos. Para os propósitos da tese, este estudo é empreendido junto à comunidade de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, focando-os como atores sociais e buscando compreender as formas e métodos utilizados para interpretar o conteúdo lido nos quadrinhos e como esse conteúdo se manifesta em ações práticas dos leitores quando eles interagem, através de suas percepções e interpretações de mundo, dentro dos contextos sociais e culturais em que estão inseridos. Também Geertz (1978) trabalha junto às premissas culturais, quando defende que o estudo da ação humana deve se pautar no comportamento e significado dados pelo indivíduo no decorrer da ação realizada por ele.

Transportando-se para os leitores de quadrinhos, o estudo cultural se faz presente na análise e investigação tanto do cotidiano desses leitores como da forma como percebem e atribuem significado à experiência que a leitura dos quadrinhos traz para seu cotidiano. Esse estudo deve, mandatoriamente, se pautar pelo emprego de dois processos, concebidos por Geertz:

* **Inscrição (descrição densa):** elaboração de perguntas para descobrir estruturas conceituais — exemplos, contextos, performances e outros, presentes nos quadrinhos — obtidos através da leitura, que revelem os atos dos leitores pelo que foi apurado no discurso social e

* **Especificação (diagnose):** análise quanto ao que é genérico e o que pertence ao conjunto de leituras de histórias em quadrinhos de super-heróis. Possibilita também o destaque junto a outros fatores do comportamento humano — virtudes, bons costumes, moral, ética, entre outros — assim como condições adversas — abuso, situação desfavorável de contexto de vida.

Através da compreensão da relação que o leitor estabelece entre o conteúdo lido nos quadrinhos e sua interpretação, para em seguida compará-lo e às vezes até mesmo incorporá-lo e utilizá-lo em sua vida, é que se poderá compreender, nessa esfera, a “descrição densa” da cultura segundo Geertz, ou seja, o significado e a interpretação fornecidos pelo usuário que as empregou em um momento da vida, advindo também daquilo que fora lido nas histórias em quadrinhos. Não parece ser possível compreender a apropriação de informações e do conhecimento, por parte do leitor de quadrinhos, sem se conhecer como o leitor infere em sua realidade a partir do exemplo visto ou lido na história em quadrinhos. Nisso reside a base do trabalho etnográfico, entendido como um esforço empreendido para se captar os significados. No caso presente, os significados das ações simbólicas dos personagens — ou para simplificar, das suas performances — quando vistas também se considerando o momento e o ambiente social em que foram realizadas. É possível visualizar performances através dos gestos, dos atos de um ou mais personagens e também dos acontecimentos a que eles são acometidos. Mas, mais do que as visualizar, o trabalho daquele que almeja compreender essas mesmas performances deve se propor a refletir sobre o significado de se recorrer ou se empregar um determinado gesto, fala ou ato em um determinado contexto. Ou seja,

compreender uma performance em sua plenitude requer uma posição diferenciada e não apenas um olhar de visualização. Requer a aplicação da descrição densa de Geertz, a qual demonstre a presença e o relato quanto aos elementos da relação dialógica entre aquele que pesquisa e seus interlocutores — os leitores de quadrinhos de super-heróis.

A presente tese em Ciência da Informação é também um esforço para vislumbrar e captar os significados. Não significados isolados de se agir de um determinado modo, de empreender um ato heroico ou vilanesco, dependendo da natureza e aspiração de um determinado personagem, mas sim as ações performáticas ou as performances dos personagens dos quadrinhos — seus gestos, falas, posturas, pensamentos, reflexões, entre outros— dentro do contexto social dos seus leitores. A descrição densa de Geertz é o que permitirá obter do leitor o olhar / leitura diferenciada, pois, através de seu emprego, a pesquisa pode ter acesso e relatar os elementos que o leitor de histórias em quadrinhos aponta e ressalta, que captaram sua atenção e foram influentes e significativas o bastante para, dentro de seu contexto social — o qual também será informado / relatado pelo leitor — serem recorridos como uma forma de se lidar para com sua própria realidade cotidiana. Para se compreender o significado de uma trama, ou mesmo de uma história em quadrinhos, faz-se necessário um caminhar que se origina na leitura do texto, aqui compreendendo a leitura dos quadrinhos como uma das performances do leitor e que prossegue ao contexto — realidade histórica e social — do leitor do quadrinho, em particular no momento em que este mesmo leitor recorreu ao emprego de algo que fora obtido através da performance da leitura para a realização de uma outra performance, a de aplicação do conhecimento obtido em um determinado contexto.

Carol Tilley (2012), professora americana da *University of Illinois*, obteve acesso aos transcritos de Fredric Wertham, que obteve fama nos anos 1950 por lançar a obra *Sedução dos Inocentes*⁶. Wertham argumentava contra a leitura de histórias em quadrinhos, alegando que estas corrompiam as mentes dos jovens leitores. Em seu artigo, Tilley (2012) aponta e ressalta vários exemplos onde Wertham, ao conduzir as entrevistas com jovens tidos como “problemáticos”, acabou por manipular, comprometer e fabricar evidências não contidas nos

⁶WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocents**. New York: Rineheart & Company, 1954.

depoimentos originalmente obtidos. De acordo com Silva (2005, p.46), Geertz defendia que a cultura também pode ser encarada como um “[...] conjunto de textos, onde as performances são exemplares variantes.”. Vislumbrando a compreensão do significado de um determinado texto, o pesquisador deve ir do texto —a leitura como uma performance — ao contexto, ou seja, a realidade histórica e social do leitor. Obviamente, sob o enfoque destacado, Wertham falhou ao se demonstrar incapaz de proceder ao percurso acima proposto, que se estende desde a performance da leitura dos quadrinhos (texto), por parte do leitor, até a performance de aplicação do conhecimento obtido através daquela leitura (contexto / realidade social do leitor). Falha esta possibilitada em muitos dos casos onde os jovens foram taxados como “problemáticos”, pela total ignorância do psiquiatra acerca dos problemas reais vividos por estes mesmos jovens em seus ambientes familiares, escolares e outros, conforme os transcritos do próprio e o trabalho de Tilley (2012) apontam. A título de exemplo, mencionam-se alguns dos casos apresentados por Wertham e as suas subsequentes omissões:

Caso 1: Um garoto de treze anos de idade, que se encontrava em estado probatório e recebia acompanhamento clínico por ter urinado na boca de outro garoto. Uma das conclusões de Wertham para este caso foi a de que: “Como muitos outros casos de crianças inclinadas a tendências homoafetivas, o paciente em questão se mostrou um devotado fã de Batman, inclusive ressaltando ‘Algumas vezes, eu leio estas revistas várias e várias vezes. Elas mostram muito. Eu não me lembro do nome do Batman, mas o nome do garoto é Robin. Eles vivem juntos. Pode ser que Batman tenha feito algo com o Robin como o que eu fiz com o garoto mais novo [...] Batman poderia ter salvo a vida deste garoto. O Robin se parece de um jeito como uma garota. Ele usa apenas cuecas.’” (p. 394)

Transcrição completa: “Meus quadrinhos favoritos são os de guerra. Eu já li os do Batman. Eu gostava deles há um tempo, hoje nem tanto mais. Eles são bastante exibidos. Eu não sei o nome do Batman, mas o nome do garoto é Robin. Eles vivem juntos. Pode ser que o Batman fez algo com o Robin como o que eu fiz com o garoto mais novo. Batman pode ter salvo a vida deste garoto. Ele pode ter feito o garoto

colocar a coisa dele em sua boca. O Robin se parece com uma garota. Ele só usa cuecas. Eu leio *O Crime não compensa* e também o *Superman*".

Falhas cometidas: Wertham deu muito mais crédito e peso à leitura do garoto quanto aos gibis do Batman do que a transcrição do caso indicava. Ele também dá a entender que a leitura das revistas do Batman ocorria de forma concomitante com a terapia a que o garoto de treze anos estava sendo submetido, enquanto que o garoto posicionava esta leitura como tendo ocorrido no passado. Comparações mais detalhadas com outros trechos revelam lacunas e falhas, como por exemplo, a falha de Wertham em não informar ao seu leitor que, anteriormente à prisão efetuada do paciente em questão, o garoto, que alegadamente fora "vítima" do leitor do Batman, havia de fato sodomizado este leitor de quadrinhos.

Caso 2: Uma garota, chamada Dorothy, afro-americana de treze anos de idade, vinda de um ambiente familiar paupérrimo. Dorothy lia quadrinhos ambientados na selva, que mostravam mulheres como amazonas poderosas, como a personagem Sheena, e também lia quadrinhos de crime, incluindo *Penalidade*, o qual ela apontava a ressalva de nunca mostrar os criminosos escapando de suas punições. Ao inquirir Dorothy sobre os quadrinhos ambientados nas selvas, Wertham transcreveu sua fala: "Eu gosto de ver o modo como elas dão altos pulos e chutam homens e os matam! [...] A Sheena tem uma enorme selva onde vive e as pessoas lá gostam dela e fariam de tudo por ela." (p. 394 - 395).

Falhas cometidas: Wertham comenta que as imagens de mulheres fortes e poderosas reforçam papéis e conceitos como violência vingativa contra homens e possivelmente estimulavam o desenvolvimento dessa postura anti-homem, portanto homossexual. Entretanto, Wertham omitiu na *Sedução dos Inocentes* uma passagem reveladora sobre a realidade cotidiana de Dorothy. Nas notas do prontuário dessa paciente, ela relatou um incidente no qual sua tia fora apossada por membros de uma gangue, levada a um terraço e roubada por menos de um dólar. Wertham também preferiu omitir que Dorothy, que era uma habitual gazeteira, era também uma fugitiva de casa e uma membra de gangues, era ativa sexualmente e demonstrava possuir deficiências na leitura e nível de inteligência abaixo do normal

para os padrões da época. Ao invés de relatar isso, Wertham preferiu concluir que “Dorothy seria uma pessoa boa e de índole pacífica se a sociedade a tivesse dado uma chance — Quadrinhos são parte da sociedade.”.

Outro fator revelador do caso presente e também omitido por Wertham em seu livro é o de que Dorothy fora paciente não sua, mas do Dr. Mosse, e que ela fora atendida em um hospital onde ele não era clínico e nem praticava junto a Mosse. Portanto, ele não teria sequer conversado com a paciente ou mesmo a observado de perto.

Tratam-se apenas de dois exemplos pontuais, claro. Entretanto, a tese da professora Carol Tilley procura esmiuçar muitos dos casos constituintes da obra de Fredric Wertham, apontando falhas conceituais e de procedimentos de coleta dos dados, como mencionadas acima. Para tanto, Carol Tilley obteve acesso aos transcritos dos casos, que se encontravam em posse da *Library of the Congress*, nos Estados Unidos, e procedeu a extensiva comparação entre estes e a obra de Wertham. Dentre suas conclusões, Carol Tilley afirma que

[...] A *Sedução* de Wertham incluiu inúmeras falsificações e distorções. Este trabalho documenta exemplos específicos de como Wertham manipulou, exagerou, comprometeu e fabricou evidências — especialmente as evidências que ele atribuiu a pesquisa clínica realizada pessoalmente com jovens — para ganhos retóricos. Eu defendo que Wertham privilegiou seus próprios interesses quanto aos elementos culturais da psiquiatria social e da higiene mental ao custo da ciência praticada de forma sistemática e confiável, uma ação que, não obstante, serviu para lhe desacreditar tanto quanto a suas alegações quanto as histórias em quadrinhos (2012, p. 386).

Ainda sobre performances, outro dos argumentos de Schechner (1988) evoca os conceitos de “transporte” e de “transformação”. O primeiro se aplica a qualquer evento performático, quer seja envolvendo a eficácia ou o entretenimento. Quando alguém opta por participar de uma performance, este mesmo alguém escolhe se deslocar para um determinado ponto ou local ou mesmo adentrar a um espaço reservado, físico e simbólico de um “mundo recriado” por um momento. Isso envolve a experiência de ser levado a algum lugar ou mesmo o desafio de se tornar outro ser, sem deixar de ser a si mesmo. Tal experiência é muito recorrente nos relatos obtidos com leitores, quando indagados sobre o gosto em praticar uma determinada leitura. Alguns evidenciam tamanha satisfação e prazer ao empreender uma leitura pela qual têm predileção que apontam, mesmo sem conceber plenamente o fato, a participação em uma performance. Dumont (1998) exemplifica

bem esta experiência performática, ao trazer à tona um dos depoimentos colhidos de uma das leitoras dos romances seriados, a qual ressaltou, em sua contribuição para com a tese defendida, que possuía muito gosto em ler aquele tipo de romance, porque esta mesma leitura era capaz de lhe fornecer tamanho grau de escapismo e abstração de sua própria realidade que e a leitora em questão apontava seu deslocamento para dentro do mundo simbólico retratado nas páginas do romance. E, de forma complementar, ao final da leitura por ela empreendida, a leitora afirmava ter a consciência do seu retorno à realidade cotidiana a qual pertencia, cunhando para tanto a seguinte expressão: “Eu tenho espelho em casa”. Trata-se de uma afirmação, ainda que pessoal e de cunho ligeiramente pejorativo, que a leitora estipulou para ressaltar seu retorno daquele universo ficcional, contido nas páginas do romance seriado, para a sua própria vida cotidiana, que em algum aspecto, pelo menos, deveria distanciar-se daquele que era retratado em sua leitura.

Essas experiências não se aplicam apenas ao ator — *performer* — em uma peça teatral, mas também à audiência, já que esta também pode ser transportada quando se considera que o ator social, membro da plateia, pode ser levado a assumir outros papéis, expressando, assim, o variado repertório de emoções — riso, choro, aplauso, assobio, entre outros — e, indo além, tal transporte pode fazer com que o ator social seja convidado a estabelecer uma forma de diálogo diretamente consigo mesmo, a parar e refletir, por exemplo, sobre as relações de poder ou sobre os problemas não resolvidos inerentes à sociedade em que vive, contribuindo, assim, para a possibilidade do despertar de uma consciência crítica, tanto quanto a si mesmo quanto ao mundo em que reside.

O processo de transporte pode ser uma experiência apenas temporária, evocada, por exemplo, quando se contempla uma peça de teatro ou um filme do cinema — ou mesmo momentos chave da trama e/ou da performance dos atores nesses eventos — a qual permite que, durante o desenrolar da trama, o espectador estabeleça paralelos entre aquilo o que está sendo mostrado e sua própria realidade, pessoal e social. Entretanto, o transporte pode também assumir um status de experiência mais permanente, quando, por exemplo, o espectador consegue extrair fatos, dados e informações aos quais fora apresentado durante o evento performático e, posteriormente, percebe-se, de algum modo, a aplicação

desse conhecimento adquirido / refletido durante o evento em sua própria vida. Quando isso ocorre, percebe-se a transformação, que é o desdobramento de certos eventos, os quais resultam em uma nova ação ou performance por parte dos espectadores, onde estes se tornam capazes de instituir e de empenhar um novo e diferenciado papel e/ou condição como atores sociais no contexto diário, ao mesmo tempo em que proporcionam a este mesmo espectador, na qualidade de ator social de sua realidade, a capacidade de refletir e de desenvolver uma consciência crítica quanto a si mesmo e ao mundo exterior ou realidade social onde está inserido.

Focando-se a leitura, seus processos e possíveis desdobramentos sob a teoria e a ótica apresentadas acima, pode-se enxergá-la também como um evento e/ou ação performática — já que para se proceder a uma leitura, qualquer leitor tem que escolher iniciar uma performance, a de ler — onde o leitor — aqui sendo visto como o ator social — é capaz de se deslocar de seu próprio mundo para o mundo ficcional estabelecido nas histórias em quadrinhos, percebendo, assim, o processo de transporte e penetrando nos espaços ali reservados, físicos e simbólicos, desse mundo ficcional, mas recriado, muitas vezes, sob os moldes do mundo real. Ao se submeter, ainda que de forma inconsciente ao processo de transporte através do exercício da leitura, o leitor pode ser instigado inclusive a se enxergar em um personagem da trama, sem com isso deixar de ser a si mesmo. Tal constatação encontra subsídio também nos postulados e estudos de Iser (1996 - 1999), estudioso da leitura, de seus processos e efeitos sobre o leitor, da necessidade ou característica notada no ser humano de “ficcionalizar sua existência” (1996 – 1999, p.65). Para isso, recorre a leituras as quais tem por antemão conhecimento quanto a seu teor e caráter ficcional, mas persistindo sobre esta leitura, pois ela é capaz de “[...] dizer ou de revelar algo sobre si mesmo” (1996 – 1999, p. 65 - 66).

Dessa forma, contemplar a leitura em geral, e mais especificamente aos propósitos da presente tese, a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, como uma performance é propício pois o leitor (aqui o equivalente ao ator social evocado por Schechner) de quadrinhos é alguém plenamente capaz de efetuar esta transição, do mundo real ao ficcional, explorando papéis e personagens pertinentes a ele— heróis, vilões, anti-heróis e coadjuvantes — e também os sentimentos advindos dessa leitura, os quais podem levá-lo a uma gama de atitudes e reações permeadas por sentimentos, tais como rir, chorar, brincar, dentre outras. E, além

disso, este mesmo leitor pode ser instigado a refletir sobre questões pertinentes de seu próprio mundo, processo que resulta, espera-se, no despertar de uma consciência crítica.

Tal constatação serve de estímulo para se conduzir o presente trabalho, na medida em que reforça, tanto pelo lado de se compreender a possível influência que a leitura dos quadrinhos exerce sobre um ou mais aspectos de vida de seus próprios leitores, quanto também pelo compromisso em se apresentar, de forma verossímil e fidedigna, os depoimentos que os próprios leitores manifestem a respeito dessa mesma influência causada pela leitura dos quadrinhos a um aspecto ou parte de suas vidas. Mesmo que isso signifique, até onde for permitido, penetrar na cultura do leitor e compreender as estruturas de significados que ele próprio ergue, as quais lhe habilita a conferir sentido e refletir sobre o texto lido. E este sentido pode ser interpretado como uma espécie de guia de orientação para a ação e prática do leitor, enquanto ator social, em sua vida cotidiana e enquanto membro de uma sociedade contemporânea.

A leitura de um texto é a performance — ou o ato, a ação — por parte do leitor ao ler, como um ato que lhe confere a capacidade, sendo de sua vontade, de inferir e extrair sentido das ações performáticas dos personagens. A maneira do presente doutorando de verificar, contemplar e expor esse processo da leitura das histórias em quadrinhos, tendo como foco o leitor e a sua capacidade de extrair sentido das ações performáticas dos personagens, é através da penetração junto à cultura do leitor de histórias em quadrinhos, tentando compreender como este mesmo leitor constrói sua estrutura cultural de significados, a qual lhe permite extrair sentido do texto lido nos quadrinhos — quer estes sejam atos dos personagens (suas performances ou o próprio enredo / trama ao qual foram submetidos) e empregar este mesmo sentido extraído de forma similar ao acima citado “guia de orientação” para suas próprias ações e práticas cotidianas. Vislumbrar o significado e a influência do conteúdo presente / veiculado nas histórias em quadrinhos exige de um pesquisador que contemple o percurso desde o objeto cultural — as histórias em quadrinhos — ao contexto de vida dos seus leitores, procurando enfatizar e conhecer o elo — leitura diferenciada — que este leitor estabelece entre a performance do personagem e a sua própria performance na vida real.

No intuito de contemplar esse percurso, faz-se necessário recorrer a teorias que subsidiem o entendimento do leitor, quando ele demonstra a capacidade de não somente extrair informações e conhecimentos veiculados nas histórias em quadrinhos, por exemplo, mas também de estabelecer paralelos e associações, dentro de um ou mais determinados momentos ou contextos de sua vida, entre aquele conteúdo por ele lido e eventos, fatos, ações ou acontecimentos que estejam ocorrendo.

Uma das teorias que abordam esse movimento realizado pelo leitor é a de Rendón Rojas (2005), que defende a obtenção de conhecimento como um processo contínuo e interativo, cuja produção envolve não somente a capacidade de interpretação e de estruturação de símbolos, como resultado unicamente de processos de decodificação, mas também o emprego da memorização e da capacidade de análise, a qual permite ao indivíduo identificar conexões existentes entre a informação nova, com que está estabelecendo o primeiro contato, com outras informações e conhecimentos previamente adquiridos, desenvolvendo hipóteses e inferindo de diversas formas, ao aplicar em contextos e situações por ele vividos novas ideias, pensamentos e visões de mundo obtidas, sendo também capaz de apreciar esse processo de forma completa.

Em suas palavras, Rojas (2005) assim explica:

[...] o conhecimento é construído pelo sujeito com base na assimilação, integração e reorganização de estruturas que lhe permitem interpretar o mundo e interagir com ele. Esses ditos esquemas são uma série de operações suscetíveis de se realizar em situações semelhantes, não necessariamente idênticas, que lhe permitem resolver problemas e se inter-relacionar com seu entorno. Mas quando se apresenta uma nova situação, não é possível se aplicar os esquemas disponíveis, ao que se deve criar um novo esquema modificando ou combinando esquemas anteriores. Desta maneira, o conhecimento é criar e recriar sentidos, construir e reconstruir ideias, formar e reformar juízos, produzir e reproduzir teorias, fundamentar e re-fundamentar discursos, elaborar e reelaborar visões do mundo. (p. 54).

Empregando a visão de Rojas quanto ao conhecimento, é possível se acreditar que a leitura das histórias em quadrinhos é um processo que permite ao seu leitor acessar informações e conhecimentos, a serem por ele interpretados e analisados, para a posteriori serem empregados a nuances, cenários e contextos experimentados e vividos, inclusive quando um destes se revelar de forma inédita ao leitor. Graças a sua capacidade de assimilar um conhecimento lido nos

quadrinhos, ao lhe conferir sentido, desenvolver ideias, construir juízos e criar teorias, esse leitor se revela um indivíduo capaz de interpretar e interagir com o mundo em que vive, de forma consciente e crítica.

Outra teoria é a de Capurro (2003), denominada como paradigma social da Ciência da Informação. Esta teoria possui embasamento nos estudos que esta área do conhecimento se propõe a desenvolver quanto a informação — por ele chamados de paradigmas. O paradigma social é aquele que compreende a informação como uma construção, não isolada, feita por um indivíduo, mas sim conjunto e coletiva. Esse paradigma defende que os estudos sobre informação devem se pautar pelo princípio de que a informação é o resultado da participação e intervenção de uma série de indivíduos, através de suas diversas práticas cotidianas. Para tanto, leva em consideração o indivíduo como alguém que é parte constituinte de um contexto social, acabando por desempenhar funções e agir sobre o mesmo e recebendo interferências deste espaço. Assim sendo, essa interação contínua dos indivíduos entre si mesmos e também junto ao ambiente em que vivem os credenciam, segundo Araújo (2008, p. 11), como produtores de sentido, já que são capazes de se articular em diferentes formatos de comunidades e sociedades, tais como religiosas, sexuais, políticas, econômicas, profissionais, dentre outras.

Uma das principais contribuições desse paradigma, ao considerar o indivíduo como um ser social, é justamente a de valorizar de forma diferenciada a presença de elementos socioculturais nas vidas de todos, assim como reconhecer a existência e a importância das interações entre esses indivíduos, nos mais diversos níveis, para a construção da realidade.

Sendo as histórias em quadrinhos, novamente de acordo com McCloud (2005), constituídas por imagens propostas em uma sequência proposital e deliberada, de modo a veicular informações como também a desenvolver respostas junto a seus leitores, pode-se pressupor que o desenvolvimento e a veiculação de conhecimentos pelas páginas desses quadrinhos, ainda que permeadas por elementos ficcionais, sejam fruto da percepção de seus roteiristas e desenhistas também de acordo com um ou mais acontecimentos comuns aos leitores e aos indivíduos. Dessa forma, torna-se interessante compreender as práticas e ações dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, de modo a evidenciar que a

introeção do conhecimento por eles realizada ao ler esses quadrinhos os torna também produtores de sentido, na medida em que esses leitores demonstrem serem capazes de efetuar correlações entre conteúdos lidos e aplicações destes em um ou mais aspectos de suas vidas, considerando-se inclusive os resultados e desdobramentos por eles alcançados, em que se assemelham ou se diferem dos retratados nos quadrinhos.

4 MARVEL VERSUS DC⁷ – HISTÓRIA DAS DUAS MAIORES EDITORAS DOS SUPER-HERÓIS DOS QUADRINHOS⁸

FIGURA4 – Marvel X DC



Fonte: Site Comic Collector Live. 2017

Os personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis estão entre os reconhecidamente mais admirados em todo o mundo. Em se tratando das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics, ambas acumulam uma enorme gama e variedade de personagens, entre heróis, vilões, coadjuvantes e outros, tendo edições com alguns de seus personagens publicadas desde o final da década de 1930 até o presente momento.

Mesmo aqueles indivíduos que por ventura não sejam leitores dos quadrinhos de super-heróis, inclusive pelo fato de não demonstrarem apreço a esse tipo de leitura, são hoje em dia incapazes de não reconhecer

alguns dos personagens mais famosos e cultuados de ambas as editoras. Nomes como Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha, Homem-Aranha, Hulk, Capitão América e muitos outros fazem parte cada

⁷ Título inspirado em uma história em quadrinhos conjunta da Marvel e da DC Comics, a qual pregava o embate entre alguns dos personagens de ambas as editoras, procurando mostrar ao leitor quem sairia vencedor em um combate. Isso endossa o uso do termo *versus* aqui destacado.

⁸ Ambas as editoras também foram apresentadas na dissertação defendida por Ramos (2008), no capítulo 4.

vez mais do cotidiano mundial, tendo suas aventuras e narrativas ultrapassado os limites das revistas em quadrinhos, adentrando em outros formatos e mídias que contribuíram para torná-los mais acessíveis e populares perante seus admiradores, como os desenhos animados na televisão, os videogames e os filmes no cinema.

4.1 DC Comics

A DC Comics originalmente era conhecida como National Allied Publications. Essa editora foi fundada em 1934, em consequência dos esforços e da vontade do empresário Malcolm Wheeler-Nicholson (1890-1968), conhecido na imprensa norte-americana por já ter trabalhado com tiras de quadrinhos em diversos jornais impressos. Nicholson foi um pioneiro nessa indústria, uma vez que exibia a ideia fixa de criar uma revista em quadrinhos a qual veiculasse exclusivamente materiais inéditos. Isso representava uma mudança paradigmática junto ao mercado de então, que estava acostumado a publicar especificamente material de quadrinhos transportado das tiras de jornais, tendo sido, portanto, previamente empregado.

A primeira revista da National, batizada como *New Fun #1*, foi publicada no início de 1935. A receptividade a essa nova publicação foi tão grande que impulsionou a National a lançar uma segunda publicação. Mas isso somente ocorreu em 1937, com o lançamento no mercado da revista *Detective Comics*, a qual se destacava por ser a primeira publicação de quadrinhos dedicada ao mesmo tema, as histórias de detetive e investigação. O primeiro revés da editora também ocorreu nessa mesma época, pois Nicholson, muito endividado, não teve outra opção a não ser associar-se com figuras gananciosas do mercado editorial e de distribuição norte-americano, como Harry Donenfeld (1893-1965) e Jack S. Liebowitz (1900-2000). Pouco tempo após essa associação, Nicholson deixou a editora, que passou a chamar-se National Periodical Comics – embora viesse a usar o selo DC nas suas capas por décadas a fio.

Os dois anos seguintes foram o ápice dessa nova National, graças a duas publicações que representam indubitavelmente dois dos maiores e mais conhecidos ícones das histórias em quadrinhos de super-heróis: *Action Comics #1*, de 1938,

marcando a estreia do Super-Homem, e *Detective Comics* #27, de 1939, a de Batman.

FIGURA 5 - Capas de Action Comics #1 e Detective Comics # 27



Fonte: UNIVERSO das HQ's, 1998. 1 CD-ROM.

A segunda mudança de nome veio após 1939, transformando a National na DC Comics, homenagem a uma das publicações citadas acima. Até o fim da década de 1940, a DC Comics lançou em suas revistas diversos personagens, que se tornaram ícones no gênero e possuem histórias até hoje publicadas e bem aceitas junto a seus leitores. Nomes como Super-Homem, Lex Luthor, Mulher-Maravilha, Batman e Robin, Coringa, Pinguim, dentre muitos outros, são de personagens originados nessa editora, justamente no período correspondente ao da Segunda Guerra Mundial.

Após o término da Segunda Guerra, as vendas dos quadrinhos da DC Comics demonstraram pesadas quedas, o que obrigou a editora a cortar grande parte de seus trabalhos no gênero de super-heróis e concentrar seus esforços em outras temáticas, como ficção e horror. Mas em 1954 ocorreu o golpe mais drástico contra a editora com a publicação do livro **Sedução dos inocentes**, do psiquiatra Fredric Wertham. O trabalho de Wertham apresentava fortes críticas e denúncias contra os personagens mais famosos da DC Comics, tais como as histórias de Batman e Robin enfatizarem a homossexualidade, as histórias da Mulher-Maravilha serem

uma apologia ao lesbianismo e a alusão à técnica sexual conhecida como *ménage-à-trois*, contida na relação Super-Homem / Lois Lane / Clark Kent. Em uma época em que os EUA estavam engajados na luta contra o comunismo e na valorização da moral e dos bons costumes, tais exemplos eram inaceitáveis, mesmo não se tratando da verdade. O congresso norte-americano promoveu então uma verdadeira caça às bruxas, encabeçada pelo senador Joseph McCarthy, contra tudo o que pudesse ser considerado moralmente ofensivo, de baixo calão e que pudesse ir contra, ofender ou mesmo não condizer com os padrões da sociedade americana. A publicação de Wertham e seu “alerta” aos pais, responsáveis e familiares passaram a ser encarados como questão de segurança nacional, gerando o famigerado **Código de ética dos quadrinhos — ou Comics code authority —** sendo este um instrumento pelo qual o congresso dos EUA limitava toda a criatividade de roteiristas e desenhistas de quadrinhos àquilo que julgavam pertinente, ao impor diretrizes como restrição à veiculação de cenas que abordassem criaturas ou práticas sobrenaturais, como mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, almas penadas, canibalismo e licantropia, assim como a eliminação de todas as ilustrações consideradas asquerosas, de mau gosto e violentas e a extinção irrevogável do uso das palavras “horror” ou “terror” no título da história.

Tal cenário perdurou durante alguns anos e teria conduzido a editora ao seu fechamento, assim como o fizera com algumas outras no gênero. Porém, um novo começo para os quadrinhos da DC Comics foi apresentado a seus leitores a partir de 1956, quando o editor Julius Schwartz (1915-2004) foi incumbido de reerguer os personagens clássicos da editora. De fato, Schwartz foi o grande responsável pelo renascimento dos heróis da DC e o fez através de uma rearticulação de alguns dos personagens clássicos da editora, que se baseou muito em mudanças pontuais de identidades e uniformes dos personagens, mas procurando preservar seus superpoderes — como nos casos do Flash (antes Jay Garrick, passando então a ser Barry Allen) e do Lanterna Verde (antes Alan Scott, passando a ser Hal Jordan). Outra iniciativa promovida por Schwartz foi a de unir esses “novos personagens” a outros de seus consagrados, mais precisamente Super-Homem, Mulher-Maravilha, Batman e Aquaman, formando o grupo de super-heróis conhecido por Liga da Justiça da América (LJA), que estreou na revista *The Brave and the Bold* (O Bravo e

o Audaz) número 28 (vinte e oito), de 1960, o que acabou por consagrar o renascimento dos heróis da DC Comics.

Nesse mesmo período, a Marvel Comics lança o Universo Marvel, com os maiores heróis da editora. A DC Comics não se encontrava apta a competir com a Marvel, sobretudo porque esta última aparentava maior sintonia com a sociedade americana da época. Consequentemente, a Marvel obtém maiores vendas do que a DC Comics.

A resposta a superioridade editorial da Marvel vem em 1967, quando artistas e editores como Carmine Infantino, Neal Adams e Dennis O'Neil propõem uma segunda revolução no universo da DC Comics ao desenvolverem tramas e narrativas baseadas em um princípio que a Marvel já adotava com sucesso há vários anos, o qual apresentava o super-herói como um indivíduo que, apesar de todos os seus poderes sobre-humanos, é tão afetado pelos acontecimentos mundiais quanto uma pessoa normal e, mesmo possuindo mais poderes, muitas vezes se encontra incapaz de solucionar carências ou mazelas políticas, econômicas e/ou sociais.

Em 1969, a DC Comics é incorporada ao conglomerado da Warner Bros. Entertainment, que tem por características adquirir não somente uma editora de grande porte, mas também várias editoras de quadrinhos de menor porte, incapazes de competir com a Marvel no mercado americano. Nesse período, destacam-se grandes empreendimentos tanto no universo dos quadrinhos, como a compra da Quality Comics (1956), da revista Mad (1964), e dos personagens da Fawcett Comics (como Capitão Marvel, anos antes processado por ser "plágio" de Super-Homem), quanto a expansão dos negócios a outras mídias, representados pelo licenciamento de Batman para a famosa série de TV na Fox (1966-1967), a criação do desenho animado Superamigos (1973) e o início da produção de Superman: O Filme, que chegaria às telas em 1978.

Outro marco editorial da DC Comics frente a um mercado tão competitivo se deu no início dos anos 1980, quando uma nova diretriz da editora opta por conceder *royalties* e direito à participação nos lucros obtidos com a venda das revistas e todo o material referente aos personagens aos seus criadores, algo até então inédito. Tais benefícios atraíram muitos profissionais a DC, com destaque para Marv Wolfman e George Pérez, responsáveis pela criação do Novos Titãs, um grupo de super-heróis repaginados da antiga Turma Titã, que era constituída dos parceiros-

mirins dos heróis da Liga da Justiça, incluindo aqui Robin (parceiro de Batman), Moça-Maravilha (irmã da Mulher-Maravilha), Ricardito (parceiro do Arqueiro Verde), Kid Flash (parceiro de Flash) e Aqualad (parceiro do Aquaman).

Contudo, apesar do enorme ganho editorial como resultado da incorporação de talentosos artistas e escritores, a DC Comics também sofreu revezes, sendo o mais notório deles a ausência de limites estabelecidos entre os universos dos personagens ou grupos de super-heróis. Tornou-se muito difícil para os leitores acompanharem as histórias, pois elas não obedeciam a nenhuma fronteira, ora se passando no futuro, ora sendo ambientadas no passado e ora sendo redistribuídas em diferentes versões do planeta Terra. A falta de ordem era tamanha que obrigava os leitores a inclusive conhecer as diferentes versões do nosso planeta, tais como Terra Ativa (ou Terra I, onde se passavam as aventuras dos heróis da Liga da Justiça e do presente), Terra Paralela (ou Terra II, onde se encontravam as aventuras dos heróis mais velhos, como os primeiros Flash e Lanterna Verde e até mesmo um outro Super-Homem, que era tido como a versão original do personagem, de 1938, enquanto que o da Terra Ativa era uma versão mais atualizada, com algumas sutis diferenças cronológicas), Terra X (onde os nazistas ganharam a Segunda Guerra Mundial e existiam alguns poucos heróis dispostos a combatê-los, inclusive um supergrupo chamado os Combatentes da Liberdade, em que Tio Sam era o líder. Esta Terra abrigava os personagens adquiridos pela compra da Quality Comics), entre inúmeras outras.

Na metade da década de 80, os editores optaram por proceder a uma limpeza na cronologia confusa da DC. Crise nas Infinitas Terras, uma minissérie que se inicia em 1985 e segue até o ano seguinte, reinicia o Universo DC e permite o relançamento de todos os personagens do universo da DC, inclusive de seus ícones, como o Super-Homem (por John Byrne), Batman (por Frank Miller) e Mulher-Maravilha (por George Pérez). O fim dessa década também é marcado pelo lançamento de obras que abordam temáticas mais adultas com os super-heróis. Exemplos disso são O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller e Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Os anos 90 são dedicados aos grandes eventos, onde os personagens eram submetidos a situações próximas àquelas vividas por seus leitores. Isso foi uma tentativa editorial visando a “humanização” dos super-heróis da DC Comics, o que

incluiu mais uma vez alterações significativas de seus personagens. Nesse período, o Super-Homem é tragicamente morto em 1992, Batman é aleijado em 1993, o Lanterna Verde Hal Jordan enlouquece em 1994, Super-Homem — então renascido — casa-se em 1996 com Lois Lane. Todas essas inclusões, inéditas até então, serviram para, mais uma vez, aproximar os personagens de situações recorrentes no mundo real.

Atualmente, a DC Comics é uma editora com uma linha de publicações muito eclética, atraindo públicos diferentes e mantendo seus fiéis seguidores através de novos formatos e arcos de histórias e também de linhas dedicadas a crianças, a adolescentes e a adultos, contendo temas como crítica política e social, ficção histórica, ficção científica, autobiografia, policial, terror e humor. Entretanto, seu trabalho sempre atraiu os leitores mais adeptos à fantasia e ao triunfo do bem sobre as forças do mal. Esses leitores eram — e ainda o são, em grande parte — incapazes de abrir mão de itens essenciais a este tipo de narrativa, tais como homens atravessando arranha-céus em um salto, vilões e parceiros mirins, elementos tradicionais das histórias em quadrinhos que as notabilizam inclusive até os dias de hoje perante uma grande parcela da sociedade.

4.2 Marvel Comics

Outra das editoras de histórias em quadrinhos de super-heróis, também considerada como uma das maiores do gênero mundialmente, é a Marvel Comics. Seus personagens são heróis, vilões, anti-heróis, coadjuvantes e até mesmo indivíduos sem superpoderes, muitos dos quais mundialmente reconhecidos ao longo de várias décadas de existência.

Originalmente, a editora iniciou suas atividades com o nome *Timely*, tendo sua fundação ocorrida no ano de 1930 por Martin Goodman (1908 – 1992), antigo editor de revistas de faroeste. Mesmo estando situada na cidade de Nova York e sentindo um mercado editorial muito promissor a se formar naquela década com a presença de personagens que reuniam características em comum, como a luta por ideais nobres e a defesa de valores importantes para a sociedade de então, os quais eram bem aceitos pelo público norte-americano, como Flash Gordon (1934), Mandrake (1934) e Fantasma (1936). A primeira publicação da Timely só se deu no

ano de 1939, lançando no mercado norte-americano a revista em quadrinhos Marvel Comics, com as aventuras do Tocha-Humana original e Namor, o Príncipe Submarino. Essa publicação se tornou um sucesso de vendas no mercado, estimulando sua equipe editorial a criar uma segunda revista em 1940, batizada como Marvel Mystery Comics.

Durante os anos 1940, dois profissionais que trabalhavam para a Timely acabaram por receber maior destaque. São eles Jack Kirby (1917 – 1994) e Joe Simon (1913 – 2011), que se notabilizaram justamente pela criação do primeiro super-herói patriota, o Capitão América. A primeira aparição desse personagem, em março de 1941, estreando em uma revista cuja capa é a dele mesmo desferindo um cruzado no próprio Adolf Hitler, teve uma circulação recorde, de praticamente um milhão de exemplares. Credita-se a isso o fato do patriotismo ser um elemento presente e muito cultuado na sociedade dos EUA e o momento de guerra vivido no mundo — ao que se destaca, na data de publicação da primeira revista em quadrinhos em que o Capitão América debutou, os EUA ainda não haviam declarado guerra contra as forças do eixo — fatores que acabaram por favorecer à editora, catapultando as histórias em quadrinhos de super-heróis a um status de grande popularidade naquele país.

Esse período acabou inclusive sendo batizado como a Era de Ouro dos Quadrinhos — entre a metade da década de 1930 e o final da Segunda Guerra Mundial. Suas vendas cresceram exponencialmente desde o início dos trabalhos, mas de fato alcançaram seu ápice em plena guerra graças às aventuras desses três personagens.

Contudo, após o fim do conflito, as vendas das histórias em quadrinhos desses personagens e gênero caíram drasticamente. De modo a enfrentar as mudanças desse novo cenário, a Timely Comics optou por expandir seus roteiros e editoria para outros gêneros, como terror e ficção científica. A partir dos anos 1950, houve também a mudança de nome da editora, passando agora a se chamar Atlas Comics. Uma tentativa de revigorar os heróis da década anterior foi colocada em prática, tendo como pano de fundo seus três famosos heróis envolvidos agora não mais contra o nazismo, mas sim contra o comunismo, regime oposto ao dos EUA. Mesmo diante dessas mudanças, a Atlas Comics sentiu os efeitos negativos da economia, perdendo muito espaço editorial e quase decretando falência.

O que impediu o fim da editora foi a percepção de Goodman do sucesso que sua concorrente, a DC Comics, estava a obter no final dos anos 1950 e início dos 1960 com as histórias de super-heróis. Em 1962, Stan Lee (1922 -), um escritor de quadrinhos, auxiliado por Jack Kirby, revolucionaram o universo dos super-heróis. Dentre suas criações, Lee e Kirby deram origem ao primeiro supergrupo dos quadrinhos, o Quarteto Fantástico. E o fizeram através de uma revista em quadrinhos própria para este grupo de personagens, pela agora sim chamada editora Marvel Comics.

FIGURA 6 - Stan Lee & Jack Kirby entre suas criações



Fonte: BENNETT, Joe, 2011.

O sucesso desse trabalho proporcionou uma explosão criativa, batizada como A Era de Prata dos Quadrinhos. Grandes ícones dos quadrinhos são desse período, como o próprio Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha (talvez o maior sucesso de Lee em toda a sua carreira de escritor de quadrinhos), o Hulk, os X-Men, o Homem-de-Ferro e a adaptação do Poderoso Thor para as histórias em quadrinhos. Os heróis descritos acima, somados ao retorno de Capitão América e Namor, impulsionaram as vendas da editora a níveis maiores que os do período da guerra. Para tanto, Lee e Kirby simplesmente uniram a presença desses super-heróis a fatos e problemas comuns de seus fãs e de um ser humano normal, tais como sustentar uma família, enfrentar crises existenciais e outros. Essa fórmula perdura até os dias de hoje em várias das publicações da editora.

Nos anos 1970, além das crises existenciais, mais problemas da sociedade americana foram retratados nos quadrinhos da Marvel, tais como morte de personagens simbólicos — Gwen Stacy, até então o grande amor da vida do Homem-Aranha; problemas com vício e dependência de drogas — Harry Osborn, grande amigo do Homem-Aranha e filho do Duende Verde se torna um viciado em LSD, fato que inclusive fez a Marvel ir contra a censura até então imposta pelo código de ética dos quadrinhos, que proibia expressamente qualquer menção a drogas nessas revistas; e luta de minorias por seus direitos, surgindo aqui vários heróis negros — Pantera Negra, Falcão e Luke Cage; heróis orientais ou especialistas em artes marciais — Shang Chi, o Mestre do Kung Fu, e Punho de Ferro; heróis internacionais, representados sobretudo pela segunda equipe dos mutantes X-Men — Tempestade (África), Colossus (Rússia), Noturno (Alemanha), Banshee (Irlanda), Solaris (Japão) e Wolverine (Canadá); e a figura do anti-herói, um personagem que não hesita em punir, torturar ou até mesmo matar seus oponentes em prol de sua visão e ideal de justiça, contrariando, assim, várias posturas dos heróis clássicos — o Justiceiro sendo o pioneiro nessa categoria.

Na década de 80, consolida-se uma guinada criativa que representou um aumento nas vendas de quadrinhos. Essa medida se caracterizou pelo maior aprimoramento dos desenhos e dos enredos das histórias em quadrinhos da Marvel com a introdução das Graphic Novels, narrativas que primavam pela plasticidade dos desenhos, e de novos eventos nunca antes explorados nesse universo, como o casamento do Homem-Aranha e as mortes de Elektra, Fênix e Capitão Marvel, esse último sucumbindo aos rigores de um câncer em uma das mais memoráveis aproximações de uma condição do mundo real aplicada à nona arte.

A década de 90 testemunha um universo Marvel povoado de seres superpoderosos, jogados cada vez mais em eventos e histórias que abrigassem mais de um ícone ao mesmo tempo, tendo como pano de fundo ora uma temática condizente com o que de fato acontecia no mundo nesta época, como epidemias e a utilização de ciência para a clonagem, mas também pairava certo sentimento de nostalgia, como que traduzindo um sentimento do leitor, onde as mudanças promovidas ao longo de anos anteriores não eram mais garantias de tão bons enredos. Um retorno a tempos mais descompromissados com referências cronológicas e repletos de incongruências, mas, mesmo assim, que marcaram uma

geração de leitores. Dessa forma, foi empreendido um resgate do papel icônico dos super-heróis, tanto com títulos específicos para este fim, como *Marvels*, e também o ajuste de equipes de super-heróis para formações que fizeram sucesso anteriormente, como os Vingadores, voltando a serem desenhados por George Pérez, e os X-Men, que promoviam o retorno a suas fileiras de personagens há muito ausentes da equipe, como Colossus e Noturno.

Neste início de século XXI, a Marvel possui duas marcas editoriais: a aproximação com outras mídias, tais como o cinema, não somente no que tange à exibição de filmes baseados nas aventuras dos heróis da editora, mas também do aproveitamento de mentes da sétima arte, como Kevin Smith, ator e diretor de filmes *Cult*, que produziu arcos de histórias do Demolidor, e também a introdução de mais linhas editoriais que veiculavam os personagens com diferenças circunstanciais. Por exemplo, desenvolveu-se uma linha editorial mais voltada para jovens no final da adolescência e início da vida adulta, batizada como *Marvel Knights*. Outra linha, já mais voltada para adultos acima dos 30 anos, foi a *Marvel Max*. A linha *Ultimate Marvel* tinha a proposta de rerepresentar os personagens clássicos da editora com origens redefinidas, mais sintonizadas com o mundo contemporâneo. Nesse universo, por exemplo, Peter Parker já não fora mais picado por uma aranha radioativa — sendo que a radioatividade estava em alta durante os anos 60, época da criação do personagem — mas agora por uma aranha “geneticamente modificada”. O Quarteto Fantástico não conseguiu seus poderes através de uma viagem promovida com alusão à corrida espacial, mas sim através de uma viagem promovida pela pesquisa envolvendo tecnologia de teleporte.

Logicamente que, em se tratando da Marvel, não poderia se esperar que o universo tradicional fugisse à regra de estar sempre em sintonia com os eventos do mundo real. O atentado terrorista de 2001 no World Trade Center exigiu dos enredos e dos personagens da Marvel uma passagem mais significativa para o mundo real. O Homem-Aranha se deparou com o desastre de 11 de setembro e, ao lado de outros heróis, procurou auxiliar as vítimas da tragédia em uma edição especial marcada pela capa preta. O Capitão América assumiu uma postura pró-ativa e direta contra o terrorismo e suas histórias primavam tanto pelo realismo da situação vivida no EUA contra o terror e os atentados, que culminaram com o personagem

revelando sua identidade secreta ao povo americano em uma transmissão de TV diante de uma vitória contra um grupo terrorista.

A editora continua em crescimento, apresentando hoje um catálogo de personagens que ultrapassa a casa dos 5000 e se fortaleceu ainda mais quando de sua compra pela Walt Disney Company, em 2009, o que consolidou a presença de vários personagens junto à sétima arte, notabilizando o hoje conhecido por Marvel Cinematographic Universe ou MCU.

4.3 Diferenças entre as histórias em quadrinhos Marvel e DC

As histórias em quadrinhos de ambas as editoras, Marvel e DC Comics, estabeleceram no mercado editorial e gênero sua influência e seus estilos particulares de narrativa e personagens. Ambas utilizam personagens ficcionais e altamente poderosos. Ambas expõem ao seu público leitor a luta “entre o bem e o mal”, fazendo com que o “bem” sempre triunfe no final de cada aventura. Ambas se valeram dos mesmos acontecimentos históricos e contemporâneos do mundo real, atribuindo às suas narrativas um caráter de realidade que alguns críticos podem ou insistem em ignorar. Mas o que exatamente diferencia essas duas editoras?

Basicamente, a principal diferença entre Marvel e DC Comics é o grau de embasamento no mundo real dado pela Marvel a seus personagens. No universo Marvel, ou mais recentemente batizado de “universo das maravilhas” (claramente uma alusão ao nome da editora: Marvel Comics), uma regra primordial, que fez sucesso desde o início dos anos 1960, é até hoje mantida e empregada pelos editores e autores dos quadrinhos desta editora. Trata-se da elaboração de aventuras que combinam uma fórmula onde seres superpoderosos, tanto heróis quanto vilões, são confrontados com os mesmos problemas, reais e metafóricos, de um ser humano comum no mundo contemporâneo. Segundo Barbieri, citado por Arco e Flexa (2006, p.81), a Marvel Comics lançou, a partir dos anos 1960, heróis que possuíam características diferentes das de seus predecessores. Tais características eram, na verdade, ter que lidar com os problemas e dilemas existenciais, muito semelhantes aos de uma pessoa comum do mundo real. Barbieri ainda chega a ressaltar, em sua explicação, que Batman e Super-Homem eram personagens cuja motivação existencial era derrotar os seus arquivilões. Suas

aventuras nunca veiculavam problemas típicos de um ser humano em sua existência, como sua condição de sobrevivência ou seus dilemas sentimentais.

A título de exemplo, tome-se o Homem-Aranha. Quando criado por Stan Lee, em 1962, tratava-se de um jovem franzino que perdera os pais e fora criado por um casal de amáveis e idosos tios. Ao adquirir poderes por uma ironia do destino ao ser picado por uma aranha que recebeu alta dosagem de radiação em um experimento de laboratório, o primeiro impulso de Peter Parker, vulgo Homem-Aranha, é o de adquirir fama e fortuna. Porém, ao se considerar parcialmente responsável pela morte de seu tio Ben, assassinado por um assaltante que ele mesmo deixara escapar da polícia horas antes do crime, Peter resolve assumir uma identidade que o possibilite proteger aqueles que não podem se proteger dos perigos da sociedade. Sob forte influência do mantra: “Com grandes poderes, também se adquire grandes responsabilidades”, Peter se torna o Homem-Aranha, um super-herói que se balança nos arranha-céus de Manhattan e luta contra todo o tipo de ameaça à sociedade, caracterizada aqui pelas “forças do mal”.

Mas o que chama mais atenção nesse personagem é que, ao mesmo tempo em que tem que enfrentar e triunfar nas batalhas contra os vilões, Peter Parker também tem responsabilidades que vão além das do Homem-Aranha, tais como cuidar de uma tia viúva e idosa, cursar uma faculdade e pagar por seus estudos, enfrentar os dilemas típicos de um adolescente e jovem adulto quanto à vida profissional e amorosa. Ou seja, Peter está longe de ser um herói clássico, que tem condições suficientes de se dedicar exclusivamente a uma carreira e sempre obter êxito na vida particular. Tal característica, de combinar um ser superpoderoso com dilemas cotidianos da vida de um ser humano comum, não é prerrogativa exclusiva do Homem-Aranha, mas de todos os personagens da Marvel. Segundo Arco e Flexa (2006, p.82), o processo de adaptação das aventuras de um super-herói, fazendo com que este deixasse de ser uma figura exclusivamente sobre humana e trazendo-o a um patamar mais condizente com a sociedade e seus dilemas, deu-se não somente com os ícones mais jovens da Marvel, como o já citado Homem-Aranha. O próprio Capitão América, “revivido” nos anos 60, ainda é o mesmo herói que lutou junto às forças aliadas na Segunda Guerra. Porém, suas aventuras veiculavam também um homem deslocado de seu tempo, que tem que enfrentar as mudanças presentes na sociedade dos anos 60, algumas bem diferentes das da década de 40,

período da Segunda Guerra Mundial, quando sua fundamentação era, essencialmente, se opor às forças do eixo e combater todo o tipo de ameaça nazista. Nos anos 60, a vida e os costumes revelam-se por deveras diferentes do período da guerra, e o Capitão é, muitas vezes, retratado como um símbolo para a comunidade de super-heróis e para a sociedade, mas também como um personagem anacrônico, que precisa se adaptar constantemente a esses avanços e mudanças comportamentais da humanidade a qual defende.

A concepção de heróis “problemáticos” é também justificada por Arco e Flexa como sintonizada a um “mundo onde as certezas já não eram tão sólidas” (2006, p.82). Questões presentes e controversas dos anos 60 e também da atualidade, tais como crises existenciais, morte, uso de drogas, segregação étnica, religiosa ou racial, epidemias, clones, luta contra o câncer e a aids e lutas de minorias, impulsionaram a Marvel Comics ao posto de líder de vendas em um mercado altamente competitivo, fazendo com que a maioria das outras editoras de quadrinhos, inclusive a sua principal rival, a DC Comics, adaptasse parte de seus enredos para atender a demanda de leitores interessados em ler quadrinhos coerentes com suas realidades, onde os personagens expressassem dúvidas e opiniões similares a que seus leitores expressariam.

Segundo Stuever (2007):

A DC pareceu ser sempre dirigida a adolescentes e crianças que brincam nos quintais de casas, usando toalhas de banho como capas e saltando de casas na árvore para simbolizar a sua força sobre-humana. A Marvel já parecia lidar com adolescentes mais velhos ou jovens adultos em porões, possivelmente até drogados, procurando desconstruir as características de personagens como Thor, o Deus do Trovão, e seu papel no mundo moderno. Para a DC, parecia ser sempre quatro de julho (dia da independência dos EUA). Para a Marvel, era sempre Halloween. A DC é como o Windows. A Marvel já está parecendo mais um Macintosh. (p.1).

Stuever (2007) demonstra, em uma comparação simplificada, porém muito ilustrativa, o conteúdo das histórias em quadrinhos de ambas. E mesmo nos dias de hoje, onde a DC ainda pode ser considerada uma editora de histórias em quadrinhos com contexto linear, hermético e rígido, em que Robin aparentemente está ajustado a uma posição adulta e madura e as aventuras de Aquaman e Mulher-Maravilha são preenchidas com retoques diferenciados de literatura e história clássica, a Marvel ainda consegue superar sua principal rival com enredos considerados inusitados e até mesmo estranhos a uma narrativa de história em quadrinhos, onde os leitores

começam a prestar mais atenção em um Capitão América, por exemplo, aliado a bombeiros e policiais no atentado terrorista de 11 de setembro de 2001. Não se pode concluir, nesse caso, que ser um leitor de quadrinhos da Marvel é, necessariamente, acreditar no triunfo do “bem” nem mesmo no triunfo do “mal”, mas procurar apreciar “tons de cinza” em um mundo cada vez mais seu, ou seja, segundo as suas interpretações subjetivas.

No que se refere ao índice de vendas, ambas as editoras se mantêm no topo das listas de vendas de distribuidoras de publicações e demais locais que promovem a comercialização de histórias em quadrinhos. Isso pode indicar, ainda que em um primeiro momento, a ausência de uma predileção explícita entre uma editora e outra em meio aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis. Porém, tal ausência de predileção não significa igualdade de ideias nem estilos de narrativa idênticos entre a Marvel e a DC Comics. Pelo contrário, seja motivado pela fantasia ou por histórias onde o ambiente retratado é mais semelhante ao mundo real, o leitor atual de quadrinhos de super-heróis procura pautar suas escolhas de leitura não pela editora, mas sim por quem está escrevendo as melhores histórias. Stuever demonstra novamente, através de outra analogia, o quão influente é o conteúdo das histórias em quadrinhos de super-heróis:

Imagine duas igrejas, na mesma rua, de frente uma para a outra, só que em lados opostos da calçada. A única diferença aqui é que os fiéis mantêm-se correndo para dentro e para fora de ambas, assim que tomam conhecimento de uma nova ‘escritura’ presente em um dos templos. (2006, p.3).

Abordando especificamente a venda de títulos e histórias em formato digital, existe desde 2007 a plataforma *ComiXology*, recurso baseado na computação em nuvem, que possui uma tecnologia própria voltada para facilitar a leitura de quadrinhos em formato de tela cheia ou mesmo de painel para painel, emulando o movimento do olhar humano. Essa tecnologia foi desenvolvida de modo a proporcionar ao leitor uma experiência de leitura similar a do quadrinho impresso. Tanto a Marvel quanto a DC Comics recorrem a *ComiXology* para disponibilizar os seus próprios serviços digitais.

Quando da criação dessa plataforma, seus idealizadores se basearam na ideia de que qualquer leitor de histórias em quadrinhos poderia, de forma simples e prática ao usar seu smartphone, por exemplo, comprar e ler as tramas estando em

qualquer lugar. Tendo isso em mente, foram os pioneiros no lançamento de seu aplicativo para leitura de quadrinhos em diversos aparelhos eletrônicos. Em 2014, os direitos da ComiXology foram adquiridos pela *Amazon*, que lhe transformou em uma de suas subsidiárias. Essa plataforma digital de quadrinhos está disponível para diversos países além dos EUA, como Brasil, Chile, México, Canadá, Austrália, Nova Zelândia, Índia e alguns países da União Europeia, com suporte apenas na língua inglesa e valores fixados em dólar.

4.4 Quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics no Brasil

A publicação das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics é uma realidade consolidada há várias décadas. Segundo Júnior & Lopes (2007, p.7), no ano de 1963, realizou-se um encontro entre o editor Adolfo Aizen, fundador da Editora Ebal (Brasil-América Latina), e a proprietária de um dos sindicatos norte-americanos detentores dos direitos de reprodução e comercialização dos quadrinhos de super-heróis. Nessa conversa, foi relatado a Aizen que os antigos super-heróis da Timely Comics, publicados no período da 2ª Guerra Mundial, estavam sendo aproveitados novamente, agora já para a editora Marvel, graças ao trabalho de Stan Lee e Jack Kirby. A principal característica da reentrada desses personagens no contexto pós-guerra não era o fato de eles ainda serem indestrutíveis. Ao contrário, o que pode explicar a penetração dos heróis do período da guerra e das criações de Lee & Kirby para a Marvel, a partir da década de 1960, é a já citada combinação de poderes especiais com as características e sentimentos de um ser humano normal.

A empresária propôs a Aizen que comprasse os direitos de publicação de todos os heróis, já que a Ebal se notabilizava pela publicação nesse ramo. Aizen, um profundo entusiasta do gênero de super-heróis, não escondeu suas intenções, mas preferiu não aderir integralmente à sugestão que lhe fora dada. Isso se deu, ainda segundo Júnior & Lopes (2007), por motivos políticos, que não envolviam diretamente só a ele, mas também a Roberto Marinho e Assis Chateaubriand, o trio que se notabilizava, naquele período, pela publicação de quadrinhos no Brasil.

Esclarecendo melhor essa questão política, Júnior & Lopes afirmam que no ano de 1963, o então presidente João Goulart emitiu um decreto em que as editoras

de quadrinhos se encontravam obrigadas a veicular em suas publicações pelo menos dois terços — algo em torno de 66% do total de cada edição comercializada— de material relacionado a temáticas e personagens nacionais. Nesse contexto político desfavorável, Aizen acreditava que a pressão não somente do público leitor, mas também dos próprios quadrinistas, poderia se voltar contra ele. O que Aizen não poderia antecipar é que, em 1964, deu-se o golpe militar no Brasil, fazendo com que a lei de Goulart fosse engavetada.

No ano de 1965, um dos filhos de Aizen, também editor da Ebal, viajou aos Estados Unidos e lá teve acesso não somente aos super-heróis da Marvel, mas também a todo um contexto favorável, onde o público norte-americano respondia com entusiasmo a nova investida de resgatar os heróis sob uma nova abordagem, mais humanizada e condizente com a realidade cotidiana. Júnior & Lopes (2007) ressaltam que

ao conversar com um dos gerentes da Transworld — um dos inúmeros sindicatos de quadrinhos norte-americanos — Paulo, filho de Adolfo Aizen, foi informado de que, se quisesse publicá-los no Brasil, a Ebal poderia pagar cerca de \$ 100,00 (cem dólares) por revista, o que significava pouco mais de quatro dólares por página. (p.9).

No decorrer de 1966, Paulo e Aizen fecharam os detalhes do acordo para a publicação das histórias em quadrinhos da Marvel Comics no Brasil. Naquela época, os quadrinhos eram publicados em bromuros— um material de reprodução de película fotográfica em preto e branco — que demorava cerca de três meses para chegar dos EUA. Dada a deficiência de tempo, a produção dos primeiros gibis tomou conta de todo o primeiro semestre de 1967, já que este processo envolvia não somente a publicação em si do material vindos dos EUA, mas também a tradução, revisão, edição e acabamento das revistas. O início dos quadrinhos da Marvel no Brasil ficou a cargo da Ebal. A editora possuía tamanha influência, que, ainda segundo Júnior & Lopes (2007),

[...] nas conversas para o fechamento de contrato para a publicação dos super-heróis e suas aventuras, seriam aproveitados antigos títulos da Ebal nos novos gibis. [...] Assim, *Capitão Z* seria ocupada por *Capitão América e Homem de Ferro*, *Album Gigante* traria apenas *Thor*, e *Super-X* ficaria com a dupla *Hulk e Príncipe Submarino*.(p. 10).

Ainda no ano de 1967, a rede de combustíveis Shell pretendia fazer uma campanha publicitária para atrair consumidores em potencial por meio de iniciativas

junto às crianças. Uma dessas iniciativas foi um programa de televisão, que veiculava desenhos animados adquiridos dos EUA, onde figuravam personagens da Marvel Comics, como Príncipe Submarino, Incrível Hulk, Capitão América, Thor e Homem de Ferro, e, algum tempo depois, o Homem-Aranha. Esse programa televisivo era exibido de segunda a sexta, às 18 horas, por várias emissoras, em diferentes estados. Em São Paulo, a exibição desses desenhos coube à recém instituída TV Bandeirantes. No Rio de Janeiro, à TV Rio, em Minas Gerais, à TV Belo Horizonte e, em Brasília, a TV Alvorada. A atração foi inicialmente batizada de Super-Heróis Shell e, posteriormente, rebatizada de Clube Marvel Super-Heróis.

Já naqueles dias, a agência Standard Propaganda, responsável por assessorar a Shell combustíveis nessa empreitada, já concluía que as revistas em quadrinhos funcionariam como catalisador dos negócios da Shell no Brasil, porque as crianças se sentiriam motivadas a ir aos postos de gasolina para comprar os gibis ou mesmo pedir aos pais que o fizessem, uma vez que eram anunciados nos intervalos comerciais dos desenhos animados.

Os direitos de publicação sobre os heróis de quadrinhos, mesmo em tempos conturbados da ditadura militar em vigência no país, eram disputados por grandes nomes da imprensa, como Assis Chateaubriand, dos Diários Associados, Roberto Marinho, da Globo, Adolfo Aizen, da Ebal, Adolpho Bloch, da Bloch e Vitor Civita, da Abril. Como relatam Júnior e Lopes, Adolfo Aizen, um antigo beneficiado de Getúlio Vargas — vulgo “esquerdista” na opinião dos militares brasileiros — abriu mão da sua aliança com a Shell e passou a publicar histórias de temáticas exclusivamente nacionais, com receio de despertar a ira do governo que depôs João Goulart.

A partir de 1975, com Chateaubriand já falecido e fora da disputa, quem teve a oportunidade de editar nacionalmente os personagens da Marvel Comics foi a Bloch Editores. Optando pelo formatinho (revistas com dimensões de 19 X 13,5 cm) e aderindo as publicações em cores — apesar de utilizar essencialmente cores primárias, que muitas vezes destoavam das cores originais dos personagens — a Bloch lançou revistas em quadrinhos com as histórias de Capitão América, Demolidor, Homem de Ferro, Homem Aranha, Ka-Zar, Namor, Tocha Humana e dos Vingadores. Essas publicações perduraram por quatro anos junto a esta editora.

Em 1979, os direitos sobre a Marvel passaram a outros interessados, mais precisamente à RGE — Rio Gráfica Editora, braço editorial das organizações Globo

— e à Editora Abril. A divisão teria sido feita por um motivo simples: a RGE se interessava pela publicação dos personagens mais famosos, Homem Aranha, Hulk e X-Men, fato ressaltado através dos desenhos animados veiculados na televisão. À Abril, “restaram” heróis como Surfista Prateado, Demolidor e Capitão América.

Depois de repetidos à exaustão, os desenhos animados saíram da programação da Globo pouco a pouco, ao mesmo passo em que a editora foi abrindo mão da publicação das revistas de super-heróis, cedendo espaço para a editora Abril. A partir da década de 80, começou um dos períodos mais prolíficos para os heróis no Brasil, sendo publicados exclusivamente no país pela editora de Victor Civita, fato que duraria cerca de 20 anos, redimensionando o mercado de quadrinhos. O mérito se deve, em grande parte, a profissionais competentes agregados pela Abril, como os editores Hécio de Carvalho e Marco Moretti.

O reinado da Abril frente aos quadrinhos da Marvel e da DC Comics no Brasil durou até 2003, quando a editora passou por uma crise, iniciada no fim da década de 1990, e que prosseguiu até extinguir a sua linha de quadrinhos, cedendo os direitos de publicação à Panini, multinacional italiana com filial no Brasil, já sendo detentora dos direitos de publicação da Marvel e da DC Comics em vários países da Europa. A Panini é a atual responsável pela publicação das duas editoras no país e, aparentemente, pretende consolidar um longo período como uma das maiores editoras de quadrinhos do país, já que veicula, além das supracitadas Marvel e DC, também as aventuras da Turma da Mônica, de Maurício de Souza.

No que se refere ao mercado de vendas de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics no Brasil, é possível atualmente encontrar os personagens e as aventuras de ambas as editoras em dois formatos diferentes: as revistas em quadrinhos tradicionais e os encadernados.

As publicações regulares podem ser comercializadas em uma série de regimes — mensais, semanais ou quinzenais, sendo o mensal o mais comum deles — e são o tipo de publicação mais comum por já se encontrarem consolidadas no mercado há décadas. Já os encadernados são produções mais refinadas e elaboradas, contendo as mesmas histórias que foram publicadas nas revistas regulares, porém essas histórias são submetidas a um processo de editoração mais elaborado. Primeiro, somente as assim consideradas melhores histórias — pelo índice de vendas, solicitações de republicação ou pesquisas de opinião entre os

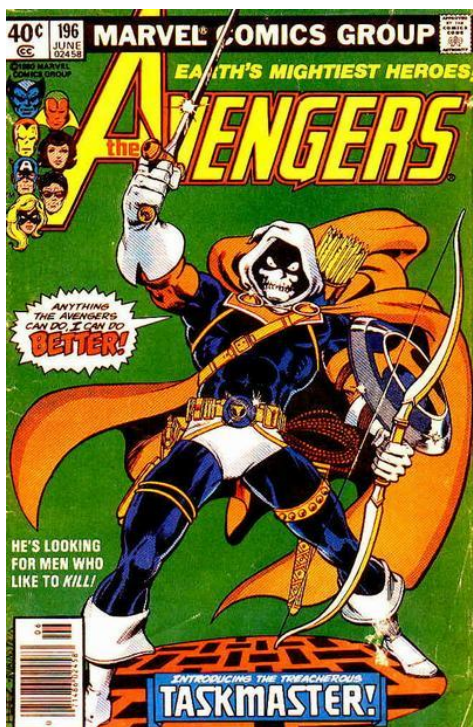
leitores — acabam por serem publicadas nesse formato, o que inclui papéis de melhor qualidade e conteúdos extras relacionados aos personagens e as histórias ali contidas. Porém, devido a custos editoriais, esse material costuma ser publicado em um regime maior de tempo, e nem todas as histórias publicadas no regime tradicional serão obrigatoriamente publicadas no formato de encadernados.

Assim sendo, o leitor brasileiro pode escolher entre acompanhar seus personagens favoritos da Marvel ou da DC Comics no formato regular e tradicional, onde terá acesso a todas as narrativas publicadas no país, o que inclui histórias com grande aceitação ou não, ou se preferir, investir junto aos encadernados, obtendo assim as melhores histórias de seus personagens prediletos. Quanto ao formato digital, no Brasil existe desde 2014 o aplicativo **Marvel Global Comics**, que apresenta quadrinhos traduzidos para diversos idiomas, dentre eles o português. Esse aplicativo se encontra disponível apenas no formato iOS, da Apple.

Outro item que também diferencia as revistas em quadrinhos da Marvel e da DC Comics publicadas no Brasil, frente às mesmas publicadas nos EUA, é o modelo de publicação. Nos EUA, o mercado editorial tal qual é estabelecido permite que cada super-herói possua uma revista título contendo suas aventuras, que normalmente custa \$2,99, contendo 30 (trinta) páginas desse personagem. Isso acontece em grande parte porque o mercado norte-americano é mais robusto que o brasileiro. Tal fato possibilita inclusive que personagens de menor porte, desconhecidos dos não leitores de quadrinhos, possam receber uma série mensal própria nos EUA, o que é mercadologicamente inviável no Brasil. A solução encontrada e aplicada aqui, desde os tempos da editora Abril e permanecendo em manutenção pela Panini, é publicar as histórias dos personagens dos quadrinhos nos chamados *mixes mensais*, onde várias revistas são agrupadas em uma única edição. A título de exemplo, existe atualmente um mix de revistas em quadrinhos da editora Panini, chamado Universo DC, que contém as aventuras e histórias de alguns personagens renomados da DC Comics, como a Mulher-Maravilha e o Aquaman, publicadas na mesma revista.

5METODOLOGIA—O TREINADOR, O MESTRE DAS TÉCNICAS E MÉTODOS⁹

FIGURA7 – O Treinador



Fonte: Marvel Wikia. 2017

A pesquisa tem por premissa contemplar os leitores e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, com particular foco nas apropriações, significados dados à leitura e possíveis empregos que os leitores demonstrem acerca do conteúdo veiculado nas histórias. Assim sendo, faz-se necessária a adoção de determinados procedimentos metodológicos, no intuito de permitir e estimular esses mesmos leitores a compartilhar a leitura empreendida e também os significados que a mesma lhes proporcionou.

Na revisão de literatura, constatou-se a diminuta quantidade de análises ou estudos que abordem as histórias em quadrinhos — cabendo destaque à Comunicação Social — bem como uma expressiva ausência de trabalhos voltados a investigar e

compreender os leitores de quadrinhos. De fato, a maioria dos trabalhos existentes opta por privilegiar os estudos ou o entendimento da mídia em si, deixando em segundo plano seu público. Portanto, existe uma lacuna no conhecimento quanto ao leitor de quadrinhos de super-heróis e suas experiências de leitura, incluindo informações e conhecimentos adquiridos através da leitura dessas histórias.

De modo a se constatar e evidenciar os objetivos da tese, faz-se necessário empreender reflexões e análises quanto às experiências de leitura desse público, no intuito de trazer à tona as construções e compreensões demonstradas pelos leitores através da leitura de quadrinhos. Assim sendo, a metodologia deve primar pelo emprego de técnicas e conhecimentos que permitam evidenciar o papel central dos leitores e do uso que relatam quanto às ideias e motivações adquiridas por meio da leitura.

Acredita-se que as teorias que fundamentam a pesquisa— já abordadas junto à seção fundamentação teórica, tais como a descrição densa de Geertz, aliada ao

⁹ Título inspirado em um personagem da Marvel Comics, cuja principal habilidade é o reflexo fotográfico: vendo uma ação ou método de luta uma única vez, ele é capaz de reproduzi-lo com perfeição quantas vezes quiser, sem nenhuma necessidade de treinamento ou aprendizado para tanto.

trabalho etnometodológico de Garfinkel e os postulados de Iser e de Dumont sobre a leitura — permitirão obter do leitor de quadrinhos o olhar e a leitura diferenciada sobre os personagens e os contextos retratados e também elucidar um pouco mais as tramas presentes nos quadrinhos. Tais técnicas e estudos facilitam o acesso aos elementos apontados e ressaltados pelo leitor, os quais foram capazes de captar a sua atenção o suficiente para que, dentro da sua realidade e contexto social, possam até vir a ser empregados.

5.1 Delineamento da pesquisa

Como a intenção da investigação é a de analisar o processo de leitura dos quadrinhos e as possíveis interpretações e/ou significados para aqueles que os lêem, optou-se por uma **pesquisa qualitativa**. Tal adoção se justifica na perspectiva de Denzin e Yvonna (2005), que a definem como sendo [...] “a interpretação dos fenômenos e dos fatos vivenciados em termos do significado que as pessoas agregam ao tema em estudo.” (p.54). A escolha pela pesquisa qualitativa também se deu pela proposta defendida por Minayo (2005, p.03), onde são estudadas e contempladas [...] “pessoas e/ou coisas em seus ambientes naturais, na tentativa de se extrair sentido ou se de interpretar fenômenos em termos dos significados que essas pessoas atribuem aos mesmos.”

Sob essa ótica, as pesquisas qualitativas buscam abordar a realidade estudada também como um fenômeno cultural, experimentado e descrito por um pesquisador a partir do seu ato de observar um universo ou prática em particular. Segundo Minayo (1994, p.22), a abordagem qualitativa da pesquisa se encaixa na observação e extração dos dados, pois [...] “aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas”. A autora vai além, ressaltando o papel da sociologia compreensiva:

[...] tal corrente não se preocupa em quantificar, mas sim, em compreender e explicar a dinâmica das relações sociais que, por sua vez, são depositárias de crenças, valores, atitudes e hábitos. Trabalham com a vivência, com a experiência, com a cotidianidade e também com a compreensão das estruturas e instituições, como resultado da ação humana objetivada. (p. 24).

Esse tipo de pesquisa, ainda de acordo com Minayo (2011), trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Caracteriza-se pela empiria e pela possibilidade de “sistematização progressiva do conhecimento, até à compreensão da lógica interna do grupo ou processo estudado” (p.20). É adequada para uma melhor investigação de grupos delimitados, propiciando a construção de novas abordagens. Seu uso é consequência da necessidade de se captar algo dos aspectos subjetivos da realidade social que não podem ser traduzidos em números.

Dadas as particularidades de se promover uma pesquisa qualitativa, é importante ressaltar que a adoção de tal vertente de pesquisa implica na consciência da complexidade do mundo e dos contextos analisados, e que não é dever ou escolha do pesquisador se eximir e/ou simplificar seu universo de pesquisa. Pelo contrário, cabe a ele explorar e interpretar os dados coletados de modo fidedigno à realidade abordada. Corbin & Strauss (2008) argumentam em favor de tal posição ao afirmarem que

para se entender a experiência, e que a experiência deve ser alocada do lado interior e jamais ser separada de eventos de maior porte, quer os mesmos sejam de natureza social, política, cultural, racial, gênero-orientados, informacional e ou de estrutura tecnológica, o que os constituem em aspectos essenciais de nossa análise. (p.08).

Nesse contexto, o pesquisador é encarado como elemento-chave no processo de pesquisa, uma vez que seu papel e posição requerem posturas contemplativas e reflexivas quando da execução da pesquisa, incluindo a coleta e a análise de dados.

A pesquisa também pode ser classificada como descritiva, já que se pauta pela descrição de características de uma população escolhida — os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. De acordo com Gil (2010)

pesquisas descritivas têm por objetivo estudar as características de um grupo: sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade [...]. São incluídas neste grupo as pesquisas que têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população. (p.27-28).

Em se tratando da pesquisa voltada ao estudo de um grupo e das características exibidas por seus membros, evoca-se a etnometodologia. Have (2004) defende que a “etnometodologia é uma forma especial de inquérito, dedicada a explicar os caminhos pelos quais os membros de uma coletividade criam e mantêm um senso de ordem e

inteligibilidade junto a vida social” (p.14). Tal corrente surgiu como uma perspectiva e estilo diferenciados dentro da sociologia. Seu criador, Harold Garfinkel (1963), começou a questionar as explicações tradicionais presentes na sociologia quanto aos fatos sociais, aos quais considerava como construções práticas do indivíduo, ou seja, como produto das atividades contínuas que todos desempenham no dia a dia. Isso justificaria a necessidade de se analisar as atividades diárias como um método pelo qual os indivíduos se valem para entender como são capazes de atribuir valor e sentido às ações que desempenham.

5.2 Métodos e sujeitos da pesquisa – leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics

Na pesquisa de caráter qualitativo e descritivo, os sujeitos abordados dentro de um universo tendem a contribuir de forma essencial para com o escopo e os propósitos estabelecidos. No entanto, de acordo com Geertz (1978), o estudo do comportamento humano pressupõe a existência de estruturas conceituais complexas, ocorrendo de forma concomitante, sobreposta e/ ou atadas umas às outras. Isso considerando-se que, enquanto seres humanos, todos estão sujeitos ao contato e ao emprego dessas naturezas e que elas podem assumir, simultaneamente, condições estranhas, irregulares e implícitas.

5.2.1 Estudo de caso

O **estudo de caso**, segundo Minayo (1994), tem por propósito destacar e realçar características e atributos da vida social do grupo, instituição ou coletividade em que é aplicada. Trata-se, portanto, de um tipo de conhecimento mais contextualizado, voltado para a interpretação do leitor acerca daquilo que foi lido. No que tange especificamente à presente pesquisa, o estudo de caso prova-se também como um método de pesquisa que endossa obter dados consistentes, dada a profundidade do estudo e pesquisa empreendidos, pois várias condições desfavorecem a aplicação de entrevistas junto a grande quantidade de pessoas da população a qual se quer conhecer e obter dados e informações. É o caso de algumas das perguntas do presente estudo, que exploram a

história de vida dos leitores, ressaltando eventos correlatos e paralelos entre o conteúdo lido nos quadrinhos e ocorrido em suas próprias vidas.

Em relação aos procedimentos, a presente pesquisa configura-se, com base nas afirmações de Yin (2005), como estudo de caso, pois focaliza um fenômeno social contemporâneo delimitado cuja investigação, pretende-se, pode contribuir para a compreensão do tema em aspectos mais amplos. Essa abordagem, segundo o autor, constitui-se como a mais adequada quando se deseja alcançar um panorama razoável da manifestação dos fenômenos estudados em realidades específicas.

5.2.2 História oral e história de vida

Ao se escolher o tipo de entrevista como sendo aberta e em profundidade, este pode ser contemplado em duas diferentes formas ou modalidades: a discussão em grupo ou a história de vida. A segunda modalidade se aplica mais à presente tese, já que a história de vida, como estratégia de compreensão da realidade, possui como principal função retratar as experiências vivenciadas, bem como as definições fornecidas por pessoas, grupos ou organizações quanto a essas experiências. A história de vida merece destaque entre as técnicas de coleta e de análise de dados em pesquisas qualitativas pois, de acordo com Queiroz (1988), ela se encontra inserida no amplo domínio da história oral, o que lhe permite incluir também em seu rol uma série de formatos apropriados para se captar e veicular opiniões e expressões, tais como biografias, depoimentos e entrevistas. A autora defende que a história de vida, quando contemplada dentro do conjunto da história oral, contém uma série de depoimentos, os quais não inviabilizam a figura do pesquisador, por este ser aquele que procedeu a escolha da temática a ser pesquisada, assim como da elaboração das questões ou do roteiro de entrevistas. Pelo contrário, é ressaltada sua importância, uma vez que tais ações e instrumentos são elaborados contemplando-se a figura do narrador, ou seja, daquele a quem se deseja obter uma narrativa e se confere o direito de escolha quanto ao conteúdo a ser proferido.

Portelli (1997) também postula a respeito do indivíduo que narra e expõe sua visão ou interpretação dos fatos, já que junto a esta subjetividade compartilhada pelo indivíduo encontra-se o elemento chave da história oral: o significado. Mais do que

relatar de forma isolada eventos ocorridos, através da fala do entrevistado pode-se captar o ponto onde se cruzam vida própria e contexto social, evocando, assim, falas muito mais densas e ricas em contexto, significados e interpretações fornecidas pelo indivíduo a um ou mais fatos ocorridos em sua vida.

A história oral, segundo Delgado (2006), volta-se ao estímulo e à análise de narrativas como fontes de conhecimento, indicando nesse sentido que

[...] os melhores narradores são aqueles que deixam fluir as palavras na tessitura de um enredo que inclui lembranças, registros, observações, silêncios, análises, emoções, reflexões, testemunhos. São eles sujeitos de visão única, singular, porém integrada aos quadros sociais da memória e da complexa trama da vida. (p.22-23).

A memória e as lembranças como instâncias de recordação de eventos passados são tidas como elementos primordiais para a história oral. Delgado, inclusive, não crê em uma oposição entre história e memória, mas sim que ambas podem se inter-relacionar no que tange a uma ou mais formas de registro de fatos ou acontecimentos passados, estabelecendo-se uma importante distinção entre as duas. A memória se conecta sobremaneira à imaginação e aos eventos vividos, enquanto a história se notabiliza no processo de reflexão sobre esses mesmos eventos. Embora seja de distinção por vezes muito tênue, as fronteiras entre memória e história são designadas, ainda de acordo com a autora, via trabalho de historiadores no fazer e registrar a história, ações que a memória não possui em seu processamento. O que a memória traz consigo de fato são reminiscências do passado, as quais cabem a competência de construção de conhecimento. A memória é capaz de evocar registros de tempos idos, reconhecimento de identidades e a constatação da importância de cada sujeito para com a sociedade em que está inserido. Porém, cabe à história oral concretizar como fato essas três vertentes, expressando assim a inter-relação entre memória e história, proposta por Delgado.

As narrativas contempladas sobre a ótica e os preceitos da história de vida podem ser consideradas como registros de experiências acumuladas pelo indivíduo, permeadas por atos comuns a toda uma sociedade — como a leitura, no presente exemplo — somada muitas vezes a um ato de transformação. História oral e narrativa não são excludentes e se alimentam mutuamente, assim como história e memória.

O estabelecimento e a afirmação de identidades também são alvos de interesse da história de vida e da história oral. O indivíduo que se vale, ao lembrar fatos e acontecimentos passados, de imagens e de recordações de sua memória, acaba por iniciar um processo de reconstrução do ocorrido, empregando marcos e eventos temporais ou espaciais relativos a estas lembranças e que possibilitam ao sujeito não apenas se situar propriamente, como também refletir acerca de seu papel social e de sua postura e decisões junto ao evento. Delgado (2006) informa que

a inserção social humana não é unívoca, mas sim diversificada. O trabalho da memória é especialmente frutífero para o reconhecimento desses laços identificadores, já que contribui para a internalização de significados e experiências. (p.47).

As lembranças advindas da memória são capazes de fornecer informação e conhecimento ao indivíduo quanto a si mesmo e seu ambiente. Essa capacidade é o que possibilita à história oral e à história de vida contemplar os sujeitos como seres ativos, já que existe um “reconhecimento da importância de cada indivíduo / depoente em si mesmo e em sua relação com a sociedade na qual está ou esteve integrado. Cada pessoa é componente específico de um mosaico maior, que é a coletividade” (p.52).

A entrevista pode ser escrita ou verbalizada e abrange, na versão de Minayo (1994), os seguintes tipos: **a história de vida completa**, que retrata todo o conjunto da experiência vivida; e **a história de vida tópica**, que focaliza uma etapa ou um determinado setor da experiência em questão. Certamente o tipo mais adequado é o segundo, pois se pretende compreender o setor específico da experiência de leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis e as possíveis relações estabelecidas pelos leitores entre aquilo que fora lido e aplicações do mesmo conhecimento em suas próprias vidas.

As entrevistas embasadas na técnica conhecida como história de vida tópica têm como foco um maior interesse em determinado segmento ou acontecimento ocorrido em um momento cronológico ao longo da vida do entrevistado. Seu propósito é o de fornecer ao entrevistador uma maneira de acesso ao que o entrevistado pensa sobre suas experiências subjetivas dentro do contexto do qual se tem interesse em investigar. Para o presente estudo, o emprego da história de vida

tópica se direciona ao que o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis pensa a respeito de sua própria experiência de leitura e sobre prováveis aplicações subjetivas do conhecimento adquirido através da leitura em sua vida. Em essência, essa técnica fornece um modo para que o entrevistador tenha acesso às formas como o leitor reconhece e avalia o episódio que lhe marcou e o uso do conhecimento lido.

Para muitas pesquisas, a história de vida tem tudo para ser um ponto inicial privilegiado, porque permite ao informante retomar sua vivência de forma retrospectiva, com uma exaustiva interpretação. Nela, geralmente acontece a liberação de um pensamento crítico, o qual pode estar reprimido e que, muitas vezes, chega em tom de confiança. É um olhar cuidadoso sobre a própria vivência do entrevistado e/ou sobre determinado fato a ele ocorrido. Esse relato fornece um material extremamente rico para análises do vivido, pois é possível encontrar o reflexo da dimensão coletiva a partir da visão do indivíduo.

5.2.3 Amostragem não probabilística

Os leitores a serem escolhidos deveriam apresentar grande afinidade e gosto pela leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis. Entretanto, cabe reforçar que este é um universo amplo de potenciais participantes, tornando, assim, virtualmente impossível levar-se em consideração uma grande quantidade de perfis de leitores disponíveis para a investigação. O procedimento mais adotado nesses casos é o de se trabalhar com uma amostragem, compreendida como uma parte reduzida de elementos que constituem o universo em que se pretende pesquisar e tecer considerações. A amostragem aleatória não pareceu ser uma escolha apropriada, haja vista que, de acordo com seus preceitos, todos os sujeitos em uma determinada população a serem pesquisados devem obrigatoriamente possuir as mesmas oportunidades de serem chamados e/ou contemplados à entrevista.

A amostragem não probabilística, de acordo com Mattar (2006), é aquela em que a “seleção dos elementos da população para compor a amostra depende, ao menos em parte, do julgamento do pesquisador” (p. 49). Isso se explica na intenção de coibir ou eliminar as possibilidades de que um ou mais elementos aleatórios e não pertinentes da população geral venham a fazer parte da amostragem designada.

Esse tipo de amostragem se mostrou a mais pertinente a ser empregada junto à população de leitores de histórias em quadrinhos das editoras Marvel e DC Comics, uma vez que esta prega o direcionamento da amostragem intencional por julgamento, baseando-se nos conhecimentos acerca da população que se pretende estudar, assim como nos seus elementos e nas metas estabelecidas de pesquisa. Outro fator de destaque para a adoção da amostragem não probabilística está no grau de confiança depositado junto aos sujeitos disponíveis no momento de divulgação e de captação para a pesquisa, pois se credita a esses sujeitos e suas contribuições uma importante representatividade e relevância para com a população e as ações que se quer compreender ou comprovar.

5.2.4 Amostragem da pesquisa

A seleção dos leitores para a pesquisa ocorreu independentemente do sexo e a partir dos 18 anos de idade. Tais fatores almejam apresentar uma realidade contrária à crença generalizada ainda existente nos dias de hoje, que prega a disseminação dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics como algo exclusivo do público infanto-juvenil masculino, em fase anterior aos 18 (dezoito) anos de idade e, portanto, não ingressando na vida desses leitores quando alcançam a fase adulta de suas vidas. Não somente a existência de leitores de ambos os sexos junto ao universo dos quadrinhos de super-heróis é ignorada nessa crença, como também se releva a possibilidade de o leitor poder ser instigado a se enxergar retratado em um ou mais aspectos pertinentes a esses quadrinhos, quer sejam personagem, fala, postura trama, entre outros, sem com isso deixar de ser ele mesmo. Tal constatação encontra subsídio também nos estudos de Iser (1996 - 1999) quanto à leitura e seus efeitos sobre o leitor. O autor defende a necessidade ou característica notada no ser humano de “ficcionalizar sua existência” (p.65). E, para isso, o indivíduo recorre a leituras as quais tem por antemão conhecimento quanto a seu teor e caráter ficcional. Essa característica não desabona a manutenção dessa leitura, pois ela é capaz de “[...] dizer ou de revelar algo sobre si mesmo” (p.65 - 66). E não existe, aparentemente, fator algum nas teorias e postulados de Iser que restrinja essa mesma revelação a um gênero sexual ou mesmo a uma faixa etária ou idade específica de leitores.

Torna-se interessante, sobretudo, um estudo que contemple leitores de ambos os sexos no intuito de verificar a possível existência de formas particulares e diversificadas da ação de leitura desses leitores, por exemplo, dentre um mesmo gênero e artefato cultural, como aqui se veiculam as histórias em quadrinhos de super-heróis.

Não foi pré-definido um número de participantes— o que é explicado e defendido no argumento de Costa Junior (2005), definição trazida em momento mais apropriado, ou seja, ao longo do desenvolvimento da pesquisa junto aos leitores de quadrinhos — nos locais físicos em que se comprovou a realização da leitura e do acesso aos quadrinhos. No Brasil, a pesquisa contou com a aprovação do Comitê de ética da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e foi aplicada nas cidades de Belo Horizonte – MG, onde o pesquisador residiu a maior parte de sua vida, e de Goiânia – GO, município de sua atual residência. Tais localidades, além de serem familiares, possuem um conjunto conhecido de locais tradicionais para acesso, compra e leitura dos quadrinhos, que se tornaram apropriados para se empreender a pesquisa. E nos EUA, a pesquisa contou com a aprovação do Office for the protection of research subjects da University of Illinois at Urbana-Champaign (UIUC). Essa universidade foi o local onde o pesquisador teve a oportunidade de realizar parte de seus estudos de doutorado, com o programa de doutorado sanduíche. O campus dessa instituição se localiza exatamente na junção dos municípios estadunidenses de Urbana e de Champaign. Tratam-se de duas cidades interioranas do estado do Illinois. Porém, em virtude de ambas serem de pequeno porte, convivem na prática como um único município.

5.3 Pesquisa de campo- procedimentos de coleta e de análise de dados

Por se tratar de uma pesquisa apoiada nos preceitos da etnometodologia, combinada com os pressupostos de Geertz, de Schechner, de Iser e de Dumont, de modo que se torne possível interpretar, analisar e categorizar os dados obtidos junto ao conjunto de leitores, torna-se necessário elencar métodos e técnicas apropriados de coleta dos dados. Dentre o conjunto de métodos apresentados por Have (2004) para esta finalidade, foram considerados como os mais apropriados à pesquisa a observação participante e a entrevista.

5.3.1 Observação participante

É um método de coleta de dados pertinente a estudos e pesquisas qualitativas, uma vez que preza pelo ganho de familiaridade e de proximidade, pelo pesquisador, junto à uma população específica e suas práticas. Por meio de um envolvimento ao longo de um período significativo de tempo com pessoas que se queira compreender e o ambiente sociocultural em que estão inseridas, tal método contribui diretamente com a pesquisa, auxiliando o pesquisador quanto aos perfis mais adequados a convidar para a etapa seguinte, a entrevista.

Esse método possui destaque particular em estudos etnometodológicos, uma vez que fornece ao pesquisador um instrumento pelo qual é capaz de apropriar-se da realidade contemplada do grupo ao qual se deseja obter dados, a partir da descrição e da interpretação de suas práticas. Have (2004) ilustra tal ponto quando cita que a observação etnometodológica pode ser traduzida como um “esforço para se compreender o que está acontecendo sem noções preconcebidas, ou melhor, ao se ‘dar suporte’ ao que você já sabe, trazendo a observação àquilo que você possui como algo observável” (p.151).

Na observação participante, é conferido ao pesquisador uma dualidade de papéis — ele é, concomitantemente, um observador do fenômeno a que deseja estudar ou compreender, assim como também é participante, com a ressalva de que o pesquisador não pode adentrar à observação participante com noções preconcebidas, já aqueles que são os inteirados e praticantes do fenômeno pesquisado é que são de fato os participantes.

Uma das vantagens desse método para a presente pesquisa veio do fato da presença do pesquisador em questão não causar impacto negativo às localidades onde foi empreendida e nem tampouco ao público alvo interessado, pelo fato de também ser um leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis. Dessa forma, podia adentrar tal ambientação como um participante da pesquisa. Não existe, na etnometodologia, nenhum preceito em que o pesquisador seja prejudicado, no caso de ser também um inteirado acerca do universo ao qual pretende relatar. E isso se reforça justamente pelo fato de que, uma vez inserido de forma natural nesse contexto, o pesquisador revela-se também como alguém que possui o domínio dos jargões e de muitas das nuances pertinentes ao próprio grupo, estando, portanto, apto a observar seus pares e proceder a

anotações de campo, as quais possibilitam a preservação dos dados coletados. O próprio Garfinkel (2002, p. 175-176) defende essa teoria, que chama de “requisito único de adequação” (*unique adequacy requirement*), onde é apontada a necessidade de o pesquisador ser ao menos competente junto ao conjunto de atividades que estejam sob investigação.

5.3.1.1 Procedimentos para a observação participante

A observação participante deve ser empreendida junto aos locais onde se reconhece a presença dos sujeitos da pesquisa, os leitores de quadrinhos. Para tanto, é necessário proceder a combinação entre observar — os locais, o público que os frequentava, horários de frequência e tempo de permanência nesses locais — e participar, literalmente se fazendo parte das atividades e hábitos, enquanto se toma notas daquilo que fora observado. Essa combinação prima pelo foco do trabalho de observação participante voltado para os comportamentos exibidos pelos indivíduos que se quer analisar e também para outros fatores que possuam relevância ao problema de pesquisa.

O problema ou pergunta que a tese se propõe a descobrir é se a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics pode contribuir para a introjeção de conhecimentos pelos seus leitores, lembrando que residem em diferentes localidades. Tendo a noção clara do que se pretendia descobrir, foi possível determinar especificamente o que se desejava obter nesta tese com o emprego da observação participante — conhecer os indivíduos que lêem quadrinhos do gênero (quem são, diferenças de sexo, idade, entre outros), os locais para onde se dirigem no intuito de acessar e obter esses quadrinhos (bancas de jornal e revistas, gibiterias, bibliotecas e gibitecas, sebos, entre outros), frequência com que acessam esses locais e tempo de permanência.

Assim, foram criadas e desenvolvidas categorias para se proceder à observação participante. Essas categorias incluem o perfil do leitor (traços que evidenciem e permitam sua identificação inicial), interações e comportamento (diálogos feitos entre leitores ou mesmo entre leitor e responsável pelo local de acesso aos quadrinhos), índices da frequência (tempo que os leitores manuseiam as revistas, tempo de permanência nesses locais e frequência de retorno a esses locais) e pessoas que se destacam (leitores que se

sobressaem, de um ou mais modos, em relação aos demais, por um traço ou comportamento por eles exibido).

O quadro abaixo foi desenvolvido como uma síntese das observações e registros, feitos no momento em que os leitores se envolviam em atividades pertinentes à leitura e acesso aos quadrinhos. O objetivo foi o de captar os significados das experiências subjetivas dos leitores. Cada um dos locais contemplados para participar da pesquisa foi visitado em um período que compreendia entre o mínimo de dez (10) dias e o máximo de dois (02) meses. Tal variação se explica devido às diferentes naturezas e horários de funcionamento desses locais, bem como a variação presente junto às datas e horários em que os leitores exibem um maior comparecimento.

Cabe mencionar que, em algumas oportunidades, durante a observação, houve a interação entre um ou mais leitores e o pesquisador. Entretanto, isso só aconteceu nos casos em que os leitores iniciavam diálogos, perfazendo um ou mais conteúdos pertinentes ao universo dos quadrinhos da Marvel e da DC Comics, os quais o pesquisador, na qualidade de leitor desses quadrinhos, era informalmente envolvido a participar das conversas. Durante todas essas oportunidades, não foi revelado, nem pelo pesquisador e nem pelos responsáveis junto aos locais de pesquisa — os quais se encontravam cientes e concordaram com a presença do pesquisador em seus estabelecimentos para fins de coleta de dados — da natureza do trabalho ou da coleta de dados ali empreendida, o que configura a participação do pesquisador junto a esses diálogos com leitores, nesse momento em particular.

Quadro 1 - Itens a se observar durante a observação participante junto a leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

CATEGORIA	ITENS PASSÍVEIS DE OBSERVAÇÃO	OBJETIVO DA OBSERVAÇÃO
Perfil dos frequentadores	Identificação do leitor (faixa etária, sexo).	Evidenciar traços que possam indicar inclusão em grupos ou sub-populações de interesse para o estudo.
Interações e comportamento	<ul style="list-style-type: none"> • Quem conversa com quem e por quanto tempo o fazem; • Quem inicia a interação verbal; • Quem não interage; • Linguagens, jargões ou dialetos empregados. 	Existência e possíveis dinâmicas de interação (verbal, comunicação, leitura solitária) em leitores entre si, leitores e gerente, dono do estabelecimento e/ou entre leitores).
Índices da frequência	<ul style="list-style-type: none"> • Leitores que entram e que saem dos locais. • Tempo de permanência nos locais observados; • Leitores que retornam com alguma frequência aos locais (conhecimento adquirido através dos diálogos estabelecidos entre leitores, e também pela constatação, em alguns casos, de rever os mesmos leitores seguidas vezes nos locais de pesquisa). 	<ul style="list-style-type: none"> • Quando os leitores vêm aos locais de leitura/ acesso aos quadrinhos; • Por quanto tempo permanecem; • Esses leitores estão sós ou vêm acompanhados; • Nesse último caso, por quem (casais, filhos, amigos, outros); • Número de pessoas que entram nos estabelecimentos; • Leitores que retornam aos locais (por que retornam, com que frequência o fazem).
Pessoas que se destacam	Identificação de leitores e pessoas que recebam atenção destacada dos demais.	<ul style="list-style-type: none"> • Características desses indivíduos (em que se destacam, aparentemente, dos outros); • Se outros leitores os consultam. Se sim, em que sentido; • Se destacam por serem diferentes do habitual (exibindo ou usando roupas, adereços, enfeites ou outros objetos, por exemplo) ou por serem bem conhecidos de outros leitores.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2017.

O último critério a ser observado de acordo com o QUADRO 1 é de singular relevância, já que evidencia leitores diferenciados dentro da própria comunidade em questão, os quais podem exercer influência ou possuir algum destaque pelas interações

(falas, posturas e atitudes) demonstradas no momento da observação participante. Ressalta-se a não exclusão de nenhum leitor que se enquadrasse em todas as categorias da tabela apresentada. Mas se reconhece que os leitores enquadrados na última categoria mereceriam destaque de escolha para a próxima etapa de pesquisa, já que eles podem ser considerados como indivíduos capazes de contribuir de forma diferenciada para com os objetivos da tese.

Acredita-se que esses leitores, por se destacarem dos demais, ao acumularem conhecimentos adquiridos pela leitura, observada em diálogos estabelecidos entre eles e outros leitores, ou mesmo pelo gosto e hábitos demonstrados ao se deslocarem para os locais de acesso e compra de quadrinhos, se encontrem mais propensos a compartilhar suas impressões, gostos e opiniões quanto aos personagens e os enredos dessas histórias. Diante disso, foram elencadas algumas possibilidades para se conduzir a pesquisa, visando entrevistar os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis com o maior potencial de retorno aos objetivos da pesquisa.

A possibilidade que proporcionou maior retorno foi a de se dirigir para locais que oferecem acesso as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, nas 4 realidades contempladas, o que acabou por totalizar 13 pontos distintos:

Belo Horizonte — MG

- Livraria Leitura Savassi;
- Sebo Casa da Revista – (centro da cidade);
- Banca Glória – Praça Sete de Setembro (centro da cidade);
- Banca Nona Arte – UFMG Campus Pampulha;
- Gibiteca Antônio Gobbo – Biblioteca Pública Infantil e Juvenil;

Goiânia — GO

- Gibiteria Mandrake;
- Gibiteria Comic Strip;
- Sebo Hocus Pocus – (centro da cidade);
- Gibiteca Estadual Jorge Braga.

Estados Unidos — Urbana e Champaign — Illinois

A pesquisa foi conduzida em consonância com as orientações e supervisões da professora Carol Tilley, em ambientes voltados para a promoção e estímulo da leitura dos quadrinhos, como as *comic book shops* e bibliotecas norte-americanas que as ofereciam em seus acervos. Os ambientes citados pela professora e visitados foram:

- The Urbana Free Library - Biblioteca Pública da cidade de Urbana;
- Champaign Public Library - Biblioteca Pública da cidade de Champaign;
- UIUC Undergraduate Library: Biblioteca destinada aos estudantes de graduação da UIUC;
- G-Mart Comic Shop: Loja de quadrinhos localizada no centro da cidade de Champaign.

A investigação se pautou nas realidades de duas comunidades diferentes de leitores, os brasileiros e os norte-americanos. O movimento estabelecido neste estudo pode ser alusivo a um “tateamento” em busca da compreensão elementar de que a leitura dos quadrinhos vise identificar conceitos, ideias, valores e ideais para se proceder, em um segundo momento, a uma alegação comprovada de seu alcance, definindo, portanto, as histórias em quadrinhos de super-heróis como um objeto social capaz de fornecer sentido e veicular valores sociais e culturais a seus leitores.

5.3.2 Entrevista

A entrevista é uma das técnicas mais difundidas e conhecidas no que se refere à apropriação de dados em uma pesquisa qualitativa. De acordo com Minayo (2008),

[...] tomada no sentido amplo de comunicação verbal, e no sentido restrito de coleta de informações sobre determinado tema científico, é a estratégia mais usada no processo de trabalho de campo [...] é uma oportunidade de conversa face a face, utilizada para mapear e compreender o mundo da vida dos respondentes.(p. 57).

Assim sendo, a opção pelo emprego da entrevista se dá também pelo fornecimento de dados básicos quanto a uma compreensão detalhada das crenças, atitudes, valores e motivações apresentados por atores sociais, assim como contextos sociais específicos.

A etnometodologia tem por foco o senso comum, onde Dumont e Pinheiro (2015) apontam o significado do termo etno como sendo referente “a um conhecimento de senso comum, utilizado por um membro de uma sociedade para um propósito específico”, e o termo metodologia, “aos procedimentos implementados pelo senso comum na representação corrente do mundo e da ação” (p.55). Justamente essa representação do mundo é o que viabiliza a aplicação da etnometodologia a um contingente de leitores, tendo sido selecionados primeiramente a partir da observação participante, aqueles que melhor demonstrassem a capacidade de expressar as informações e conhecimentos adquiridos através da leitura dos quadrinhos de super-heróis, com seus vernáculos e passagens característicos, mas também baseadas na evocação de características e ações pertinentes ao senso comum da cultura e sociedade em que os leitores se inserem, demonstrando assim maior capacidade de adesão e contribuição para com a tese. Garfinkel (1967) apontou, em estudo realizado junto a jurados de cortes norte-americanas, que eles procuravam se valer de certos procedimentos e exibiam preocupação e interesse com a montagem de relatos adequados, ou daquilo que por ele foi cunhado como sentido relatável (*accountable*). Os jurados, observados por Garfinkel, eram não mais que atores sociais, que respondiam ao comportamento percebido na forma de sentimentos, motivações, relações e outros aspectos inerentes à vida e ao contexto social, assim como ao quão normal era a repetição da ocorrência de tais eventos ao compararem com eventos passados e as condições propícias para essas recorrências.

Considerando-se uma pesquisa de fundo etnometodológico, no entanto, deve-se apontar que a entrevista não é obrigatoriamente a principal técnica para a obtenção de dados disponíveis, já que, de acordo com Have (2004)

[...] a circunstância da entrevista formal pode alterar significativamente o curso da observação natural do campo, além de permitir ao entrevistado responder o que ele acredita ser o correto naquela situação, e não aquilo que o entrevistador quer, necessariamente, saber. (p.76).

De acordo com Dumont e Pinheiro (2015), a etnometodologia apresenta preceitos que se harmonizam com as pesquisas sobre a leitura, já que expressa interesse quanto

[...] aos métodos utilizados pelos indivíduos para interpretar e pôr em ação suas atividades práticas e cotidianas; ao interesse pela forma como os indivíduos interagem com seus contextos; pela maneira como são construídas suas percepções e interpretações de mundo. (p.54).

A abordagem etnometodológica, portanto, se adequa ao tipo de entrevista desenhada para a pesquisa, pois leva em consideração as maneiras como os indivíduos são capazes de construir socialmente a realidade que contemplam, bem como os métodos por eles empregados para interpretar o que acontece na realidade e escolher um ou mais cursos de ação apropriados, de acordo com suas práticas e cotidiano, para viver.

De modo a evitar a obtenção de dados enviesados, como, por exemplo, o entrevistado responder algo que o entrevistador deseja ouvir, mas tal resposta não ser de fato aquilo por ele praticado, as entrevistas devem ser empregadas posteriormente à observação participante, constituindo-se, portanto, como uma técnica a mais — e não a única — de obtenção de informações pontuais quanto aos leitores de quadrinhos.

O que de fato endossou o emprego da entrevista como técnica de coleta de dados foi a capacidade que esta, segundo Lakatos e Marconi (2010), permite ao pesquisador contemplar fatos ocorridos, acessar a opinião da população — ou de uma amostragem significativa — sobre esses mesmos fatos, obter o conhecimento acerca dos sentimentos exibidos e demonstrados pelo indivíduo sobre o fato, contemplar as condutas passadas, presentes ou futuras do indivíduo, conhecer fatores que exercem influência sobre pensamentos, sentimentos e ações, entre outros.

Entrevistas podem ser de tipos variados e classificadas de acordo com diferentes naturezas. Nesse sentido, para a presente tese, escolheu-se a entrevista aberta e em profundidade. Segundo Minayo (2008), tal tipo permite convidar ao entrevistado, fornecendo-lhe liberdade de fala sobre um determinado tema. Além disso, concede ao entrevistador a peculiaridade de fazer perguntas visando a maior densidade e/ou profundidade possível nas respostas, o que vai ao encontro da descrição densa de Geertz (1978).

Diante da complexidade que perpassa a obtenção da história de vida tópica e reconhecendo a existência de diferentes modos de interpretar e representar as vozes dos entrevistados, Closs (2009) afirma que um aspecto comum entre as

pesquisas envolvendo entrevistas é o fato de contemplarem menor número de participantes, o qual varia muito entre os estudos que adotam a abordagem de história de vida. Não é possível estabelecer um número pré-determinado de sujeitos a serem investigados. Assim, de acordo com Spíndola e Santos (2003), o número de relatos a serem colhidos depende da qualidade das informações obtidas e a coleta dos depoimentos só é encerrada à medida que estes comecem a se tornar repetitivos ou não acrescentem fatos novos aos relatos anteriormente obtidos. Verifica-se na literatura que o número de entrevistas deve ser tal que acumule material que permita comparações, a fim de se destacarem convergências e divergências (Queiroz, 1988). Assim, o método mais utilizado para a definição do número e da duração da entrevista é o chamado **critério de saturação**. Ou seja, quando o que é falado durante as entrevistas começa a se repetir e nada de novo e relevante ao tema é acrescentado (Bardin, 1977). A representatividade, nesse caso, não é conseguida pelo grande número de entrevistas, mas pela riqueza de informações obtidas junto à população investigada.

Vale lembrar que, na pesquisa qualitativa, não há determinação prévia do número de entrevistas. Propõe-se o ponto ou critério de saturação a partir de um certo número de entrevistas, quando o pesquisador percebe não apreender nada de novo no que se refere ao objeto de estudo ou população a que se quer obter dados. Assim sendo, não se pode antecipar com exatidão lógica ou matemática o ponto de saturação, tampouco o número de observações requerido. De acordo com Morse et al. (2002), a possibilidade a ser contemplada aqui é a partir do acúmulo de experiências, independentemente do formato escolhido de entrevista, procurando estimar o ponto em que as informações obtidas se torna pouco ou nada mais capaz de acrescentar em termos de relevância ao tema ou aos objetivos de pesquisa.

5.3.2.1 Roteiro das entrevistas

O roteiro para entrevistar os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics foi desenvolvido de acordo com as teorias e estudos presentes na tese, os quais subsidiam a abordagem junto ao leitor para que este explicasse e descrevesse as suas opiniões e impressões advindas dessa leitura.

Os relatos por eles feitos e obtidos através das entrevistas deveriam revelar o conhecimento, baseado no senso comum, daquilo que fora publicado e retratado nas páginas das histórias lidas, complementados com um ou mais eventos ocorridos em suas próprias vidas. Portanto, é correto se pressupor que o senso comum da leitura de histórias em quadrinhos se dá na correlação, estabelecida pelo leitor, entre fato da vida real e a representação similar retratada nos quadrinhos. A etnometodologia está fartamente empregada nesta pesquisa, uma vez que o estudo do mundo cotidiano precede a análise do conhecimento do senso comum, das atitudes diárias existentes e que descrevem as experiências dos leitores no mundo. A ação analisada — leitura de histórias em quadrinhos — feita por leitores enquanto membros de uma sociedade pode ser também analisada no intuito de descrever as experiências desses leitores no mundo, quando são capazes de estabelecer uma ou mais correlações entre aquilo que fora lido nesses quadrinhos e um ou mais eventos reais que presenciaram ou viveram. Tal descrição é a evocação do senso comum, conforme prega a etnometodologia.

As entrevistas foram gravadas em arquivos digitais de imagem e som — vídeo e áudio — visando inclusive observar as possíveis reações corporais (expressões faciais, como sorrisos, lágrimas, piscadelas ou mesmo a repetição de tiques nervosos, e também expressões gestuais, entre outras manifestações). A justificativa para se proceder à gravação com imagens e áudio em formato digital das entrevistas com os leitores é endossada também por preceitos etnometodológicos, como apontam Dumont e Pinheiro (2015), ao atestar que

aetnometodologia, além de preocupar-se com a fala dos sujeitos, lembra que pequenos gestos, alguma manifestação corporal manifestada durante fala específica, pode ter grande significado para o entrevistado. [...] para efetivar a análise da pesquisa de campo, devem-se utilizar instrumentos acessórios, como gravador ou filmadora digitais. (p.58).

Ao que cabe também à necessidade do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) como documento que garante aos participantes da pesquisa o respeito aos seus direitos, como a preservação e o sigilo junto aos dados pessoais que possam vir a identificá-los na publicação dos dados, assim como a permissão expressa concedida ao pesquisador para uso do conteúdo e imagem obtidos durante o processo de entrevista.

Visando o melhor aproveitamento do instrumento de pesquisa, optou-se por desenvolvê-lo dividido em três blocos ou partes. A **Parte I** engloba as **questões de 01 a 07**, as quais se referem à obtenção de dados demográficos dos leitores, também chamados de dados frios ou duros. Tratam-se de dados de natureza quantitativa e visam principalmente o estabelecimento de parâmetros entre os leitores brasileiros e os norte-americanos, bem como entre diferentes cidades e estados, relativos a fatores entre os três públicos entrevistados, como, por exemplo, as faixas etárias dos participantes, sexo, estado civil, escolaridade, composição familiar, profissão e renda.

A **Parte II**, contendo as **questões de 08 a 17**, é o marco inicial para se compreender a existência de relações entre os super-heróis da Marvel e da DC Comics e seu público leitor. As perguntas são formuladas de modo a se vislumbrar as experiências de leitura dos quadrinhos em particular, tendo por objetivo, também, a sua constatação como objeto ou artefato cultural, capaz de veicular e de transmitir ao seu público leitor questões sociais e culturais.

O bloco final de perguntas, **Parte III**, contém as **questões de 18 a 26**. É nesse bloco que o pesquisador inicia a verificação e a existência de conexões entre a leitura exercida dos quadrinhos com fatos, ações, eventos e outros acontecimentos das vidas de seus leitores. Também se pretende apontar os possíveis empregos que os leitores de quadrinhos dão às informações e conhecimentos adquiridos pela leitura através dos exemplos por eles relatados.

O quadro a seguir foi confeccionado tanto para o desenvolvimento do roteiro de entrevistas quanto para auxiliar a análise dos dados obtidos junto aos depoimentos fornecidos pelos leitores de histórias em quadrinhos. Pretende-se, com essa análise, garantir e destacar a inserção das teorias e estudos que compõem o escopo da tese. Na pesquisa de campo, o propósito das questões relativas à Parte III do roteiro é o de evidenciar as teorias que subsidiam todo o trabalho necessário à presente tese. Fato que essas questões em particular não detêm as teorias de forma exclusiva — até porque outras questões formuladas em partes anteriores também podem evocar preceitos e teorias válidas para este estudo. Entretanto, cabe destacar que é nessa parte das entrevistas que se situam, intercalando com as duas fases anteriores, as questões fundamentadas pelas teorias desta pesquisa.

QUADRO 2 -Teorias e autores que forneceram subsídio às questões de pesquisa junto a leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

AUTORES	Harold Garfinkel	Clifford Geertz		Richard Schechner	Wolfgang Iser	Lígia Dumont
TEORIAS	Etnometodologia	Inscrição (Descrição Densa)	Especificação (Diagnose)	Antropologia dos eventos performáticos	Ficcionalização. Recriação da leitura pelo leitor.	Fatores da efetivação da leitura: contexto, motivação e sentido. Recriação da leitura pelo leitor
PERGUNTAS CORRESPONDENTES NO ROTEIRO DE ENTREVISTA	21, 22, 23, 24, 26	18, 19, 20	23,24,25,26	20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	18, 19, 20, 21	21, 22, 24, 26

Fonte: Elaborado pelo autor, 2017.

5.3.3 Pré-teste – entrevista

Os métodos e as técnicas da pesquisa foram consolidados no roteiro de perguntas (apêndice B) da entrevista. Tal roteiro foi então submetido ao pré-teste, visando verificar a sua adequação e coerência de atendimento às propostas da pesquisa.

Tal etapa foi aplicada em uma entrevista dada por um leitor de quadrinhos de super-heróis de Brasília - DF. Esse leitor relatou uma história do Hulk Cinza, em que o personagem caía em uma cidade no interior dos EUA. A pequena cidade era governada com mão de ferro pelo seu xerife local, a maior figura de autoridade naquela região. Sua opressão pelo poder era tão grande que o xerife chegava a espancar sua mulher praticamente todas as noites, em sua residência.

O leitor acabou por se identificar com o fato, pois relatou que sua mãe também sofria de abusos físicos causados pelo companheiro à época. E, ao atingir a vida adulta, o leitor se tornou um desenhista *freelance*, passando a desenhar o personagem Hulk na cor cinza. O leitor foi capaz de sintetizar o enredo que lhe chamou a atenção, por um fato ocorrido tanto na história quanto em sua própria vida. Quando ele pontuou esse paralelo, também evidenciou o significado imbricado entre o quadrinho (ficção) e sua vida (realidade), pelo evento que ocorreu em ambas — uma mulher vítima de abusos físicos, perpetrados por uma figura masculina imbuída de um poder que, em seu modo de ver, lhe conferia a autoridade para seus atos. Os dois processos que Geertz (1978) defende se fazem presentes, tanto o de **inscrição** (descrição densa), quando o leitor ultrapassa a descrição simples, ao não se ater unicamente a narrativa da história do Hulk, mas se torna capaz de indicar, de livre e espontânea vontade, o significado que a leitura em particular dessa história tem para si mesmo: sua mãe ter sido vítima de um companheiro e de uma relação abusiva, quanto o de **especificação** (diagnose), na medida em que o leitor aponta com certo destaque a influência que a história lhe causou, ao afirmar que, na qualidade de desenhista *freelance* que se tornou já adulto, ter optado por desenhar o personagem Hulk na coloração cinza, como alusão a uma história do personagem que marcou sua vida.

A resposta do leitor acima reproduzida evidencia o emprego de mais teorias, que também endossam a pesquisa. Ao correlacionar uma de suas histórias favoritas e ser capaz de estabelecer um paralelo entre aquilo que fora lido no quadrinho (ficção) e seu emprego subsequente em sua vida (realidade), o leitor apontou a

forma como está trama em particular lhe foi marcante, revelando “algo sobre si mesmo”. Tal postulado perpassa pela recriação da leitura por parte do leitor, quando este demonstra sua capacidade de empregá-la em um aspecto de sua existência — sua vida pessoal e familiar, como defendem Iser (1996-1999) e Dumont (2000). Outra teoria presente vem de Schechner (1988), quando se constata que o leitor realizou uma performance, envolvendo concomitantemente o **entretenimento** — a leitura da história em quadrinhos do Hulk — e a **eficácia**, já que esta mesma performance obteve uma repercussão significativa na redefinição de um papel, pois o leitor compartilhou a sua escolha profissional como desenhista, e o ato de desenhar o Hulk na cor cinza, em virtude dessa história.

Durante a aplicação da entrevista no formato pré-teste, verificou-se a presença de variações e particularidades que não foram antecipadas na formulação do roteiro originalmente proposto, como a espontaneidade demonstrada pelo leitor ao cunhar e apontar com propriedade as tramas e enredos favoritos publicados nas histórias em quadrinhos de super-heróis em que para isso fosse necessário recorrer às sugestões pré-elaboradas pelo pesquisador, as quais visavam informar o leitor acerca do teor da questão, e também a incapacidade inicial demonstrada quanto a compreender que tipo de resposta se buscava ao se indagar quanto a possíveis modificações por eles empreendidas junto a trama e enredo de uma ou mais histórias em quadrinhos, o que só foi solucionado com o emprego de um paralelo à realidade dos quadrinhos, mais especificamente as histórias conhecidas como *What If* ou *O que aconteceria se* — histórias que exploram como determinados eventos dentro do universo e das vidas dos personagens se desdobrariam se momentos chave não tivessem ocorrido da forma como foram publicados originalmente.

O pré-teste tinha por objetivo verificar se os entrevistados compreenderiam a forma como as perguntas foram desenvolvidas. O entrevistado foi capaz de responder a questões que exigiram uma revocação de experiência prévia e uma associação entre essa experiência e o conteúdo relatado nos quadrinhos. As duas ações — revocação e associação — constataram que o leitor se mostrou receptivo ao instrumento de coleta de dados como foi projetado, demonstrando assim a validade do roteiro como instrumento a ser empregado para a coleta de dados nesta pesquisa.

6 ESTÁ NA HORA DA VERDADE¹⁰ – RETRATO DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS

FIGURA8 – It'sClobbering Time



Fonte: Site Panelocity. 2017

6.1 Procedimentos de coleta empírica junto aos leitores

O conjunto de teorias e estudos analisados e expostos nos capítulos anteriores, destinados a lançar luz sobre a leitura e seus desdobramentos, somado às hipóteses levantadas, serão analisados pela pesquisa de campo desenvolvida junto aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. O que os leitores lêem nesses quadrinhos? Que personagens — heróis, vilões, anti-heróis ou coadjuvantes — lhes atraem? E por que o fazem? Quais as histórias — sagas, tramas e enredos — são apreciados por esses leitores? E a que isso se deve? Que tipo de ideias e valores são veiculados pelos quadrinhos desse gênero? Os leitores são capazes de percebê-los, interpretá-los e incorporá-los em suas vidas? De que forma?

A leitura impressa desses quadrinhos — em revistas, álbuns, encadernados e outros — difere da leitura dos mesmos em suportes eletrônicos — leitura via sites, download para computador ou aparelhos portáteis (notebooks, tablets, smartphones e outros)? Em que se baseia essa diferença — se existir? Haveria similaridades ou diferenças na leitura — e quiçá na interpretação e introjeição do conhecimento obtido pela mesma — empreendida por leitores brasileiros e norte-americanos? E entre brasileiros de diferentes regiões do país? Como esses leitores concebem os argumentos presentes nos quadrinhos?

Nos EUA, os leitores foram abordados no ano de 2015, durante o doutorado sanduíche do pesquisador e, no Brasil, isso ocorreu ao longo do primeiro semestre de 2016, na cidade de Belo Horizonte – MG, e no segundo semestre do mesmo ano, na cidade de Goiânia – GO. É importante frisar que o tamanho das amostras teve como base o critério de saturação, que, segundo Queiroz (1988), leva em consideração o número de sujeitos para a pesquisa como suficiente quando esse permite uma

¹⁰ Termo traduzido no original “*It’sClobbering Time*”, utilizado em recorrência pelo personagem Coisa, do Quarteto Fantástico. Aqui se preferiu uma interpretação do termo que prezasse mais pelo caráter de revelação, no sentido de mostrar ao que o trabalho se propôs.

relativa reincidência de informações, sem com isso desprezar contribuições ímpares que demonstrem um potencial explicativo inerente. Ao se empreender uma pesquisa qualitativa, não se foca na generalização dos dados, mas sim no aprofundamento e abrangência da compreensão quanto a eles.

6.2 Observação participante

A seguir, encontra-se descrito o emprego e a análise da observação participante junto às quatro cidades onde os leitores de quadrinhos de super-heróis foram analisados — Urbana e Champaign, Belo Horizonte e Goiânia, respectivamente — nos locais que promovem o acesso ou o comércio desses mesmos quadrinhos.

Ao todo, foram observados 13 locais:

Urbana — IL

- UIUC Undergraduate Library;
- The Urbana Free Library;

Champaign — IL

- Champaign Public Library;
- G-Mart Comic Shop.

Belo Horizonte — MG

- Gibiteca Antônio Gobbo – Biblioteca Pública Infantil e Juvenil;
- Livraria Leitura Savassi;
- Sebo Casa da Revista;
- Banca Nona Arte;
- Banca Glória;

Goiânia — GO

- Gibiteca Estadual Jorge Braga;
- Sebo Hocus Pocus;
- Gibiteria Comic Strip;
- Gibiteria Mandrake;

Dadas as condições encontradas em cada um desses locais, foram selecionados um total de oito pontos, sendo um em Champaign (G-Mart), quatro em Belo Horizonte (Livraria Leitura Savassi, Sebo Casa da Revista, Banca Glória e Banca Nona Arte) e três em Goiânia (Gibiteria Mandrake, Gibiteria Comic Strip e Sebo Hocus Pocus).

Houve também locais que infelizmente apresentaram condições práticas adversas e desfavoráveis a realização da pesquisa, inviabilizando-os portanto de tomarem parte dela. Eles se encontram distribuídos em um total de cinco pontos, sendo dois em Urbana (UIUC Undergraduate Library e The Urbana Free Library), um em Champaign (Champaign Public Library), um em Belo Horizonte (Gibiteca Antônio Gobbo - Biblioteca Pública Infantil e Juvenil) e um em Goiânia (Gibiteca Estadual Jorge Braga).

6.2.1 Observação participante - EUA

A técnica de observação participante foi primeiramente aplicada nos EUA em duas cidades, Urbana e Champaign, onde se deu o período de estudos de doutorado do pesquisador no ano de 2015. Tratava-se então do primeiro contato em solo estrangeiro, adentrando uma cultura e sociedade que não as suas de origem, a qual possuía e demonstrava tanto semelhanças quanto particularidades que a diferiam do ambiente ao qual o pesquisador tem por hábito frequentar.

A utilização dessa técnica em particular se deu não apenas pelo desconhecimento do pesquisador quanto aos hábitos e rotinas dos leitores de histórias em quadrinhos norte-americanos — que frise-se, em alguns aspectos, diferem dos hábitos dos seus pares brasileiros — mas também pelo julgamento do próprio pesquisador, ele mesmo um leitor desses quadrinhos, de tomar parte da vida dos observados, integrando-se assim aos locais e à comunidade que desejava observar.

Foi possível usufruir de muitas oportunidades para conhecer, se familiarizar e frequentar com regularidade os ambientes em que, nessas localidades, os leitores de quadrinhos de super-heróis têm por rotina se dirigirem em busca de seus quadrinhos. Os locais selecionados para essa observação participante — já nomeados anteriormente — contavam com um acervo de histórias em quadrinhos de variados gêneros e

editoras, mas sobremaneira com exemplares do gênero de super-heróis e de ambas as editoras norte-americanas Marvel e DC Comics.

A seguir, descreve-se a observação participante realizada nesse locais. Primeiramente, constam os locais que não foram aproveitados na pesquisa, com as respectivas razões para tanto. Em seguida, destacam-se os locais em que de fato ocorreu a observação participante.

• **University of Illinois at Urbana Champaign (UIUC) Undergraduate Library:**

Biblioteca universitária dedicada sobretudo ao atendimento das necessidades, buscas e pesquisas dos estudantes de graduação da UIUC. Existem várias outras bibliotecas na universidade em questão, inclusive a Main Library, direcionada de forma mais específica aos estudantes e pesquisadores de pós-graduação da instituição.

A Undergraduate Library possui uma seção e acervo de histórias em quadrinhos constituído em essência por *compendiums* (grandes coletâneas de histórias consagradas dos quadrinhos, também conhecidas como *omnibuses*). São edições que contemplam uma ou mais histórias de um personagem ou grupo de personagens dos quadrinhos. As edições presentes nessas bibliotecas foram impressas em capa dura e miolo costurado, ideais para se disponibilizar em estantes ou prateleiras. Seus usuários necessitam obrigatoriamente ser filiados à UIUC para usufruírem do direito de retirada de quaisquer materiais do acervo, incluindo as histórias em quadrinhos. Cabe citar que a undergraduate library e a seção de quadrinhos foram apresentadas pelo bibliotecário-chefe responsável pela seção, a pedido da Professora Carol Tilley, orientadora norte-americana junto ao doutorado sanduíche.

O período de realização da observação participante junto à essa biblioteca se deu durante o mês de fevereiro de 2015. Para tanto, o local foi visitado durante quatro semanas, três vezes por semana, totalizando doze visitas, em momentos alternados e variados durante o período de funcionamento da instituição e da seção que continha o acervo de histórias em quadrinhos (todos os dias durante o ano letivo da UIUC, entre 08h e 22h). Tal observação consistiu basicamente de se dirigir à seção do acervo que contava com os exemplares de histórias em

quadrinhos, assentar em uma das mesas próximas a este local e verificar se algum *patron*¹¹ se dirigia ao local e procedia a leitura de um ou mais *compendiums*.

A observação participante empreendida apontou que apenas quatro leitores se dirigiram àquele ambiente para usufruir da leitura de quadrinhos. Esses leitores lá passavam pequenas quantidades de tempo — entre cinco e dez minutos de duração — em frente às prateleiras que continham histórias em quadrinhos. Quando encontravam um ou mais *compendiums* os quais tinham interesse, simplesmente os retiravam da prateleira e se dirigiam ao balcão para proceder à checagem e à retirada.

Ao procurar esclarecimentos quanto à esta prática em particular, o bibliotecário-chefe da seção informou que a grande maioria dos *patrons* exibia o comportamento de leitura presencial junto à seção exclusivamente nas primeiras visitas realizadas — sobretudo os novos usuários — como uma forma de se familiarizar com o acervo ou mesmo de passar o tempo entre atividades variadas no âmbito da universidade. A partir do conhecimento adquirido por eles quanto as normas e ao funcionamento da seção e da biblioteca como um todo, o comportamento mudava, pois os *patrons* passavam então a checar os materiais que tinham interesse, inclusive os *compendiums* de quadrinhos, e levavam consigo durante um período pré-determinado, para posterior devolução ao acervo ou renovação do empréstimo.

É preciso ressaltar que a conversa diretamente com o bibliotecário-chefe e a observação participante foram instrumentos válidos e corroborantes para o entendimento do funcionamento da seção de quadrinhos da Undergraduate Library e de seu público leitor, uma vez que ambas forneceram a constatação da reduzida prática da leitura dos quadrinhos presencial naquela biblioteca.

Na qualidade de usuário dessa biblioteca (*patron*), o pesquisador se manteve frequente ao acervo e à checagem de quadrinhos disponíveis para leitura em locais e momentos variados e mais convenientes. Essa prática foi realizada em período superior ao da observação participante oficial. Entretanto, mesmo diante das visitas subsequentes na qualidade de leitor, constatou-se que não havia uma grande frequência de leitores de histórias em quadrinhos, sendo por esses motivos a biblioteca descartada da amostra da pesquisa de campo.

¹¹Nomenclatura dada ao serviço de bibliotecas norte-americano aos usuários — em especial aqueles com filiação comprovada a instituição mantenedora da unidade de informação.

- **The Urbana Free Library e Champaign Public Library:** são as bibliotecas públicas das cidades de Urbana e de Champaign. Ambas foram indicadas para se conhecer pela Prof^aCarol Tilley. Para ser oficialmente um *patron*, é preciso comprovar residência no município da referida biblioteca no ato de inscrição junto ao seu sistema.

As duas bibliotecas possuem em seus acervos vários exemplares de histórias em quadrinhos. Cabe mencionar que, dos quadrinhos de super-heróis presentes em ambas as bibliotecas, todos se encontram disponíveis sobre o formato de *compendium*.

O período de realização da observação participante junto a essas bibliotecas se deu entre março e abril de 2015. Para tanto, cada um desses locais foi visitado durante quatro semanas, três vezes por semana, totalizando doze visitas em cada biblioteca, em momentos alternados e variados durante o período de funcionamento da instituição e da seção que continha o acervo de histórias em quadrinhos (na The Urbana Free Library, de segunda à quinta-feira, entre 09h e 21h, sextas e sábados entre 09h e 18h e aos domingos, entre 13h e 17h. Na Champaign Public Library, de segunda a quinta-feira, entre 09h e 21h, sextas entre 09h e 18h, sábados entre 10h e 18h e aos domingos, entre 12h e 18h).

Tal observação, nesses locais, consistiu basicamente de se dirigir à seção do acervo que contava com os exemplares de histórias em quadrinhos, assentar em uma das mesas próximas a este local e verificar se algum leitor interessado se dirigia à seção e procedia a leitura de um ou mais *compendiums*. Por se tratarem de bibliotecas municipais públicas, podem receber qualquer pessoa que deseje usufruir de seu acervo, desde que o façam dentro do espaço público da biblioteca, não sendo permitido aqueles que não possuem filiação ou registro procederem a outras modalidades de serviços, incluindo a retirada de materiais de leitura.

Constatou-se, através da observação empreendida, que nenhum leitor tinha por costume ir a nenhuma das bibliotecas e naquele ambiente usufruir da leitura de quadrinhos. Alguns poucos leitores que se dirigiram àquela seção em particular lá passavam pequenas quantidades de tempo — entre dez e 15 minutos de duração — em frente às prateleiras que continham histórias em quadrinhos. Quando encontravam um ou mais quadrinhos que tinham interesse, simplesmente os retiravam da prateleira e se dirigiam ao balcão para proceder à checagem e à retirada.

Em poucas tentativas de se entender as razões que motivavam tal hábito, o pesquisador abordou alguns leitores, procurando deles saber o porquê de retirarem os quadrinhos do acervo e preferirem levá-los consigo. Apenas quatro leitores (três homens e uma mulher) deram algum tipo de resposta, informando que preferiam proceder a retirada dos quadrinhos que estavam dispostos a ler pela praticidade e comodidade que possuíam em ambiente mais conveniente — suas residências — pois lá poderiam lê-los deitados em seus sofás e camas no momento que lhes conviesse, ao contrário da biblioteca, em que deveriam obrigatoriamente ler sentados, junto às poltronas ou mesas, exclusivamente durante o horário de funcionamento. Credita-se à observação participante o mérito na apuração desse fato, pois permitiu observar durante o referido período o hábito dos usuários de ambas as bibliotecas, que é o de proceder a retirada de quadrinhos e também de outros materiais disponíveis no acervo para posterior leitura ou consulta, de acordo com sua conveniência e prazer, como também a decisão encaminhada de abordar alguns desses usuários para lhes indagar sobre seus hábitos, verbalmente, e verificar tais respostas junto a eles, o que seria muito difícil de ocorrer em uma observação não participante e/ou outro método de pesquisa.

Dentre os poucos leitores de histórias em quadrinhos presentes nas duas bibliotecas públicas, houve a tentativa de conversar com eles, havendo então a intervenção dos funcionários, alegando que tal abordagem não era permitida, já que, em suas visões, iria incomodar os usuários. Solicitou-se, então, uma conversa com os responsáveis superiores dessas bibliotecas, e o pesquisador obteve apenas uma rápida conversa no escritório de um desses profissionais, o da Urbana Free Library. Nessa conversa, a bibliotecária responsável informou que a política daquela biblioteca prezava sim pelo respeito e não incômodo aos usuários, que abordá-los gerava, no entendimento da instituição, embaraços desnecessários, até por se tratar de um desconhecido abordando outros, ainda que com intenções justificadas de pesquisa e que, a despeito de serem uma instituição pública, localizada em município que também compreendia a universidade, não tinham por hábito autorizar todas as pesquisas a eles solicitadas, mesmo aquelas que viessem com recomendação da UIUC.

Nas duas bibliotecas públicas municipais houve, em acréscimo, o agravante dos responsáveis não se mostrarem receptivos ao desenvolvimento da pesquisa dentro daquele ambiente. Ao tomar ciência de tal postura, o pesquisador se deu por

satisfeito com aquilo que as bibliotecas públicas de ambos os municípios lhe ofereceram, descartando-os para efeito futuro de sua pesquisa, já que as restrições impostas, somadas à ausência de leitores que empreendiam leituras no local, não permitiam atingir os objetivos propostos e definidos da pesquisa.

- **G-Mart Comic Shop:** diferentemente das bibliotecas que possuem histórias em quadrinhos em seu acervo, uma gibiteria se destaca pela comercialização de produtos voltados aos leitores. A G-Mart é uma gibiteria norte-americana dedicada à comercialização e revenda de histórias em quadrinhos dos mais variados gêneros e produtos (action figures, miniaturas, cards, pôsteres, entre outros). Funciona há mais de 20 anos, fica localizada no centro da cidade de Champaign e é a única loja de quadrinhos em funcionamento na região.

Possui um acervo vasto de quadrinhos, exibindo predominante, mas não exclusivamente, o gênero dos super-heróis — incluindo aqui os personagens e títulos das editoras Marvel e DC Comics, assim como de outras publicações, como Dark Horse, Image e outras de menor porte, sobretudo editadas nos EUA — e também publicações em quadrinhos de outras temáticas — faroeste, terror, infantis (com destaque para Disney) e outros. Esse acervo apresenta exemplares de publicação no formato tradicional americano (capa e miolo em papel), normalmente revistas mensais, e as grandes sagas publicadas em tempo corrente no mercado norte-americano, e no formato de *compendiums*, encadernados em capa dura.

Como principal ponto de comercialização de histórias em quadrinhos na região, a G-Mart concentra grande parcela dos leitores dispostos a adquirir seus quadrinhos e produtos relacionados. Essa gibiteria oferece uma série de vantagens a seus clientes para a aquisição de quadrinhos, sendo que a principal delas é a venda com descontos de 10% a 15% do valor original de capa. Esse desconto preferencial se dá quando o cliente fidelizado procede à solicitação dos títulos que deseja adquirir com antecedência de pelo menos dois meses, via catálogo da loja, que pode ser consultado tanto online (<http://www.g-mart.com/champaign.html>) como presencialmente, junto ao dono da gibiteria, e ao pagamento no ato da solicitação.

O período de realização da observação participante na G-Mart se deu entre abril e maio de 2015. Inicialmente, o pesquisador compareceu pessoalmente a essa gibiteria, alternando o regime entre três vezes na primeira semana e duas vezes na segunda, totalizando cinco visitas. Ao final dessas visitas, graças a uma

conversa com o dono da gibiteria, foi obtida a informação de que os dias de maior assiduidade dos leitores eram às quartas-feiras e aos sábados, junto à abertura no horário do almoço (entre 12h e 13h30) e ao final do dia (após às 17h e até o encerramento do funcionamento da loja, às 19h). Tais dias da semana são preferidos pelos leitores pelo fato de os quadrinhos novos, entregues à loja pela distribuidora, chegarem justamente nesses dias, havendo, portanto, nesses dois dias, uma grande confluência de leitores de histórias em quadrinhos na loja.

Então, a partir dessa nova informação, a observação participante ocorreu mais cinco vezes nos dias e horários citados. A decisão de concentrar os esforços de pesquisa nesse regime se provou frutífera devido à multiplicação de perfis passíveis de observação pertinentes à pesquisa. Para se ter ciência exata, nas duas semanas iniciais de observação participante — período anterior à conversa com o dono da G-Mart — foram observados cinco leitores ou grupos de leitores que compareceram ao estabelecimento. Após o informe recebido e a readequação do parâmetro da pesquisa para os dias e horários informados, passou-se a ter o número de 13 leitores ou grupos de leitores observados, praticamente triplicando os perfis de interesse à pesquisa.

Verificou-se o grande número de interessados em histórias em quadrinhos comparecendo junto à G-Mart para aquisição destas e de itens relativos aos personagens, universos e editoras de quadrinhos. Os dados obtidos via observação participante foram:

- Perfil dos frequentadores → predominantemente masculino, sendo composto por dez homens, de faixas etárias variadas, indo desde a adolescência até a terceira idade, que se dirigiram à G-Mart sozinhos, e dez grupos de leitores. Os grupos eram compostos por três pares de amigos homens, um pai acompanhado de um casal de adolescentes — foi possível observar os diálogos entre eles e constatar que eram pai e filhos —, um casal de adolescentes, desacompanhado de adultos, dois casais de adultos e dois pares de mulheres, vindas juntas à loja.
- Interações e comportamento → dos dez homens que individualmente acessaram à loja, quatro deles apenas realizaram leituras de quadrinhos expostos nas prateleiras. Os outros seis procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam e, em alguns casos, a conversas corriqueiras —

de não mais que cinco minutos — com o dono da gibiteria. Quanto aos outros dez que estavam acompanhados e que também foram à loja, sete ficaram exclusivamente concentrados na compra e leitura breve de seus quadrinhos. Os outros três procederam a rápidas conversas, em essência no mesmo intervalo de tempo dos leitores individuais, com o dono da gibiteria. Exemplos do conteúdo dessas conversas tenderam a ser quantos aos produtos ou serviços prestados pela loja, tais como problemas quanto ao serviço de reserva das edições solicitadas, quando edições específicas de uma história ou saga chegariam a loja, ampliação das formas de pagamento, diminuição do período que antecede a solicitação de novas edições (de dois para um mês), entre outros.

- Índices da frequência → quanto à frequência, os dez leitores que se dirigiram à loja de quadrinhos individualmente permaneceram na mesma, em intervalos que variaram entre três e 12 minutos, aproximadamente. Quanto aos leitores que foram acompanhados por uma ou mais pessoas, esses permaneceram no recinto em intervalos variando entre quatro e 21 minutos, aproximadamente.
- Pessoas que se destacaram → quatro dos leitores que foram à loja e outros três que foram acompanhados entraram em conversas detalhadas com o dono sobre aspectos dos quadrinhos (publicações, histórias, personagens, acontecimentos, dentre outros).

A observação participante empreendida apontou a alta concentração de leitores que exibiam o costume de ir à gibiteria G-Mart e, naquele ambiente, usufruir da leitura de quadrinhos, bem como escolher aqueles que desejam adquirir e proceder à compra, além de conversarem entre si ou com o responsável pelo estabelecimento. Os leitores analisados nesse ambiente eram aqueles que lá passavam quantidades significativas de tempo — a maioria acima de dez minutos de duração, pelo menos — em frente às prateleiras que continham histórias em quadrinhos ou em conversas com o dono da loja, quando não as estendiam a outros leitores também presentes. A maioria desses leitores é de clientes ativos da gibiteria e procedia, após andar por alguns minutos pela loja em toda sua extensão, ao balcão para efetuar o pagamento e a retirada de quadrinhos e outros itens

referentes ao mesmo universo, quer esses fossem previamente reservados ou mesmo itens recém descobertos por eles.

Por todos esses fatores expostos, a G-Mart se credenciou como local pertinente a pesquisa e a tese, procedendo portanto para a próxima etapa, a de entrevistas com os leitores.

Vale ressaltar que nos locais onde a pesquisa foi realizada nos EUA, além de sites da internet, não existem pontos de venda presenciais de histórias em quadrinhos que não as lojas especializadas nesse artigo.

6.2.2 Observação participante – Belo Horizonte - MG

No Brasil, a observação participante foi aplicada inicialmente na cidade de Belo Horizonte - MG, em continuação à pesquisa corrente iniciada no ano anterior nos EUA. Seu período de aplicação se deu entre os meses de fevereiro e junho de 2016. Ressalta-se a familiaridade e o trânsito que o pesquisador possui junto aos locais onde a observação participante foi aplicada, pois esses locais, além de serem pontos tradicionais para o acesso, o comércio e a leitura de quadrinhos nesse município, até hoje, frequentados pelo pesquisador para essas finalidades na qualidade de leitor de quadrinhos.

A presença do pesquisador nesses ambientes familiares e que proporcionam o contato dos leitores aos quadrinhos propiciou uma integração simples e prática entre ele e a comunidade que desejava observar. E, da mesma forma que ocorrido na observação participante nas cidades de Urbana e Champaign, nos EUA, que ofereciam diferentes pontos para o leitor ter contato com as histórias em quadrinhos, e esses pontos exibiam traços particulares, em Belo Horizonte os pontos também demonstraram peculiaridades próprias, o que permitiu a sua inclusão ou não junto a pesquisa, conforme descrito abaixo:

- **Gibiteca Municipal Antônio Gobbo:** a gibiteca e seu acervo fazem parte da Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte. Foi inaugurada em novembro de 1992, pela doação do acervo da Biblioteca Nacional de Histórias em Quadrinhos — BNHQ, que tratava-se da coleção particular de Antônio Roque Gobbo, possuindo em seu acervo uma variada gama de publicações em quadrinhos — revistas (em

formatinho tradicional e no formato americano), livros, álbuns ilustrados, encadernados, entre outros — e dos mais variados gêneros (super-heróis, faroeste, infantis, terror, entre outros). Por ser pública, a gibiteca e seu acervo estão disponíveis a todos os que queiram frequentá-la. Contudo, para retirar livros e histórias em quadrinhos, é preciso proceder a um cadastro simples junto à biblioteca pública a que a gibiteca está submetida. E, mesmo tornando-se usuário da biblioteca, apenas alguns quadrinhos podem ser retirados do acervo por questões relativas à qualidade de muitos dos exemplares do acervo — edições antigas, impressas em papel jornal, de baixa durabilidade e qualidade. Somente encadernados e similares podem ser retirados pelos usuários devidamente registrados.

A observação participante na gibiteca se deu no mês de fevereiro de 2016. Durante esse mês, o pesquisador esteve pessoalmente duas vezes semanais, em momentos alternados e variados, durante o período de funcionamento da biblioteca pública e da gibiteca que continha o acervo de histórias em quadrinhos (de segunda a sexta, das 09h às 17h). A ação se traduziu em assentar em uma das mesas próximas à gibiteca e verificar se algum leitor acessava o local para a leitura de quadrinhos, retirar encadernados do acervo ou para falar com o profissional responsável pela gibiteca.

Infelizmente, a observação participante junto à gibiteca municipal foi prejudicada, devido ao fato de, à época, estar em período de mudança, deixando seu tradicional endereço de mais de 20 anos, localizado na Rua Carangola, 228, no bairro Santo Antônio — o antigo prédio da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, hoje situado no campus Pampulha — e sendo realocada em seu atual endereço, junto ao Centro de Referência da Juventude, situado na Praça da Estação s/n, no centro da cidade. Importante frisar que essa mudança não se iniciou no período em que ocorreu a observação participante, e sim alguns meses antes. Mas durante a mudança, a gibiteca ainda encontrava-se em funcionamento — embora precário, já que todo o seu acervo, juntamente ao da biblioteca pública infanto-juvenil, estava sendo transportado para o novo endereço.

Não foi constatada a presença de nenhum leitor junto a essa biblioteca durante o período, o que se credita como uma consequência direta do processo de mudança explicitado acima. Buscando por maiores esclarecimentos relativos à mudança em si — tempo de duração ou estimativa do processo se findar — a profissional responsável pela biblioteca pública infanto-juvenil sugeriu entrar em contato com a Secretaria de Cultura do município. Após várias tentativas de contato — via e-mail e telefonemas

— a resposta fornecida foi a de que não havia prazo para a mudança se concluir e que, em virtude do acervo não estar disponível no novo endereço — faria-se uma conferência desse acervo antes da abertura do espaço ao público, a fim de garantir a efetividade da mudança — o mesmo não seria aberto ao público.

Diante de tal cenário desabonador para fins de pesquisa, optou-se por descartar essa instituição, pois a ausência de leitores inviabilizaria a pesquisa.

- **Livraria Leitura Savassi:** a livraria leitura, embora abrigue uma série de franquias comerciais em várias localidades do Brasil, marcou época em Belo Horizonte no que se refere à venda e ao acesso de histórias em quadrinhos. Originalmente, a unidade era localizada na Avenida Amazonas, no hipercentro da cidade, entre a avenida Afonso Pena e a rua dos Tamóios. Era a responsável pelas vendas de quadrinhos, tornando-se referência para leitores da cidade e do estado de Minas Gerais. Tal posição perdurou por cerca de uma década — entre meados dos anos 1990 e meados dos 2000 — quando esta unidade encerrou suas atividades. Todo o acervo de quadrinhos restante foi então realocado junto à unidade da Savassi, localizada à Avenida Cristóvão Colombo, 167. Já no início das atividades nesse novo endereço, o acervo de quadrinhos foi alocado na sobreloja da unidade, que apresentava um teto rebaixado e cujo acesso era somente possível através de uma escadaria localizada aos fundos da livraria, o que denotava certa impressão de local secreto, reservado semi-exclusivamente a leitores com mais afinco e experiência nos universos dos quadrinhos. Tal cenário acabou sendo peculiarmente batizado como “masmorrinha” por muitos de seus frequentadores.

É possível especular que, com o crescimento do mercado editorial dos quadrinhos — impulsionado sobretudo pelos filmes de super-heróis cada vez mais presentes no cinema e pela ampliação e melhoria da qualidade das animações para televisão e mídias correlatas —, somado às características físicas peculiares da masmorrinha, os responsáveis pelo espaço tenham percebido a necessidade de ampliar seu negócio de vendas, agregando valor diferenciado ao leitor no oferecimento de descontos nas compras, participação da unidade em eventos voltados ao público leitor dos quadrinhos — como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ)¹², realizado em

¹² Festival realizado bianualmente pela Prefeitura de Belo Horizonte, por meio da Fundação Municipal de Cultura, que promove ações variadas (comércio, palestras, workshops, homenagens, entre outros) referentes ao universo das histórias em quadrinhos, atraindo aficionados e interessados pela nona

Belo Horizonte — e venda de quadrinhos em formatos variados, produtos correlatos, entre outros. Tais iniciativas contribuíram para consolidar a mascorrinha e a unidade da Leitura Savassi como a única gibiteria existente em todo o estado de Minas Gerais.

Tal status permaneceu por mais uma década, aproximadamente, quando, por retração do mercado, a administração geral da Livraria Leitura optou inicialmente por extinguir a “masmorrinha” e distribuir o seu acervo novamente entre diversas unidades presentes na capital mineira. Percebendo tal ação como um erro estratégico, já que os leitores exibiam a tendência de se dirigirem com regularidade à “masmorrinha” para adquirir seus quadrinhos, os responsáveis propuseram uma alternativa, que era justamente a de manter o acervo de quadrinhos concentrado e disponibilizado em sua grande maioria em uma única loja. Após diversas conversas entre esses responsáveis e a administração geral da instituição, e aceitando o momento ainda favorável da presença mundial dos quadrinhos e suas repercussões financeiras, foi-se decidido que as unidades comercializariam quadrinhos e que a unidade do Shopping Cidade, no centro de Belo Horizonte, receberia os funcionários e a grande parte do acervo da antiga mascorrinha.

Cabe esclarecer que este processo de mudança da mascorrinha ocorreu a partir do segundo semestre de 2016 e que a observação participante ocorreu entre os meses de março e abril do mesmo ano, se dando, portanto, no endereço da Savassi e na mascorrinha. A observação ocorreu em uma frequência de três vezes por semana, durante oito semanas, totalizando 24 dias, em horários variados, de acordo com o funcionamento da livraria (de segunda a sexta-feira, das 10h às 19h, e sábados, das 10h às 16h). Foram observados um total de 33 leitores.

- Perfil dos frequentadores observados —> predominantemente masculino, sendo composto por 18 homens e três mulheres, de faixas etárias diversas, que se dirigiram à mascorrinha sozinhos, e quatro grupos de leitores, compostos por amigos homens — uma dupla, dois trios e um quarteto — vindos juntos à mascorrinha.
- Interações e comportamento —> dos leitores que individualmente acessaram à mascorrinha, cinco homens e três mulheres procederam à leitura ou compra das

histórias em quadrinhos que lhes interessavam e, em alguns casos, a conversas corriqueiras — de não mais que cinco minutos — com o gerente. O teor dessas conversas foi em essência restrito a reservas de edições solicitadas via *Whatsapp* e comentários sobre o que se esperar de eventos prestes a darem início de publicação no Brasil. Os 13 restantes engajaram-se em conversas uns com os outros, enquanto aguardavam atendimento do balcão, ou na troca de comentários a respeito de histórias, qualidade das publicações, atendimento da editora Panini e opiniões sobre o mercado editorial dos quadrinhos. Os leitores que compareceram à *masmorrinha* acompanhados demonstraram tendência de conversas com conteúdo semelhante ao dos 13 leitores que optaram por conversarem entre si.

- Índices da frequência → quanto à frequência, os 21 leitores que se dirigiram à *masmorrinha* individualmente permaneceram em intervalos que variavam entre seis e 17 minutos, aproximadamente. Os quatro grupos de leitores apresentaram intervalos médios variando entre 13 e 36 minutos, aproximadamente. A maior assiduidade dos leitores se dá no horário do almoço (entre 12h30 e 13h45), após as 18h e aos sábados, com fluxo regular de pessoas durante todo esse dia.
- Pessoas que se destacam → diversos leitores que foram à *masmorrinha* entraram em conversas detalhadas, quer seja entre si ou com pelo menos um dos gerentes sobre aspectos dos quadrinhos de super-heróis.

A observação participante junto à *masmorrinha* da *Leitura Savassi* foi extremamente positiva, pois permitiu confirmar essa *gibiteria* como sendo um local com boa presença de leitores que demonstravam potencial para contribuir para com a pesquisa, já que eram capazes de expressar suas opiniões e impressões a respeito dos quadrinhos e elementos inerentes a eles, sem receio de não haver ali um espaço condizente para debate do argumento, exposição de interpretações e pontos de vista e comunhão de visões. Todos esses fatores confirmaram a *masmorrinha* da *Leitura Savassi* um local pertinente à tese.

- **Banca Glória:** banca de jornais e revistas, também conhecida como “Banca do Seu Joaquim”. Localizada no hipercentro de Belo Horizonte, junto à Praça Sete, é um

ponto bem conhecido entre os leitores de quadrinhos. Inclusive, a título de curiosidade, essa banca chegou por um período a se autointitular como “a número 1 em quadrinhos e mangás”, mas optou por parar de usar esse título, aparentemente sem maiores explicações. Nem mesmo quando questionou-se os funcionários nesse local foi possível obter uma resposta direta a esse respeito.

A equipe da banca é composta de três funcionários, os quais possuem muitos conhecimentos acerca das histórias em quadrinhos, não apenas as dos super-heróis, mas de vários gêneros e títulos que comercializam. Dentre esses conhecimentos apreciados pelos leitores, encontram-se informações completas sobre publicações, lançamentos, prazos de entrega na banca, edições atrasadas e outros.

Além disso, essa banca possui um perfil na rede social *Facebook* e o utiliza de forma competente, postando a chegada de produtos e aceitando pedidos de reserva ali realizados. Também como diferencial oferecido, a equipe da banca montou um programa de fidelidade ao leitor, onde aqueles interessados em adquirir quadrinhos e outras publicações disponíveis submetem uma listagem e eles procedem à separação dos itens para o leitor à medida que ficam à disposição. Não é cobrada nenhuma sobretaxa por esse serviço e o pagamento pode ser realizado ao início ou final de cada mês, junto ao recolhimento dos itens selecionados para a reserva, no preço de capa das publicações.

Junto à banca Glória, a observação participante foi realizada em abril e maio de 2016, durante oito semanas, totalizando 24 dias, em horários variados, durante o seu funcionamento (diariamente, das 7h às 21h).

Os dados obtidos via observação participante foram:

- Perfil dos frequentadores observados -> um total de 21 homens e sete mulheres interessados em histórias em quadrinhos de super-heróis. Desses, 17 homens e cinco mulheres se dirigiram à banca individualmente e, dos restantes, os homens foram em duas duplas e as mulheres em uma. Todas as duplas aparentavam relações de amizade entre os membros.
- Interações e comportamento -> dos 17 homens e cinco mulheres que foram individualmente à essa banca, 15 homens e as cinco mulheres procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam, sem conversar mais

do que o necessário com um dos membros da banca. E, quando o faziam, tratava-se estritamente de acertos mensais quanto ao sistema de reserva das publicações. Já os outros dois homens individuais e as duplas masculinas e feminina procederam a rápidas conversas entre si mesmos ou mais membros da banca.

- Índices da frequência → a grande maioria dos leitores que optam por comprarem seus quadrinhos na banca Glória o fazem pela comodidade oferecida através de seu serviço de reserva de publicações. Dessa forma, quando se dirigem à banca, os leitores vão de forma direta e exclusiva retirar suas publicações, o que lhes toma cerca de poucos minutos para realizar e seguir seus caminhos. Os picos de frequência ocorrem no horário do almoço (12h às 14h30) e final do expediente comercial (18h30 às 20h);
- Pessoas que se destacam → dois dos homens que foram à banca individualmente e as duplas masculinas e feminina acabaram por exibir conteúdo e se destacar nas conversas feitas sobre aspectos dos quadrinhos de super-heróis.

Também na banca Glória, a observação participante foi extremamente positiva. Ela revelou hábitos diferenciados dos leitores em comparação com a gibiteria Leitura Savassi como, por exemplo, o leitor tem acesso quanto à periodicidade e à disponibilidade de edições para venda através de comunicação realizada pelo perfil da banca na rede *Facebook* — ação adotada posteriormente pela livraria Leitura via grupo social no *Whatsapp* — e a adesão junto ao programa de fidelidade ao leitor — que a livraria Leitura ofereceu apenas por breve período, mas de forma pouco eficiente, vinculando-o ao programa de acúmulo de pontos Dotz para futuros descontos e não oferecendo descontos aplicados a compras individuais, o que acabou sendo uma má estratégia, pois essa foi esvaziada pela não adesão de leitores, inviabilizando a sua permanência. No caso da Banca Glória, o programa de fidelidade ao leitor também não apresenta descontos, mas se pauta pela já citada reserva de edições aos clientes preferenciais, sem acúmulo de taxas de manutenção para tanto, e permitindo que essas edições permaneçam reservadas por até um mês, dentro do regime usual de publicação e distribuição desses quadrinhos. Pelo exposto, a banca Glória foi escolhida para participar da pesquisa.

- **Sebo Casa da Revista:** localizado à Rua da Bahia, 593, no centro de Belo Horizonte. Popularmente conhecido como “Sebo do Anderson”, é um local de vendas de revistas, livros e outros materiais de leitura usados. Tornou-se popular entre os leitores e colecionadores de publicações como os quadrinhos justamente por sua proposta de atuação, que é a de não oferecer materiais e publicações recentes para venda, somente itens os quais estejam fora de circulação no mercado.

Dois funcionários são responsáveis pelo sebo, exibindo conhecimento abalizado quanto aos materiais comercializados ali, em particular as histórias em quadrinhos, detendo informações tidas como importantes para os leitores que se dirigem ao estabelecimento, como cronologia de publicação, títulos e edições em que personagens apareceram e arcos de histórias, entre outros.

No sebo Casa da Revista, a observação participante ocorreu em abril e maio de 2016, durante oito semanas, totalizando 24 dias, em horários variados, durante o seu funcionamento (de segunda a sexta-feira, das 09h às 19h, e aos sábados, das 09h às 15h).

Os dados obtidos via observação participante foram:

- **Perfil dos frequentadores observados** -> 25 homens e quatro mulheres se dirigiram a esse sebo interessados em histórias em quadrinhos de super-heróis. Desses, 18 homens e três mulheres se dirigiram à banca individualmente. Dos restantes, os homens foram em um trio e duas duplas e as mulheres em uma dupla. Os grupos aparentavam relações de amizade entre seus membros;
- **Interações e comportamento** -> dos 18 homens e três mulheres que foram individualmente a essa banca, 12 homens e duas mulheres procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam, sem conversar mais do que o necessário com um dos membros da banca. Já os outros seis homens e a outra mulher, individuais, procederam a rápidas conversas entre si mesmos, ou entre si e um funcionário da banca.
- **Índices da frequência** -> a grande maioria dos frequentadores do sebo Casa da Revista o fazem motivados pelo acervo que o local oferece, o qual contempla a possibilidade de se encontrar itens raros para suas coleções. Tal comportamento por si só já evidencia a maior disponibilidade de tempo que seus frequentadores exibem

ao permanecerem no estabelecimento. O tempo médio que os leitores lá despenderam apresentou variações entre 20 e 80 minutos e os picos de frequência ocorrem no horário do almoço (12h às 14h30) e aos sábados, ao longo de todo o dia.

- Pessoas que se destacam → as duplas masculinas e feminina e o trio masculino exibiram conteúdo que os destacaram diante das conversas realizadas sobre aspectos dos quadrinhos de super-heróis.

A observação participante realizada no sebo Casa da Revista apontou uma concentração significativa de leitores em busca de quadrinhos raros e fora de circulação geral há algum tempo. Esses leitores têm a liberdade, em particular quando se tornam frequentadores do local, de acessar e ler parcial ou integralmente as revistas que despertam interesse, de modo a confirmar se aquela edição traz histórias e aventuras as quais considerem válidas de acrescentar às suas coleções.

Os diálogos exibidos, a permanência em grande quantidade de tempo e o número de leitores que foi constatado viabilizaram esse local também para participar da próxima etapa da pesquisa.

- **Banca Nona Arte:** banca de jornais e revistas, também conhecida como “Banca do Creuci”. Fica localizada na UFMG — Campus Pampulha, na entrada da Avenida Antônio Carlos. É frequentada sobretudo pelo público que utiliza a universidade e esse campus com regularidade — docentes, discentes e técnico administrativos da UFMG — e também por leitores que residem próximo ao campus universitário.

A banca é administrada por um único funcionário, que detém conhecimentos quanto as publicações que comercializa, em particular informações pertinentes a prazos de entrega, disponibilidade e número de edições que recebe, edições atrasadas e conhecimentos afins.

Diferencial exibido também por essa banca é um perfil e um grupo no aplicativo *Whatsapp*, o qual é utilizado pelo dono da banca para efetuar reservas e negócios, e por diversos de seus usuários para exposição de pontos de vista quanto às histórias em quadrinhos, às publicações correntes e, frequentemente, assuntos relacionados aos quadrinhos em outras mídias — como das estreias dos filmes de super-heróis no cinema (o que se esperar do filme, dos atores, dos diretores, entre outros assuntos de mesma sintonia).

Apesar do uso do aplicativo *Whatsapp* para comercializar revistas, a banca Nona Arte exibia, à época da observação realizada, somente a reserva de revistas solicitadas pelos leitores via aplicativo, e nenhum outro tipo de programa de incentivo ao leitor — como descontos, por exemplo. Para tanto, aparentava se basear solenemente no fato de os leitores que possuem algum vínculo com a UFMG se dirigirem com frequência ao campus Pampulha e efetuarem ali suas aquisições de quadrinhos, unindo praticidade a necessidade. Alguns leitores — inclusive membros que ainda pertencem ao grupo do *Whatsapp* da banca — chegaram a manifestar opiniões quanto à relativa dificuldade de se manter como clientes da banca, uma vez concluídos seus estudos e a frequência diminuta ou inexistente de visitas à UFMG.

O período de realização da observação participante na banca Nona Arte se deu em maio e junho de 2016, durante oito semanas, totalizando 24 dias, em horários variados durante o seu funcionamento (diariamente, das 08h às 19h).

Os dados obtidos via observação participante foram:

- Perfil dos frequentadores observados -> 28 homens e dez mulheres interessados em histórias em quadrinhos de super-heróis. Desses, 16 homens e oito mulheres se dirigiram à banca individualmente e, dos restantes, os homens foram em dupla, dois trios e um quarteto, e as mulheres em uma dupla. Todos os grupos aparentavam relações de amizade entre os membros.
- Interações e comportamento -> dos 16 homens e oito mulheres que foram sós à essa banca, 12 homens e as oito mulheres procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam, sem conversar mais do que o necessário com o funcionário. E quando o faziam, tratava-se estritamente de perguntas comuns, quanto a chegada de novas edições das publicações ou personagens que gostavam. Já os outros quatro homens individualmente e os agrupamentos masculinos e femininos procederam a rápidas conversas entre si mesmos, ou entre si e um ou mais membros da banca.
- Índices da frequência -> os leitores que se dirigiram à banca Nona Arte o fazem pela união entre comodidade e praticidade, que é ter uma banca que agregue e comercialize suas publicações de interesse em local o qual necessitam frequentar em uma base diária, em sua maioria. Nos momentos em que acessam a banca e

seu funcionário, os leitores vão de forma direta e exclusiva retirar suas publicações, solicitadas muitas vezes via aplicativo *Whatsapp*. Tal ação leva cerca de poucos minutos para se concluir. Os picos de frequência ocorrem no horário do almoço (12h às 14h) e no final do expediente comercial da banca (18h às 19h).

- Pessoas que se destacam → alguns leitores individuais acabaram por demonstrar, em conversas realizadas com o funcionário ou com o pesquisador, interesse de forma destacada sobre aspectos dos quadrinhos de super-heróis.

A maioria dos leitores que frequentam a Nona Arte é de clientes assíduos, se dirigindo a ela para buscar quadrinhos previamente selecionados, via conversa com o dono do estabelecimento e reserva efetuada junto ao aplicativo *Whatsapp*. Quando comparecem à banca, os leitores retiram o material que reservaram e seguem para o pagamento. Não se nota o costume de busca por novos materiais, os quais não estejam previamente acertados via reserva, por parte dos leitores em geral.

A observação participante nesse local foi frutífera, já que possibilitou verificar a presença de diversos leitores junto à banca em busca de seus quadrinhos. E possibilitou também perceber, em alguns casos, que o conteúdo de suas conversas era voltado para fatos e acontecimentos relativos às histórias e a seus protagonistas, o que endossou os leitores e a banca a participarem da pesquisa e da tese.

6.2.3 Observação participante – Goiânia - GO

Após a conclusão das etapas de pesquisa efetuadas em Belo Horizonte, passou-se a atenção e foco ao público leitor de histórias em quadrinhos da cidade de Goiânia – GO. A observação participante nesse município ocorreu ao longo do segundo semestre de 2016, entre os meses de julho e outubro.

Em natureza similar à experiência conduzida em Belo Horizonte, os locais onde os leitores de quadrinhos se dirigem para acesso, compra e leitura desses materiais em Goiânia são bem conhecidos e tradicionais na cidade para esse propósito, sendo portanto também familiares ao pesquisador, em sua qualidade de leitor. Portanto, o acesso aos leitores e o trânsito nesses pontos descritos a seguir, embora exibiam

particularidades próprias, também transcorreu sem dificuldades, o que tornou a observação participante bem prazerosa.

- **Gibiteca Estadual Jorge Braga:** essa biblioteca especializada em histórias em quadrinhos é a única unidade do gênero no estado de Goiás. Sua inauguração se deu em 1994, originalmente no Edifício Parthenon Center onde recebeu, via doação, a coleção particular do cartunista Jorge dos Reis Braga, composta por aproximadamente 3 mil revistas em quadrinhos, que se constituíram como o acervo original da gibiteca. Atualmente, seu acervo é formado por 8 mil livros e 4 mil histórias em quadrinhos, sendo que uma porcentagem vem das doações de leitores que a frequentam.

No ano seguinte, a gibiteca Jorge Braga foi realocada no Centro Cultural Marieta Telles Machado, onde tem funcionado desde então como órgão anexo à Biblioteca Pública Estadual Pio Vargas. Seu principal objetivo é disponibilizar serviços de informação em ambiente lúdico e cultural, fornecendo incentivo ao hábito da leitura de histórias em quadrinhos a crianças, adolescentes e adultos.

A observação participante nessa gibiteca se deu no mês de julho de 2016. Durante esse mês, a observação aconteceu em 20 dias, quando o pesquisador esteve pessoalmente, em momentos alternados e variados durante o período de funcionamento da instituição (de segunda a sexta, das 08h às 12h e das 13h às 17h). A observação do público que frequentava o espaço cultural se prendeu aos que se interessaram em ler histórias em quadrinhos e falar com uma das bibliotecárias responsáveis.

Durante as três primeiras semanas, não foi constatada a presença de nenhum leitor junto à essa biblioteca durante o período de observação participante. Na procura por respostas quanto à essa situação, uma das bibliotecárias informou que acreditava que o horário de funcionamento da instituição acabava por restringir o número de visitas, já que grande parte dos usuários da biblioteca demonstravam estar envolvidos em outras atividades, sobretudo as escolares e profissionais no horário de funcionamento disponibilizado. Questionada sobre mudanças nesse horário, a bibliotecária informou que periodicamente submete boletins informativos à Secretaria de Cultura do estado, relatando a situação e propondo mudanças no horário de funcionamento, tais como estender para às 19h o fechamento ou abrir a gibiteca aos sábados, por exemplo. Mas que apenas recebe como resposta do órgão responsável que tais iniciativas são inviáveis pela redução orçamentária

corrente e pela impossibilidade de reajustar logisticamente um ou mais funcionários para cumprir esta carga horária adicional.

Pela ausência de público leitor durante a execução da observação participante, optou-se pelo descarte desse espaço para fins de pesquisa.

- **Sebo Hocus Pocus:** localizado na Avenida Araguaia, 957, no centro da capital goiana, é um sebo de revistas, livros e materiais de leitura antigos, usados e já não mais em circulação corrente.

Trata-se de um dos sebos mais tradicionais de todo o estado de Goiás, atuando em seu segmento há 25 anos. O estabelecimento originalmente era um pequeno estande reservado a materiais impressos, camisetas e pôsteres, lotado em uma das feiras livres de Goiânia. A transferência da feira para o atual logradouro se deu há 21 anos atrás, o que permitiu a ampliação do espaço físico e a melhoria do atendimento ao público interessado em seus artigos. Sua missão traduz bem a função e o propósito de um sebo: “se não tiver o que você procura, pode ter o que você nunca pensou em encontrar”.

Dois funcionários são responsáveis pelo sebo e ambos possuem bons conhecimentos quanto aos materiais comercializados ali, em particular as histórias em quadrinhos. Nesse sebo, a observação participante ocorreu entre julho e agosto de 2016. A observação ocorreu em um período de 18 dias, alternando-se dias e horários, durante o seu funcionamento (de segunda a sexta-feira, das 09h às 18h, e aos sábados, das 09h às 12h).

Os dados obtidos via observação participante foram:

- Perfil dos frequentadores observados → 23 homens e sete mulheres que foram a esse sebo buscaram por gibis e quadrinhos de super-heróis. Desses, 13 homens e quatro mulheres chegaram sós, sem nenhuma outra companhia. Dos leitores restantes, os homens foram em um quinteto, um trio e uma dupla e as mulheres em um trio, todos aparentemente amigos em seus agrupamentos.
- Interações e comportamento → dos 13 homens e cinco mulheres que foram individualmente à essa banca, nove homens e quatro mulheres procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam, sem conversar mais

do que o necessário. Já os outros quatro homens e a outra mulher, individualmente, procederam a rápidas conversas entre si, ou entre eles e um funcionário do sebo.

- Índices da frequência -> a grande maioria dos frequentadores do sebo Hocus Pocus procuraram por materiais raros de leitura, indisponíveis no mercado corrente. O tempo médio que os leitores lá despenderam apresentou variações entre 15 e 60 minutos e os picos de frequência ocorreram no horário do almoço (12h a 14h30) e aos sábados, entre 10h e 12h.
- Pessoas que se destacaram -> alguns leitores exibiram conhecimentos relevantes sobre as histórias em quadrinhos de super-heróis, os quais foram mencionados por eles em conversas com seus pares ou com um dos funcionários do sebo. Também percebeu-se nessas conversas a fidelização dos leitores, pois em vários momentos muitos deles se referiam a visitas anteriores e até recentes (prazo de 15 dias) a esse sebo.

A observação participante realizada nesse sebo foi profícua, no sentido de se contemplar os leitores e a interação que eles demonstram, tanto na atividade de busca por revistas ou edições em particular — o que foi percebido em alguns casos com eles se dirigindo diretamente as prateleiras ou caixotes plásticos que continham revistas ou, na grande maioria das vezes durante a observação participante, abordar um dos funcionários do estabelecimento, indagando-o sobre essas publicações — sendo atendidos da melhor forma possível, mesmo quando o material que buscam não se encontra disponível. A presença dos leitores e o atendimento diferenciado a eles, inclusive motivando-os a voltar com relativa frequência acabam por credenciar o sebo Hocus Pocus para participar da pesquisa.

- **Gibiteria Comic Strip:** gibiteria dedicada ao comércio de histórias em quadrinhos, mangás, action figures, acessórios e demais itens relativos aos personagens e ao universo dos quadrinhos.

Fundada em 2013, localiza-se à Avenida T-4, no setor Bueno. Seus proprietários são um casal, sendo que o marido é o responsável pelas vendas e aquisições de títulos — como o leitor de longa data dos quadrinhos — e a esposa, como administradora, cuida da área gerencial da empresa.

Nessa gibiteria, a observação participante ocorreu entre agosto e setembro de 2016, sendo que o pesquisador lá esteve presente durante um período de cinco dias, durante as duas primeiras semanas da pesquisa, no expediente comercial da instituição (de segunda a sexta-feira, das 10h às 20h, e aos sábados, das 10h às 16h). Quando do fim da segunda semana de observações, em uma sexta-feira à noite, os leitores começaram a chegar em número maior do que havia sido percebido nas ocasiões anteriores. Notou-se que, para tanto, a gibiteria promove costumeiramente nesse dia uma espécie de confraternização com seus frequentadores, oferecendo ambiente e estrutura para promoção de jogos de tabuleiro e bebidas a preços promocionais. Isso tudo, esclarecido em conversa reservada junto ao dono da gibiteria, foi o resultado de uma estratégia de *marketing*, implementada no semestre anterior, visando atrair mais o público leitor para que tivessem a oportunidade de conhecer mais a loja, seu acervo e aumentar o número de vendas.

Após estar ciente dessa informação, a observação se concentrou nas sextas-feiras à noite, pelo período de oito delas consecutivas, junto à essa gibiteria. Tal ajuste ao parâmetro original surtiu resultados, já que antes um número de dez leitores fora observado. Após as visitas frequentes às sextas-feiras à noite, esse número aumentou para 28 leitores.

Foram observados, durante todo o período na Comic Strip — período inicial e também o da adaptação ao da confraternização nas sextas à noite — um total de 38 leitores:

- Perfil dos frequentadores -> predominantemente masculino, sendo composto por 15 homens e duas mulheres, de faixas etárias diversas, que compareceram sozinhos e em diversos grupos de leitores, compostos por homens (um quinteto e quatro trios) e mulheres (duas duplas).
- Interações e comportamento -> dos leitores individuais, dez homens e uma mulher procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam e, em alguns casos, a conversas corriqueiras — de não mais que cinco minutos — com o dono da gibiteria. Essas conversas tinham por recorrência assuntos ligados à aquisição das revistas e encadernados de quadrinhos. Os seis leitores restantes iniciaram diálogos entre si enquanto aguardavam atendimento no balcão ou na troca de comentários a respeito de histórias, qualidade das publicações, atendimento da

editora Panini e opiniões sobre o mercado editorial dos quadrinhos. Os leitores que apareceram em agrupamentos conversaram de forma semelhante aos leitores retratados por último.

- Índices da frequência -> os leitores que compareceram à Comic Strip sozinhos lá ficaram em intervalos que variaram entre sete e 18 minutos, aproximadamente. Os agrupamentos de leitores apresentaram intervalos médios variando entre 60 e 180 minutos, aproximadamente, o que se credita ao evento social promovido nas sextas-feiras, convidativo à maior permanência desses leitores. A maior assiduidade dos leitores se deu justamente nas sextas-feiras, a partir das 18h, e aos sábados pela manhã.
- Pessoas que se destacam -> diversos leitores demonstraram vontade e interesse em estabelecer conversas, seja entre os grupos que vieram à loja ou entre agrupamentos diferentes dos seus, quando um assunto de comum interesse dentro do universo dos quadrinhos surgia.

Conclui-se que a observação participante realizada nessa gibiteria foi potencializada pelo evento promovido, capaz de agregar uma enorme gama de leitores e promover entre eles debates e exposições acerca do que leram, comungando ou não de argumentos, pontos de vista e ideias sobre os quadrinhos de super-heróis e seus respectivos elementos. Ao adotar essa estratégia comercial, a Comic Strip acabou por promover benefícios à comunidade de leitores, tornando-se ponto de referência para esses leitores e, com isso, poder divulgar mais o seu próprio espaço e acervo. Todos esses fatores ressaltados tornaram a gibiteria Comic Strip uma escolha pertinente como local para se proceder as entrevistas da pesquisa.

- **Mandrake Comic Shop:** a Mandrake é uma das gibiterias também voltadas ao acesso, disponibilização e comércio de histórias em quadrinhos, nos mais diversos formatos, gêneros e temáticas, como também a uma série de produtos correlatos, voltados aos personagens e universos representados pelas histórias em quadrinhos. Batizada em homenagem a um célebre personagem das histórias em quadrinhos do séc. XX, localiza-se à Avenida T-3, próximo a um dos pontos turísticos de Goiânia.

Inaugurada em 2016, possui atualmente um acervo notabilizado em 2 mil títulos diversos e 5 mil exemplares de histórias em quadrinhos, todos disponíveis para consulta e venda. De fato, um dos diferenciais oferecidos aos leitores é a comodidade de poderem passar o tempo que assim desejarem em suas dependências, folheando e se inteirando com o material disponível no acervo que demonstrem interesse em adquirir. Foi criado um espaço convidativo e climatizado no segundo andar da loja com poltronas e acolchoados, onde, por diversas vezes, os leitores se dirigem para lerem seus quadrinhos. Além disso, nesse mesmo espaço, existe uma máquina de fliperama, contendo jogos de video-game de diversos consoles, disponível a todos os clientes para jogarem sem custo e taxa nenhuma por isso.

A Mandrake também se notabiliza na cidade e região como ponto de encontro para eventos e festas temáticas de seus leitores. Dentre os já realizados em suas dependências, destacam-se lançamentos de obras de quadrinistas independentes, feiras e exposições de quadrinhos, artes e objetos afins e celebrações de aniversário de leitores e clientes fiéis da gibiteria.

A observação participante junto a Mandrake Comic Shop ocorreu entre setembro e outubro de 2016, sendo que o pesquisador compareceu a loja durante um período de dez dias, alternadamente em dias e horários, de acordo com o expediente (de segunda a sábado, das 10h às 21h, e aos domingos, das 15h às 21h).

Foi possível constatar a presença e a frequência de muitos leitores de quadrinhos na Mandrake, seja em expediente normal de funcionamento, seja para atender aos eventos temáticos promovidos por ela. Os dados obtidos na observação participante foram:

- Perfil dos frequentadores -> foram observados 27 homens e cinco mulheres, de faixas etárias variadas, compareceram à loja. Desses, 11 homens se dirigiram à loja sozinhos e houve também a presença de grupos de leitores, compostos por um trio de mulheres, dois quartetos e dois trios de homens e dois casais (um de namorados e o outro marido e esposa) — apresentando assim combinações entre amigos, pais e filhos, parentes e relações amorosas ou conjugais.
- Interações e comportamento -> todos os 11 homens e as duas mulheres presentes durante a observação participante procederam à leitura ou compra das histórias em quadrinhos que lhes interessavam e, em alguns casos, a conversas corriqueiras —

de não mais que cinco minutos — com o dono da gibiteria e, por vezes, com o pesquisador. Quanto aos outros 16 que estavam acompanhados e que também foram à loja, 11 ficaram exclusivamente concentrados na compra e leitura breve de seus quadrinhos. Exemplos dessas conversas se deram no que tange a serviços prestados pela loja — reserva de edições, sugestão da criação de um boletim informativo aos clientes para informar a chegada de novas publicações e também a instauração de um programa de descontos para clientes VIPs, uma espécie de incentivo à fidelização do leitor. Os outros cinco procederam a rápidas conversas, em essência no mesmo intervalo de tempo dos leitores individuais, com o dono da gibiteria ou entre si mesmos.

- Índices da frequência -> os leitores que se dirigiram à loja de quadrinhos individualmente permaneceram em intervalos que variaram entre oito e 20 minutos. Quanto aos leitores que foram acompanhados por uma ou mais pessoas, estes permaneceram no recinto em intervalos variando entre 35 e 120 minutos, aproximadamente. A maior assiduidade dos leitores se deu nos dias de semana, a partir das 19h, e aos sábados, ao longo de todo o expediente de funcionamento.
- Pessoas que se destacaram-> foi possível perceber com destaque as falas e a interação de diversos leitores que frequentaram a Mandrake Comic Shop, no que se refere ao conteúdo de histórias em quadrinhos de super-heróis.

Assim como em outras gibiterias aqui descritas, a Mandrake Comic Shop provou-se como um local condizente para o escopo e objetivos da pesquisa e da tese, pois é um local que agrega as histórias em quadrinhos e promove o acesso à leitura e à comercialização junto à comunidade de leitores, além de ser um ambiente diferenciado, de acordo com as estratégias e ações culturais que promove, visando atender a seus clientes.

O uso da técnica de observação participante se provou diferencial para a execução da pesquisa, uma vez que ela permitiu abordar os leitores que potencialmente teriam mais a contribuir para com os objetivos da tese. E o fez ao aproximar o pesquisador do grupo de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, lhe fornecendo a oportunidade de escutar, via observação, o diálogo

estabelecido entre leitores ou mesmo entre leitor e os responsáveis pelos estabelecimentos.

Tal oportunidade foi algo ímpar para os propósitos da tese, pois foi através dela que o pesquisador pôde de fato conhecer e se inteirar quanto às características do grupo de leitores a quem se destinou a obter informações sobre a leitura desses quadrinhos, no Brasil e nos EUA. Parte da reconstrução da história de vida típica desses leitores foi acessada via observação participante, já que esta permitiu evidenciar alguns dados da vida cotidiana dos leitores, como o de eles se dirigirem aos oito estabelecimentos que foram analisados nesta tese para ter acesso aos quadrinhos.

Outro dado importante também acessado aqui foi quanto ao tipo de diálogo que esses leitores estabeleciam nesses locais contemplados para a pesquisa. Novamente, se destacaram aqueles leitores que se referiam à leitura empreendida, falando de personagens e histórias, ressaltando fatos, acontecimentos e opiniões a respeito. Acessar esse tipo de diálogo, o qual trazia essa riqueza de detalhes fornecidos pelos leitores, só seria possível empregando-se um mecanismo que não alterasse a rotina dos leitores quando se deslocavam para os pontos de venda e acesso das histórias em quadrinhos, ao mesmo tempo em que permitisse ao pesquisador permanecer nos locais sem se revelar como tal, e escutar os diálogos estabelecidos entre os leitores, fazendo anotações e constatando a importância e o valor diferenciado, tal qual Geertz (1978) defende, de se focar atenção junto àqueles que praticam a ciência para realmente se compreender o que há por trás dessa ciência.

6.3 Entrevistas junto aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

O diálogo com o leitor se deu por meio de entrevistas, encaradas como mecanismo capaz de fornecer dados importantes para se compreender de forma pormenorizada o conjunto de crenças, valores, atitudes e também motivações dos leitores, em seus contextos e histórias de vida, levando-se em consideração a relação com o tipo em particular de leitura realizada, ou seja, das histórias em quadrinhos do gênero dos super-heróis.

Antes de proceder à entrevista propriamente dita, cabe lembrar que os leitores foram selecionados através da observação participante, que determinou os locais frequentados pelos leitores que teriam o perfil para a entrevista. É também importante frisar que mais alguns parâmetros foram apropriados para a seleção dos leitores, a saber:

- interesse ou espontaneidade do leitor em tomar parte da entrevista, demonstrado no contato inicial;
- capacidade do leitor, entendida aqui não apenas como fato de o leitor possuir conhecimentos adquiridos via leitura dos quadrinhos de super-heróis, mas demonstrar a sua capacidade de expor, argumentar, fazer indagações, tecer comentários e considerações pertinentes acerca dessa leitura empreendida.

Nos EUA, a amostra foi composta por 14 leitores de 02 cidades, Urbana e Champaign, entrevistados durante o exercício do doutorado sanduíche do pesquisador, tendo ocorrido no último trimestre de 2015. Na cidade de Belo Horizonte, as entrevistas ocorreram nos meses de junho e agosto de 2016, com 13 leitores. Na cidade de Goiânia, foram ao todo entrevistados 17 leitores, entre setembro e novembro do mesmo ano. No total, foram entrevistados 103 leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Entretanto, durante o desenvolvimento e a subsequente análise das entrevistas realizadas, chegou-se à constatação de que havia um número de entrevistados, dado o conteúdo por eles relatado, os quais não apresentavam as características definidas como perfil de leitor condizente com os objetivos da tese. Isso se deu porque esses entrevistados, quando submetidos à análise do conteúdo informado nas entrevistas, empregando o critério de saturação, acabaram por não acrescentar mais conhecimentos relevantes. Dessa forma, foram aproveitados e contabilizados ao final de toda a pesquisa, para os propósitos desta tese, um total de 44 leitores.

TABELA 1 – Universo e amostra de leitores entrevistados nas cidades de Urbana, Champaign, Belo Horizonte e Goiânia de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Leitores	Urbana e Champaign	Belo Horizonte	Goiânia	Total
Entrevistados	53	22	28	103
Amostra	14	13	17	44

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

O local onde os leitores foram abordados para participar da entrevista foi a gibiteria G-Mart, situada no centro da cidade de Champaign. Durante os meses de outubro e novembro de 2015, o agendamento das entrevistas se deu às quartas-feiras e aos sábados — dias em que se registram as maiores frequências de leitores junto a esse local. Foram ao total necessários dez dias nesse intervalo para se proceder ao devido agendamento. As entrevistas eram agendadas para os outros dias da semana, ocorrendo em um regime que alternava uma a duas entrevistas por dia, sendo em média realizadas no horário do almoço (entre 12h e 13h30) ou no início da noite (entre 18h e 21h). Essas entrevistas foram realizadas em um total de 20 dias, ocorrendo também entre outubro e dezembro de 2015.

O agendamento consistia no pesquisador se dirigir nos dias descritos à G-Mart e, após permanecer no local por alguns minutos, abordar os leitores que ali se encontravam. Essa abordagem consistia no pesquisador se apresentar como tal e convidar o leitor a lhe conceder a entrevista, lhe fornecendo informações necessárias para esse fim, como tempo médio de duração da entrevista e que o leitor tinha a prerrogativa de escolher o local de maior conveniência para concedê-la. Ocorrendo o aceite por parte do leitor, procedia-se então ao devido agendamento da entrevista. Na data e horário estipulados então, a primeira medida era sempre a de apresentar o termo de consentimento, que prezava sobretudo pelo esclarecimento quanto a natureza da pesquisa, a sua condução e que a mesma envolveria gravações de áudio e de vídeo. Deixava-se claro também que esses dados seriam mantidos em sigilo, sendo usados exclusivamente para fins da pesquisa. Com isso, dava-se o devido tempo ao entrevistado para se familiarizar com o mesmo, esclarecer possíveis dúvidas e aguardar o seu preenchimento e assinatura.

Foram entrevistados um total de 53 (cinquenta e três) leitores nos EUA. Porém, o total de entrevistas aproveitadas para a pesquisa foi de 14. As entrevistas ocorreram em sua grande maioria — das 14 entrevistas, 12 no total — na sala dos visitantes estudantis da Graduate School of Library and Information Science (GSLIS), unidade acadêmica da UIUC que recebeu o pesquisador durante o período de seu doutorado sanduíche. Esse local foi sugerido pelo pesquisador e aceito por esses entrevistados devido à localização privilegiada e ao fácil acesso — em área central do campus da universidade — por parte dos entrevistados. Essas entrevistas ocorreram integralmente no período noturno, entre 18h e 21h. As outras duas entrevistas ocorreram na própria G-Mart e em uma sala reservada na igreja batista do campus universitário, local de trabalho de um dos

entrevistados. No caso, essas duas entrevistas restantes se deram no período vespertino, entre 15h e 17h.

O ponto de corte para o aproveitamento das entrevistas estadunidenses se deu no 14º leitor, pois houve a constatação de que as entrevistas que se seguiram não agregavam maiores novidades à pesquisa. Esse número foi suficiente para o pesquisador ter acesso ao conhecimento que buscava junto aos leitores de quadrinhos.

No Brasil, a primeira localidade contemplada para a etapa das entrevistas foi a cidade de Belo Horizonte – MG. Aqui, os leitores foram abordados para participar da entrevista em quatro localidades diferentes: a livraria Leitura Savassi, localizada na região sul da cidade, concentrando parcela da população com privilegiado poder aquisitivo — sobretudo classes A e B —, a Banca Glória e o Sebo Casa da Revista, ambos localizados no hiper centro da capital mineira, e a Banca Nona Arte, no Campus Pampulha da UFMG. Entre os meses de junho e agosto de 2016, o agendamento das entrevistas se deu aos sábados — dia da semana em que se registrava grandes frequências de leitores nos três primeiros locais — sobretudo no período do almoço (entre 11h30 e 14h). Nesses, foram necessários 12 sábados para se proceder ao devido agendamento. Quanto à banca Nona Arte, o agendamento das entrevistas ocorreu às sextas-feiras, no período do almoço (entre 11h30 e 14h) e ao final do expediente (entre 18h e 19h). As entrevistas eram agendadas entre segundas e quintas-feiras, ocorrendo em um regime que alternava uma a duas entrevistas por dia, sendo em média realizadas no horário do almoço (entre 12h e 14h) ou no período da noite (entre 19h e 21h). Essas entrevistas foram realizadas em um total de 20 dias, ocorrendo também entre junho e agosto de 2016.

Ao se dirigir a esses locais para o agendamento das entrevistas, o pesquisador abordava os leitores, apresentando-se e explicando os objetivos da tese. Logo em seguida, estabelecia o convite aos leitores, esclarecendo ali mesmo eventuais dúvidas que os leitores manifestavam, em especial quanto à duração e gravação das entrevistas, locais para a concederem e preservação de suas identidades após o término. Tendo as eventuais dúvidas esclarecidas, o agendamento era de fato realizadona data e horário acertados para a entrevista. Primeiramente, era solicitado aos leitores que procedem a leitura e a assinatura do termo de consentimento, que detalhava de forma explícita as condições necessárias para a realização das entrevistas. Logo após esse processo é que de fato ocorriam as entrevistas.

Em Belo Horizonte, foram realizadas um total de 22 entrevistas. Dessas, houve um aproveitamento de 13, as quais ocorreram em localidades diferentes, como a Leitura Savassi (seis entrevistas), as residências dos leitores (quatro entrevistas), no Campus Pampulha da UFMG, mais especificamente em sala reservada na biblioteca da Escola de Ciência da Informação (duas entrevistas) e no pátio do Instituto de Ciências Exatas (uma entrevista). As entrevistas fora da UFMG ocorreram integralmente em período noturno (das 19h às 21h). Já aquelas dentro do campus dessa universidade ocorreram no período vespertino (das 14h às 17h).

O ponto de corte para o aproveitamento das entrevistas nesta realidade ocorreu no 13º leitor, pois ficou constatado que as subsequentes entrevistas não agregavam maiores novidades à pesquisa. Esse número provou-se suficiente para o pesquisador ter acesso ao conhecimento que buscava junto aos leitores de quadrinhos.

Após se dirigir a cada estabelecimento, o pesquisador abordou os leitores da mesma forma que na observação participante, apresentando-se e informando sobre o conteúdo e objetivos da tese. Em seguida, esclareceu as dúvidas manifestadas pelos leitores acerca da entrevista. Com a entrevista agendada, no local, data e horário combinados, procedia-se a apresentação e a explicação sobre o termo de consentimento para os leitores. Após sua assinatura, dava-se início à entrevista.

Dando prosseguimento às pesquisas em solo brasileiro, a última localidade contemplada foi a cidade de Goiânia – GO, onde os leitores de histórias em quadrinhos foram abordados em três diferentes estabelecimentos, escolhidos após os resultados obtidos com a observação participante: duas gibiterias — Comic Strip e Mandrake, localizadas em áreas nobres e turísticas — e um sebo — Hocus Pocus, localizado no hiper centro da capital goiana. No período em que a pesquisa foi empreendida nessa realidade — entre os meses de setembro e novembro de 2016 —, o agendamento das entrevistas ocorreu na Hocus Pocus aos sábados, devido a maior frequência de público nesse dia. Foram procedidas visitas ao sebo durante os quatro sábados de setembro, no período do almoço (entre 11h30 e 14h). A gibiteria Comic Strip foi visitada nas sextas-feiras à noite, também durante o mês de setembro, das 19h às 22h. E a gibiteria Mandrake foi contemplada pessoalmente durante os sábados do mês de outubro, em dois períodos distintos do mesmo dia (na hora do almoço, entre 12h e 14h, e no início da noite, entre 19h e 21h). As entrevistas foram agendadas durante os dias de semana, em horários que não oferecessem conflito para com as visitas conforme explicado. As

entrevistas ocorreram em um intervalo de 25 dias, também entre os meses de setembro e novembro de 2016.

Após se dirigir a cada estabelecimento, o pesquisador abordava os leitores da mesma forma que na observação participante, ou seja, se apresentando a eles, informando sobre o conteúdo e objetivos da tese, esclarecendo quaisquer dúvidas manifestadas pelos leitores acerca da entrevista e aguardar pelo aceite desses leitores para tomar parte da pesquisa. Com a entrevista agendada, no local, data e horário combinados, procedia-se a apresentação e a explicação sobre o termo de consentimento para os leitores. Após sua assinatura, dava-se início à entrevista.

No caso da cidade de Goiânia, foram entrevistados 28 leitores. As entrevistas ocorreram em quatro locais diferentes. As gibiterias acabaram por oferecer a maior concentração das entrevistas, respectivamente com a Mandrake (sete entrevistas) e a Comic Strip (cinco entrevistas). Quanto às cinco restantes, três delas ocorreram nas residências dos leitores e as outras duas em locais de trabalho dos entrevistados, totalizando assim 17 entrevistas aproveitadas para a tese.

Não havendo uma determinação prévia quanto ao número de entrevistas, o ponto de corte para o aproveitamento das mesmas se deu no 17º leitor, quando o pesquisador constatou então não ter maiores acréscimos quanto ao conteúdo e os leitores de que se desejava obter resultados para a pesquisa.

Visando o respeito e o compromisso firmados via termo de consentimento, quanto da preservação da identidade dos leitores que contribuíram com a pesquisa dando entrevistas, foram convencionados códigos para tal compromisso. Assim, os leitores de Urbana e de Champaign estão representados pelas letras UC, os de Belo Horizonte pelas letras BH e os de Goiânia pelas letras GYN, acrescidos respectivamente pela sequência numérica das entrevistas concedidas, observando-se para tanto a data em que ocorreram, por seu sexo — definido com as letras H (homem) e M (mulher) — e por sua idade no ato da entrevista, tal qual os exemplos a seguir: quarto leitor de Urbana e de Champaign, com 43 anos (UC4 – H – 43 anos); segundo leitor de Belo Horizonte, com 35 anos (BH2 – H – 35 anos); quinta leitora de Goiânia, com 28 anos (GYN5 – H – 28 anos).

É válido lembrar a divisão do roteiro de entrevistas em três partes. A Parte I — questões 01 a 07 — refere-se aos dados demográficos do leitor, ressaltando características dos brasileiros e norte-americanos entrevistados, como suas faixas etárias, sexos, estado civil, atuação profissional e formação escolar. Na Parte II — questões 08 a 17 — inicia-se a tentativa de compreender as relações estabelecidas entre

o leitor e as histórias em quadrinhos de super-heróis. As questões aqui primam por contemplar as experiências de leitura — tanto leituras em geral quanto as específicas ao gênero dos quadrinhos — de modo a demonstrar a capacidade dos quadrinhos de transmitir informações supostamente intrigantes para seus leitores. A Parte III — questões 18 a 26 — é o momento em que se procede a verificação e a constatação das conexões existentes entre elementos presentes nesses quadrinhos com fatos, ações, eventos e outros acontecimentos das vidas de seus leitores, além de apontar possíveis usos das informações e conhecimentos contidos e veiculados nesses quadrinhos, via exemplos compartilhados pelos próprios leitores.

6.3.1 Caracterização dos sujeitos da pesquisa

A primeira parte das entrevistas — relativo às perguntas de 01 (um) a 07 (sete) do Apêndice B — diz respeito à caracterização dos sujeitos. Esse bloco visava determinar as características relativas ao sexo, faixa etária, estado civil e escolaridade, ocupação profissional e renda mensal fixa. Os dados desse bloco fornecidos pelos 44 leitores estão destacados conforme as tabelas 1 a 4:

TABELA 2 - Faixa etária e sexo dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Faixa Etária	Sexo						Porcentagem
	Masculino			Feminino			
	UC	BH	GYN	UC	BH	GYN	
18 – 19 anos	1	-	-	1	1	-	6,82%
20 – 29 anos	4	9	7	1	-	3	54,5%
30 – 39 anos	5	3	6	-	-	-	31,82%
43 – 57 anos	2	-	1	-	-	-	6,82%
TOTAL	N= 38 (86,37%)			N=6 (13,64%)			100

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

A tabela 2 mostra que a maioria predominante de leitores de quadrinhos do gênero de super-heróis entrevistados nas três localidades é de homens (acima de 85% do universo de amostragem — com idades variando entre o início dos 20 e final dos 50

anos. Cabe destacar que a predominância de leitores entrevistados, no universo que compõe essa tese, possui idades entre os 20 e os 39 anos.

Os resultados obtidos endossam uma constatação real, que é a da preferência pela leitura de quadrinhos do gênero dos super-heróis ainda pertencer aos homens. Embora seja real a constatação de que mulheres também se apresentam como leitoras no extrato mais jovem da população pesquisada, suscita-se uma curiosa hipótese: poderia vir das camadas mais jovens — talvez pela maior aceitação da sociedade em geral para com o gênero dos heróis e sua indiscutível penetração em mídias e formatos outros que não o tradicional (filmes, animações, entre outros) — um acesso e difusão da leitura desses quadrinhos também para o gênero feminino.

TABELA 3 - Grau de escolaridade dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Grau de Escolaridade	Leitores	Porcentagem
Ensino Médio (2 Grau) Incompleto	1 GYN	2.28
Ensino Médio (2 Grau) Completo	2 BH	4.55
Ensino Superior Incompleto	5 UC / 7 GYN / 5 BH	38.64
Ensino Superior Completo	4 UC / 3 GYN / 5 BH	27.3
Especialização Completa	5 GYN / 1 BH	13.64
Mestrado Completo	3 UC / 1 GYN	9.1
Doutorado completo	2 UC	4.55
TOTAL	44	100

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

No que se refere à escolaridade dos leitores entrevistados, comprovou-se que a maioria deles se encontra com o ensino superior incompleto — praticamente 40% da população — fato que se justifica, pois, no momento da entrevista, esses leitores ainda estavam cursando suas respectivas graduações. Quando somados aos leitores que já concluíram o ensino superior, esse índice ultrapassa os 65%. O único local de entrevistas dentro de um ambiente universitário foi a banca Nona Arte, localizada dentro do campus Pampulha da UFMG, em Belo Horizonte. Os outros sete pontos nas três localidades onde a pesquisa ocorreu apresentam características muito variadas entre si. Por exemplo, quatro deles — G-Mart, sebo Casa da Revista, banca Glória e sebo Hocus Pocus, embora de três municípios diferentes, estão localizados respectivamente junto ao

hipercentro de suas cidades, o que se traduz em locais de grande circulação dos mais variados públicos, de origens, classes sociais e econômicas diversas. Os três pontos restantes contemplados nessa pesquisa se referem a estabelecimentos instalados em locais turísticos ou mesmo de população e frequentadores que exibem grande poder aquisitivo — a livraria Leitura Savassi em Belo Horizonte e as gibiterias Mandrake (parque Vaca Brava) e Comic Strip (Setor Bueno), ambas em Goiânia. É bom lembrar que o colecionador de histórias em quadrinhos possui um maior poder aquisitivo, já que trata-se de um hobby que demanda investimento financeiro consistente.

Assim, não é possível se afirmar que houve uma influência determinante do ambiente universitário, ou mesmo do ensino superior como um todo, para definir os leitores que compuseram o universo aqui descrito.

TABELA 4 - Estado civil e filhos de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Estado civil	Leitores	Possuem filhos(as)
Solteiro (a)	10 UC / 9 GYN / 11 BH	1 GYN
Casado (a)	4 UC / 6 GYN / 1 BH	2 UC 1 BH 4 GYN
União estável	0 UC / 1 BH / 2 GYN	0

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Abordando o estado civil, 30 entrevistados são solteiros — dos quais a maioria sem filhos — e 11 são casados, sendo que exemplos dos leitores casados que possuem pelo menos um filho se fazem presentes nas três localidades contempladas. Embora a maioria dos leitores pertencentes ao universo da pesquisa seja composta por solteiros — 29 deles, ou praticamente 68% — nota-se a presença da leitura de histórias em quadrinhos mesmo junto àqueles que possuem relacionamentos mais duradouros, tais como casamentos e uniões estáveis, assim como os leitores nessas uniões que possuem um ou mais filhos. A comparação estabelecida com essa pergunta e suas respectivas respostas é a de que, mesmo após ingressarem em estágios de vida onde notoriamente a atenção e a participação junto ao cotidiano de cônjuges e descendentes é uma realidade, o que poderia acarretar em diminuição ou até no término do hábito da leitura, não é aquilo que aparentemente ocorre aos 15 outros participantes dessa pesquisa (34,10%). Ao se reconhecerem em contextos que requerem tempo, energia e foco

compartilhados entre outras pessoas próximas de si mesmos, esses leitores ainda exibem e demonstram apreço e fidelidade para com o hábito da leitura de quadrinhos de super-heróis. Tais dados revelam portanto a existência de cenários e de arranjos familiares, tanto no Brasil quanto nos EUA, os quais não atrapalham e não se tornam empecilhos à manutenção da leitura dos quadrinhos como atividade constante nas vidas dos seus leitores. Poucos leitores apresentam famílias imediatas numerosas — apenas um dos leitores, que concedeu a entrevista na cidade de Champaign, tem mais de dois filhos, sendo que ele confirmou que todos se encontram acima dos 18 anos de idade e, como de costume na cultura norte-americana, residem em outras habitações e locais que não junto a seus pais.

TABELA 5 - Ocupações de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Ocupações	Leitores
Advogado	2 GYN / 1 BH
Analista segurança da informação	1 UC
Arquivista	1 UC
Assistente adm.	1 GYN / 1 BH
Bibliotecário	1 BH
Desempregado	1 GYN
Designer	1 GYN / 1 BH
Diagnosticador clínico	1 UC
Diretor de arte	1 BH
Especialista help desk	1 UC
Estudante universitário*	6 UC / 3 GYN / 4 BH
Gerente / Dono de loja	1 UC / 3 GYN / 1 BH
Médico	1 GYN
Oficial do exército	1 UC
Professor	2 UC / 2 GYN / 2 BH
Repórter	1 GYN
Técnico em eletrônica	1 BH
Técnico em TI	1 GYN
Web designer	1 GYN
TOTAL	44

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

*OBS: Alguns entrevistados chegaram a iniciar, porém não concluíram seus estudos em nível superior. Por esse motivo, a tabela 2 apresenta 17 leitores com grau de escolaridade superior incompleta e a tabela 4 apresenta 13 estudantes que, no momento da entrevista, se declararam cursando uma graduação do ensino superior.

A partir dos dados obtidos, vê-se que, mesmo ingressando junto ao mercado de trabalho, o qual lhes exige tempo de dedicação, foco e compromisso, isso não impede que esses leitores permaneçam e continuem mantendo o gosto pela leitura das histórias em quadrinhos. A caracterização dos sujeitos de pesquisa — alcançada através das questões formuladas na Parte I do roteiro de entrevistas — fornece acesso aos dados primários de constituição do universo de leitores que fazem parte da pesquisa, informando traços e características de membros da população dos três locais onde o trabalho de campo foi conduzido — Urbana e Champaign, nos EUA, e Belo Horizonte e Goiânia no Brasil — e é um passo importante e crucial para facilitar a análise a ser empreendida nos dois momentos seguintes, constituídos de extratos das falas dos próprios leitores quanto de suas relações e percepções estabelecidas no ato da leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis, já que, através dessa caracterização, começa a se delinear o perfil do público a quem se pretende contemplar e analisar nessa tese.

6.3.2 História de vida tópica

O segundo momento da pesquisa se refere à história de vida tópica dos leitores entrevistados. A partir desse ponto, se inicia a compreensão dos entrelaçamentos de troca de informações estabelecidas entre as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics e o cognóscio dos leitores. Foi confeccionada uma série de perguntas para essa etapa — relativo às perguntas de 08 a 17, Apêndice B — com o propósito de permitir ao entrevistado compartilhar como realiza as leituras, o que pensa quanto da leitura em geral e também dessas histórias em quadrinhos, bem como a aplicação subjetiva — se houver — do conhecimento adquirido via leitura em sua própria vida. Os relatos de experiências com o gênero em particular dos super-heróis vivenciadas pelos leitores permitiram ao entrevistador um canal para acessar os modos e as formas com que esses indivíduos imprimem sentido durante a leitura empreendida e o exprimem, através de palavras, depoimentos, lembranças, gestos ou atitudes em um ou mais conteúdos presentes junto à essa leitura, que tenham lhe capturado a atenção em

particular. Conforme acredita Geertz (1978), trata-se de um processo denso, de natureza muitas vezes não explícita ou mesmo irregular. A primeira pergunta tratava-se de saber quando o leitor começou a ler em geral. Com isso, tentava-se visualizar uma hipótese, ou seja, se tal gosto iniciou bem antes na vida do leitor, certamente ele tem consciência que a leitura traz informações consideradas pertinentes.

TABELA 6 - Faixa etária que o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis se interessou pela leitura em geral

Faixa Etária	Leitores
03 anos	0 UC / 0 BH / 1 GYN
04 anos	1 UC / 1 BH / 1 GYN
05 anos	2 UC / 3 BH / 2 GYN
06 anos	1 UC / 0 BH / 3 GYN
07 anos	2 UC / 1 BH / 1 GYN
08 anos	1 UC / 2 BH / 2 GYN
09 anos	1 UC / 2 BH / 2 GYN
10 anos	2 UC / 1 BH / 1 GYN
11 anos	2 UC / 1 BH / 1 GYN
12 anos	0 UC / 0 BH / 2 GYN
13 anos	1 UC / 2 BH / 0 GYN
16 anos	0 UC / 1 BH / 0 GYN
19 anos	1 UC / 0 BH / 0 GYN
TOTAL	44

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Inicialmente, há que se esclarecer que a pergunta não tinha por direcionamento determinar uma idade predominante, em nenhum dos locais onde a pesquisa ocorreu, para um ou mais indivíduos se considerarem leitores. De fato, a pergunta em questão procurava focar nos momentos em que os entrevistados consideravam ter adquirido interesse e prazer pelo ato de ler. Ao contrário do que se afirma na literatura corrente, sobre hábitos e práticas de leitura, de que o gosto pela leitura se desenvolve basicamente na primeira infância, a tabela mostra que o prazer pela leitura pode ser associado desde a mais tenra idade — 03 anos — até se tornar um jovem adulto — 19 anos. Os leitores de mais tenra idade explicaram que eles tinham membros da família que os motivaram para desenvolver a prática da leitura.

TABELA 7 - Leituras favoritas dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Locais	Número de leitores	Porcentagem
Livros de ficção	11 UC / 12 BH / 16 GYN	36,1%
Quadrinhos de super-heróis	8 UC / 13 BH / 14 GYN	32,41%
Outros quadrinhos	3 UC / 10 BH / 8 GYN	19,4%
Artigo científico / Leitura acadêmica	2 UC / 3 BH / 1 GYN	5,6%
Leitura profissional	2 UC / 1 BH / 1 GYN	3,71%
Periódicos impressos	1 UC / 0 BH / 0 GYN	0,93%
Periódicos online	0 UC / 1 BH / 0 GYN	0,93%
Websites	1 UC / 0 BH / 0 GYN	0,93%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

A leitura de livros de ficção e das histórias em quadrinhos de super-heróis foram declaradas como as preferidas pelos entrevistados, revelando que o artefato cultural quadrinhos se sobressai como leitura frente a quase todas as outras possibilidades. Alguns exemplos fornecidos pelos leitores no que se refere ao seu apreço pela leitura ficcional foram:

(UC13 – H – 21 anos): Eu leio principalmente livros de fantasia, a maior parte de ficção. [...] não leio nada na área não ficcional. [...] não leio livros de história [...] também não leio revistas ou artigos. Eu usualmente foco em fantasia. Quase como contos de fadas, ou coisas místicas.

(BH6 – H – 21 anos): [...] ficção científica também, que eu gosto bastante. [...] a minha saga preferida é assim, 2001. [...] Os principais, assim que eu gosto, são o Asimov e o Arthur C. Clark.

(BH12 – M – 19 anos): Eu leio bastante livros de fantasia, romance, ação, ficção científica.

(GYN9 – H – 20 anos): São bem de ficção. Que envolve bem o que tiver mais fora do real. [...] É o que parece que mais me atrai. Porque, pelo que eu vivo agora, eu vejo todos os dias [...] tem essa violência e tudo mais. Eu procuro sair um pouco disso através desse meio de leitura.

(GYN17 – M – 28 anos): Livro, no mais policial, eu gosto muito de Agatha Christie, Edgar Wallace, Sidney Sheldon.

Já exemplos dados pelos leitores para frisar a leitura de quadrinhos de super-heróis foram:

(UC5 – H – 38 anos): Histórias em quadrinhos, com certeza. Eu acredito que essas são minhas favoritas.

(UC10 – H – 21 anos): Provavelmente histórias em quadrinhos e graphic novels. Usualmente super-heróis.

(BH2 – H – 35 anos): Continua sendo os quadrinhos como um hobby. Os super-heróis e algumas, como é que chama, graphic novels.

(BH9 – H – 29 anos): Quadrinhos, super-heróis. Gosto de ler várias coisas, mas em especial quadrinhos.

(GYN14 – H – 25 anos): História em quadrinho, eu gosto bastante. [...] Ah, eu prefiro mais quadrinhos de super-heróis, mais os outros eu também gosto bastante, desde que sejam bons.

(GYN17 – M – 28 anos): HQ, eu gosto muito de Batman. Super-heróis. E essas grandes sagas da Marvel, são os meus preferidos.

Outros quadrinhos fora do gênero de super-heróis também receberam menção e destaque por parte dos leitores. Durante as entrevistas, muitos dos que pontuaram as histórias em quadrinhos como leituras atuais deram algum destaque também para esses outros gêneros, citando inclusive suas características— nomes de personagens, de autores, entre outras — que lhes atraem e que lhes estimulam a continuam a ler e gostar:

(UC11 – H – 38 anos): Eu gosto de muitos gêneros, mas o meu favorito é o dos super-heróis, foi com ele que eu cresci. Mas, [...] eu gosto de crime, noir, Hellboy¹³. Eu acho que o Hellboy pode cair no reino dos super-heróis, enquanto é ao mesmo tempo mitologia, talvez?

¹³Personagem de histórias em quadrinhos criado por Mike Mignola, editadas nos Estados Unidos pela editora DarkHorse. Busca inspiração na Literatura Pulp, nos clássicos dos quadrinhos,

(BH8 – H – 29 anos): Cara, além dos quadrinhos de super-herói, eu gosto muito de quadrinhos alternativos. Um que estou louco para ler é de histórias do início do Alan Moore, que eram histórias da revista 2000AD¹⁴ [...] por ser o Alan Moore o escritor.

(BH12 – M – 19 anos): Bom, eu tô lendo bastante HQ's, né? Outros gêneros também. [...] Persépolis [...] é um livro, é uma biografia de uma menina que morava no Afeganistão. E ela é escrita em quadrinhos.

(GYN4 – H – 31 anos): [...] quadrinhos da Vertigo, que também são voltados para o terror, como o Hellblazer. Sandman, que é mais filosófico, é minha obra favorita.

(GYN8 – H – 56 anos): Por exemplo, eu adoro de super-herói. Mas eu sou fissurado no Tio Patinhas. O Tio Patinhas da década de 50, 60. O Tio Patinhas do Carl Barks.

(GYN13 – M – 20 anos): Eu continuo fazendo a coleção de histórias em quadrinhos. Por enquanto, eu estou exclusivamente nos super-heróis. Não, péra aí, eu leio Star Wars e Star Trek, algumas coisas relacionadas assim.

nos monstros clássicos, no Expressionismo Alemão e nos mitos folclóricos de todo o mundo, principalmente os do leste europeu.

¹⁴Revista britânica em quadrinhos, criada em 1977, e reconhecida por histórias mais voltadas para a temática de ficção científica. É mais reconhecida pelas histórias do personagem Juiz Dredd – já interpretado no cinema por Sylvester Stallone – essa publicação também contribuiu para consolidar autores renomados do universo das histórias em quadrinhos, como Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Brian Bolland e Mike McMahon.

TABELA 8 - Pessoas que deram aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis suporte no desenvolvimento do seu hábito de leitura

Grau de relacionamento	Leitores	Porcentagem
Mãe	7 UC / 10 BH / 8 GYN	32,9%
Pai	2 UC / 8 BH / 8 GYN	23,69%
Amigos (as)	3 UC / 4 BH / 5 GYN	15,79%
Irmão / Irmã	3 UC / 4 BH / 2 GYN	11,84%
Professores (as)	3 UC / 3 BH / 1 GYN	9,21%
Tios (as)	0 UC / 1 BH / 1 GYN	2,63%
Esposo (a)	1 UC / 0 BH / 0 GYN	1,32%
Filhos (as)	1 UC / 0 BH / 0 GYN	1,32%
Ninguém	1 UC / 0 BH / 0 GYN	1,32%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

O núcleo base familiar — concentrado sobretudo na figura materna como a mais citada, seguida por pai — é apontado pelos leitores como o responsável em diferenciada escala quanto às influências recebidas por eles — suporte, incentivo, encorajamento — no desenvolvimento do hábito de ler. Outra unidade ou extensão da vida também citada pelos leitores no mesmo intuito é o círculo de amizades, adquirido pelo contato e convivência escolar ou de vizinhança. Devido à pergunta que resultou nesses dados ter incluído possibilidade de menção a pessoas que fizessem parte de outros círculos dos leitores, além do familiar, como, por exemplo, círculo social ou profissional, nota-se aqui a figura e a presença de amigos como a terceira fonte mais citada em termos de responsabilidade por fornecer influências positivas quanto ao desenvolvimento dos hábitos de leitura dos entrevistados. Esses resultados corroboram a observação de algumas conversas notadas em pontos de venda e acesso as histórias em quadrinhos, quando grupos de amigos foram observados conduzindo conversas entre si. Tais amigos podem também ter sido introduzidos ao gosto pela leitura quando convidados a frequentar os pontos de leitura de histórias de quadrinhos.

Destaca-se o número pequeno de leitores que mencionaram a figura de professores da escola como marcantes no convívio com a leitura — mais precisamente sete deles, ou 9,21% do universo dessa pesquisa. Poucos foram capazes de citar nomes, mas, em alguns casos, informaram hábitos que a professora do primário tinha — como trazer por conta própria uma pilha de livros e, semanalmente, permitir aos alunos que

levassem um exemplar para casa — ou até mesmo programas escolares voltados para essa finalidade.

TABELA 9 - Familiares de leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis que tinham o hábito da leitura

Grau de relacionamento	Leitores	Totais
Mãe	8 UC / 8 BH / 9 GYN	25
Pai	6 UC / 7 BH / 6 GYN	19
Irmão / Irmã	2 UC / 7 BH / 9 GYN	18
Esposo(a)	2 UC / 1 BH / 5 GYN	8
Tios (as)	0 UC / 4 BH / 2 GYN	6
Primos (as)	0 UC / 3 BH / 3 GYN	6
Avô / Avó	2 UC / 2 BH / 0 GYN	4
Ninguém	2 UC / 1 BH / 1 GYN	4
Filhos (as)	1 UC / 0 BH / 1 GYN	2
Sogros (as)	0 UC / 0 BH / 1 GYN	1

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

Todos os 44 entrevistados conseguiram apontar várias pessoas de seu círculo familiar que possuem a leitura como hábito. O dado mais significativo na presente pergunta foi a evidência da figura das mães dos leitores, nas três localidades pesquisadas, como aquelas que mais demonstravam o hábito da leitura,— o que é confirmado pela literatura corrente sobre hábitos de leitura— seguido de forma próxima por pais e irmãos. Isso aponta o núcleo primário familiar como sendo um reduto positivo e estimulante para o desenvolvimento da leitura de todos os seus membros, inclusive não sendo distante se cogitar a hipótese de que a leitura possa ter sido, nesse cenário propenso, um valor e um modo de agir transmitido entre os membros da família. Em menor proporção, mas ainda relevante, entra a figura do marido ou da esposa como referência no hábito da leitura, o que se pode pressupor como um hábito adquirido e conquistado com a convivência depois de adultos.

Os leitores demonstraram por essa resposta que a descoberta da leitura em suas vidas foi um evento marcante, relacionando-o não apenas a um, mas a vários membros de sua família. Os brasileiros inclusive estenderam suas respostas mais do que os norte-americanos, ao incluírem nela membros além da sua unidade familiar mais básica, como tios, tias, avôs e avós. Destaca-se que somente

quatroentrevistados afirmaram não possuir nenhum membro da família que demonstrasse o hábito da leitura, reforçando a importância do hábito de leitura que advém de membros familiares.

Outra característica marcante dessa pergunta foi a capacidade dos leitores de se lembrarem, em diversas das entrevistas realizadas, as leituras prediletas das pessoas que apontavam como possuidoras do hábito de ler. Vários materiais, formatos e gêneros foram elencados pelos entrevistados. A título de exemplo, tem-se os livros — técnicos, de ficção, de fantasia, policiais, romances, religiosos, de literatura, biografias, entre outros —, jornais impressos e, em alguns casos, as histórias em quadrinhos de gêneros variados — turma da Mônica, Disney, faroeste e também o dos super-heróis — como materiais recorrentes de leitura dentro dos lares desses leitores.

TABELA 10 - Faixa etária de iniciação à leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Idades	Número	Totais
Infância (05-11)	6 UC / 6 BH / 9 GYN	21
Adolescência (12-18)	5 UC / 6 BH / 8 GYN	19
Adulto	3 UC / 1 BH / 0 GYN	4
TOTAL	44	44

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Os resultados apontados geram controvérsia com teorias e conceitos de que o início da leitura de histórias em quadrinhos só é adquirido junto à infância, já que os leitores que compartilharam a idade de seu início de leitura no universo dos quadrinhos de super-heróis coincide com a adolescência e a vida adulta — 23 ou 52,27%. É superior ao de leitores que ingressaram junto a essa leitura durante a infância — 21 ou 47,72%.

Quanto à lembrança do primeiro quadrinho, os leitores foram capazes de se recordar com carinho e informar pelo menos uma característica pertinente ao seu ingresso nesse universo dos super-heróis como, por exemplo, a presença dos personagens, tramas e histórias em outros formatos e mídias que não as tradicionais revistas em quadrinhos — com especial destaque aqui para os desenhos animados veiculados em programas infanto-juvenis da televisão, seguidos pelos jogos de videogame e os filmes no cinema — antes de se adentrar ao formato tradicional de publicação. A experiência inicial foi algo marcante, pois, quando perguntados, os

leitores foram capazes de apontar um marco inicial do contato com esse universo. É como se o formato alternativo das histórias em quadrinhos fosse uma passagem entre um nível inicial, onde se ingressa nas tramas e acontecimentos desses personagens, para outro nível, de conhecimento mais denso dentro do universo dos super-heróis, como origens ou fatos marcantes ocorridos na história desses personagens, por exemplo. A experiência dos primeiros contatos junto aos personagens ocorrer em mídias alternativas ao formato tradicional dos quadrinhos é algo marcante, já que os leitores não parecem ter se esquecido desse contato inicial nem de como migraram dessas mídias para a história em quadrinhos impressa.

TABELA 11 - Formas de acesso aos quadrinhos impressos pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Compra	Leitores	Porcentagem
Gibiterias	10 UC / 5 BH / 13 GYN	47,5%
Bancas de jornal e revistas	0 UC / 4 BH / 6 GYN	17%
Internet (sites como Amazon.com)	1 UC / 5 BH / 1 GYN	11,87%
Bibliotecas	5 UC / 0 BH / 0 GYN	8,48%
Sebos	0 UC / 3 BH / 2 GYN	8,48%
Livrarias	0 UC / 1 BH / 3 GYN	6,78%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

Os dados da pesquisa demonstram que o acesso e a compra dos quadrinhos ocorre, nas três realidades contempladas nesta pesquisa, de forma acentuada — 64,5% do universo pesquisado — junto às gibiterias e também às bancas de jornais e revistas, redutos tradicionais de comercialização desse material no Brasil. Os leitores que pontuaram sua preferência em adquirir quadrinhos nesses estabelecimentos apresentaram como endosso para tal hábito o fato de gibiterias e bancas de jornais e revistas serem locais onde efetivamente se encontram as publicações de que têm interesse pelo acesso e compra, quer sejam revistas mensais ou encadernadas contendo um conjunto de particular relevância de tramas e enredos dos quadrinhos. Além disso, essas localidades apresentam diferenciais atrativos aos leitores, tais como a presença de atendentes que são também conhecedores ou mesmo leitores das histórias e aventuras desses personagens, aptos a prestar esclarecimentos quanto a publicações ou formatos em particular de histórias em quadrinhos. Além disso, há o oferecimento de

programações especiais para os leitores, como campeonatos de jogos de tabuleiro ou sessões de autógrafos com figuras de destaque junto ao universo dos quadrinhos e a disponibilidade de espaços do próprio estabelecimento, onde é possível se proceder à leitura dos quadrinhos sem que com isso o leitor necessite se comprometer com sua aquisição. E, como terceiro diferencial observado pelos leitores, encontra-se uma satisfação em se dirigir a essas localidades para adquirir as histórias em quadrinhos, o que vai além da leitura em si e se traduz junto à possibilidade de interação social entre leitores, engajando diálogos regados a troca de informações pertinentes e pontos de vista que podem ou não confluir para um consenso, mas que, indubitavelmente, torna as gibiterias e as bancas de jornais e revistas como redutos de estímulo à convivência social.

A internet é a terceira fonte de acesso aos quadrinhos mencionada pelos entrevistados. Apesar da colocação, a diferença entre essa fonte (11,87%) e as duas primeiras citadas é expressiva (64,5%). Destacando, ainda, que as três últimas fontes mencionadas — bibliotecas, sebos e livrarias — também oferecem os quadrinhos no formato tradicional impresso.

Uma particularidade apresentada por alguns dos leitores norte-americanos foi o acesso a coleções de histórias em quadrinhos de super-heróis em bibliotecas. Nesse caso, o acesso se dá de forma gratuita, similar a qualquer outro material disponível no acervo dessas unidades de informação. As bibliotecas públicas e a biblioteca universitária consultadas para essa pesquisa, nas cidades de Urbana e de Champaign, possuem um bom acervo de histórias em quadrinhos, em especial do gênero de super-heróis. Ainda assim, apenas cinco leitores norte-americanos citaram a biblioteca como local de acesso aos quadrinhos. Já no Brasil, nota-se ainda uma tímida presença de edições de quadrinhos nos acervos de bibliotecas, quer sejam essas públicas ou de outra natureza. E as gibitecas, embora presentes no Brasil, não possuem por costume o oferecimento do serviço de empréstimo de histórias em quadrinhos, sobretudo pelo fato do acervo não ser adequado a essa finalidade — quadrinhos antigos, impressos em baixa qualidade e falta de recursos financeiros para se adquirir encadernados ou outros formatos mais condizentes com o acervo e o serviço de empréstimo típicos de bibliotecas. Tais condições explicam diretamente a ausência de leitores brasileiros na pesquisa que afirmaram frequentar bibliotecas buscando por quadrinhos.

Referindo-se especificamente ao acesso a coleções de histórias em quadrinhos em bibliotecas nos EUA, os leitores norte-americanos compartilharam que as razões para a manutenção ou preferência por esse hábito se dão em virtude da ausência em suas residências de um espaço físico apropriado para armazenar ou mesmo expandir a coleção pessoal de histórias em quadrinhos, assim como a praticidade de se proceder ao empréstimo desse material, como fariam com outros disponíveis no acervo das bibliotecas, para leitura posterior em outros locais. No que tange especificamente as histórias em quadrinhos, os leitores também pontuaram que o acesso às coleções e ao acervo da biblioteca lhes permite ir ao encontro do desejo que têm pela leitura, sem que isso os obrigue a comprar as publicações. Isso é particularmente valorizado por esses leitores, uma vez que tal possibilidade lhes confere a oportunidade de avaliar o material que estão lendo, quanto à qualidade do enredo e da narrativa naquelas histórias que procederam ao empréstimo junto à biblioteca. Se os leitores avaliarem de forma positiva o material, podem então considerar a futura aquisição para suas coleções pessoais. Caso contrário, estarão poupando dinheiro para outras publicações de quadrinhos ou mesmo outros interesses que manifestem.

TABELA 12 - Formas de acesso às histórias em quadrinhos via downloads pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Compra	Leitores	Porcentagem
Download sem custos	0 UC / 8 BH / 7 GYN	83,3%
Download pago	2 UC / 1 BH / 0 GYN	16,7%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

Nota-se que poucos leitores baixam histórias em quadrinhos no formato virtual. Os brasileiros que se dispõem a ler quadrinhos em tal formato apontaram algumas características que ocorrem junto ao mercado editorial fora dos EUA como justificativa para essa prática. Dentre essas, pode se citar o fato da demora existente para a publicação de algumas histórias ou tramas em particular no formato impresso e a decisão editorial de não publicar uma determinada trama de histórias no Brasil. Também justificaram o acesso aos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics em meio digital, pois esse canal lhes permite colecionar as publicações na língua inglesa, tanto pelo fato de não haver distorções na tradução bem como a

possibilidade de aprendizado ou aprimoramento desse idioma. De fato, dos 16 leitores brasileiros entrevistados que afirmaram proceder ao acesso e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel ou da DC Comics em meio digital, quatro deles — ou 25% — mencionaram o acesso aos quadrinhos na língua inglesa como uma das razões que os atraem a busca e ao acesso em formato digital.

Nos EUA, os leitores apontam uma prática de ter edições digitais para arquivo ou *backup*, caso algo aconteça a suas cópias físicas dos quadrinhos, como uma forma de se evitar a perda total de uma história. Esses cenários os levam, então, a buscarem outras formas de acesso ao material que tenham por interesse ler. A forma mais comum é justamente o acesso virtual, via download em aplicativos disponibilizados pela Marvel e DC Comics, os quais são capazes de prover as histórias em formato digital mediante pagamento. Os leitores norte-americanos que optam pelo acesso virtual aos quadrinhos aparentam apreciar essa opção, uma vez que assim acreditam estar evitando que arquivos com vírus possam ser inseridos em seus aparelhos pessoais. Outra razão que os motiva a procederem ao pagamento pelo acesso oficial às revistas em formato digital é o de que eles acreditam que, em procedendo dessa forma, acabam também por patrocinar os artistas que criaram as histórias em quadrinhos que gostam de ler.

Por outro prisma, mesmo nos dias de hoje, com a grande disponibilidade e acesso aos meios e formatos digitais ou eletrônicos de leitura, inclusive dos quadrinhos de super-heróis, a grande maioria de leitores entrevistados desse gênero (59,09%) ainda permanece fiel ao hábito de leitura das revistas impressas em quadrinhos. Discorrendo especificamente sobre as razões que os levam a optar pela aquisição de quadrinhos no formato impresso frente ao mesmo material em formato digital, vários desses leitores do Brasil e dos EUA citaram razões para proceder à manutenção desse hábito. Uma delas é o grau de prazer e satisfação que eles sentem em ter nas mãos o quadrinho impresso, inclusive relatando, no seu modo de ver, que a leitura desse material publicado de forma impressa é superior à leitura no formato digital, uma vez que, mesmo contando com bons e variados recursos tecnológicos a disposição hoje em dia, nenhum desses aparenta, aos olhos desse público, ser capaz de reproduzir na íntegra o prazer e a sensação que a leitura impressa lhes confere. Outras características associadas à manutenção do hábito e da preferência pela leitura impressa de histórias em quadrinhos foram também relatadas por esses leitores, a saber a

continuidade do hábito de ir ao local de comércio e acesso a esses quadrinhos. Também a importância de estar patrocinando, não exclusivamente a contribuição financeira através da compra das revistas e encadernados de quadrinhos, mas quanto ao prestígio junto a esses locais que sobrevivem, mesmo com a concorrência digital. E isso se dá muito pela prestação de serviços diferenciados, os quais acabam por atrair e fidelizar os leitores — quer sejam eles a tradicional banca de jornais e revistas, reduto que ainda procede a venda dos quadrinhos, os sebos para buscar por revistas fora de circulação, ou as gibiterias, já consolidadas como ponto de venda nos EUA e que também demonstram adesão e fidelidade de seus clientes no Brasil.

TABELA 13 - Frequência da leitura das histórias em quadrinhos pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Frequência	Número de leitores	Porcentagem
1 a 2 vezes por semana	5 UC / 4 BH / 6 GYN	34,1%
Diariamente	1 UC / 5 BH / 7 GYN	29,55%
1 vez ao mês	3 UC / 2 BH / 3 GYN	18,2%
3 a 4 vezes por semana	2 UC / 2 BH / 0 GYN	9,1%
1 vez ao semestre	3 UC / 0 BH / 0 GYN	6,9%
Não soube informar	0 UC / 0 BH / 1 GYN	2,28%
TOTAL	44	100%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

A tabela acima revela que, nas três realidades onde a pesquisa ocorreu, 13 leitores (29,55%) realizam a leitura dos quadrinhos de super-heróis em uma frequência diária e 15 outros leitores (34,1%) a realizam entre uma a duas vezes semanais. Somando-se ambas, que representam o maior quantitativo de leitura empreendida em termos de frequência, tem-se que um índice superior a 60% do universo de amostragem pesquisado frequentemente lê os quadrinhos. É também importante lembrar que, conforme mostram as primeiras tabelas da caracterização dos sujeitos, todos os leitores que participaram das entrevistas são maiores de 18 anos, já se encontrando inseridos junto ao mercado profissional e, em muitos casos, ainda estão comprometidos com seus estudos escolares ou acadêmicos no momento da pesquisa. Todos esses são fatores que pressupõem comprometimento por parte dos leitores a vários outros materiais e formatos de leitura que não as histórias em quadrinhos, como livros, documentos, artigos e outros.

TABELA 14 - Tempo de leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Tempo (anos)	Número	Porcentagem
Entre 1 e 5 anos	4 UC / 4 BH / 1 GYN	20,5%
Entre 6 e 10 anos	1 UC / 4 BH / 4 GYN	20,5%
Entre 16 e 20 anos	1 UC / 2 BH / 5 GYN	18,2%
Entre 26 e 30 anos	4 UC / 2 BH / 1 GYN	15,91%
Entre 11 e 15 anos	1 UC / 1 BH / 4 GYN	13,64%
Entre 21 e 25 anos	2 UC / 0 BH / 1 GYN	6,9%
Entre 31 e 35 anos	1 UC / 0 BH / 0 GYN	2,28%
Entre 40 e 50 anos	0 UC / 0 BH / 1 GYN	2,28%
TOTAL	44	100%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017

O leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis demonstra uma grande tendência de adesão e fidelidade a essa leitura em particular, considerando-se que 18 deles — índice superior a 40% do universo de amostragem — já apresentam um período significativo como leitores desse gênero, alternando essa leitura entre **um e dez** anos. Quando acrescidos do segundo maior índice de leitura — realizada em um período compreendido entre **16 e 20** anos — o universo passa a alcançar praticamente 60% do número de leitores entrevistados.

Os outros índices obtidos através da pesquisa, embora em menor número, contribuem para evidenciar que a leitura de quadrinhos é algo que recebe continuidade por parte de seus leitores durante muitos anos e, em alguns casos, décadas.

Destaca-se que algumas faixas de tempo contínuo de leitura das histórias em quadrinhos são mais assíduas por leitores brasileiros do que pelos norte-americanos. Especificamente, os intervalos entre 6 e 10 e entre 11 e 15 anos.

TABELA 15 - Locais prediletos para a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis pelos seus leitores

Locais	Número de leitores	Porcentagem
Residência	14 UC / 13 BH / 14 GYN	68,34%
Trabalho	1 UC / 4 BH / 3 GYN	13,34%
Ônibus	0 UC / 2 BH / 1 GYN	5%
Cafeteria	1 UC / 0 BH / 0 GYN	5%
Livraria	1 UC / 0 BH / 0 GYN	5%
Escola / faculdade	0 UC / 2 BH / 0 GYN	3,34%
Parque / praça	0 UC / 1 BH / 1 GYN	3,34%
Gibiteria	0 UC / 0 BH / 2 GYN	3,34%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

Evidencia-se que a leitura dos quadrinhos de super-heróis é realizada nos mais diversos ambientes, inclusive não necessariamente em um único deles. A própria residência foi apontada como local predominante para se realizar essa leitura, sendo que alguns leitores procuraram embasar essa escolha elegendo cômodos de suas casas ou apartamentos em que lêem e porque os escolhem. Dessa forma, o cômodo de maior destaque como sendo o favorito para a leitura por 23 leitores — 38,34% — é o quarto, mais especificamente as camas em que os leitores dormem em suas residências. Além de ser o espaço que abriga os artigos de uso pessoal, o quarto da residência também se configura como sendo um local agradável, tranquilo e calmo, o que, segundo os leitores que o escolheram, torna-o apropriado à leitura. O outro cômodo mencionado por 13 desses leitores — 21,67% — preferem realizar a leitura de seus quadrinhos em suas próprias residências foi a sala de estar. As razões para tanto foram a boa iluminação nesse ambiente e a presença de poltronas ou sofás confortáveis o bastante para se proceder a leitura.

O segundo local informado pelos leitores como o favorito para se realizar a leitura de quadrinhos da Marvel e da DC Comics foi o ambiente de trabalho. Os entrevistados que pontuaram essa preferência apresentaram as seguintes ponderações:

Entrevistado: “Ah, meus locais preferidos, geralmente na hora do almoço no meu serviço, porque eu trabalho num bairro que não tem nada. Aí, assim, é um horário que geralmente eu pego pra ler”. (BH5 – H – 28 anos).

Entrevistado: “Ônibus, que é meu meio de transporte. Faculdade, a própria agência, minha casa”.

Entrevistador: Na faculdade e na agência de publicidade você tem algum lugar preferido aonde gosta de ler?

Entrevistado: “Não, só tendo uma boa luz e sossego”. (BH10 – H – 26 anos).

Entrevistado: “Já também cheguei a usar o trabalho, quando eu fazia turno da noite”.

Entrevistador: Mas você gostava de ler lá ou não?

Entrevistado: “Sim, gostava, era uma coisa que me agradava”.

Entrevistador: E por que você gostava de ler no trabalho?

Entrevistado: “Porque era um momento que eu relaxava, que eu viajava, assim por dizer. Relaxar é um pouco de tudo”. (BH11 – H – 25 anos).

Entrevistado: “Dentro da minha sala, no meu trabalho”.

Entrevistador: No seu escritório de trabalho?

Entrevistado: “No meu escritório de trabalho. Em casa não tenho mesmo prazer, nem o mesmo tempo que eu tenho aqui”.

Entrevistador: Então, você exclusivamente lê no seu escritório?

Entrevistado: “Sim”.

Entrevistador: Razões para isso?

Entrevistado: “Questões de tempo mesmo. Em casa, não tenho tempo suficiente para isso. Na minha casa, há um certo preconceito em torno disso. Minha mulher não quer que eu incentive meus filhos a lerem histórias em quadrinhos, tanto por aspectos religiosos, quanto por aspectos intelectuais. Ela não acha uma leitura que traga qualquer tipo de intelectualidade a uma criança. É o que ela considera”. (GYN1 – H – 39 anos).

Percebe-se, através dos depoimentos dos leitores entrevistados, que existe uma multiplicidade de fatores por eles considerados para escolher um ou mais locais físicos como favoritos para realizar a leitura de seus quadrinhos. É fato que a razão principal para eles procederem a essa escolha é a comodidade e a conveniência que o local oferece. Isso explica a residência receber maior destaque por parte dos leitores. Outro ponto que também deixa explícita a valorização do ambiente

agradável para essa leitura é o das escolhas dentro das residências, recaindo para os aposentos pessoais ou a sala de estar, como locais que oferecem conforto, iluminação adequada e diminuição de ruídos.

Chama a atenção o segundo lugar mais indicado pelos leitores como favorito para essa leitura — o local de trabalho. Embora espera-se que o ambiente profissional demande determinadas posturas e comprometimentos daqueles que o utilizam, oito leitores não hesitaram em apontar esse ambiente como o que mais gostam para exercer suas leituras. E as razões que expuseram para isso — indo desde a falta de opções que o entorno desses locais oferecem durante seus momentos de folga, como aproveitar turnos mais leves para essa leitura e até mesmo o preconceito encontrado nos lares e famílias de alguns leitores, fato que leva o leitor em questão a guardar seu acervo pessoal de quadrinhos e figuras em seu escritório no local de trabalho, de modo a assim evitar problemas e polêmicas em casa.

Conclui-se que a leitura das histórias em quadrinhos pode ocorrer em uma multiplicidade de momentos e de locais, indo desde àqueles mais conhecidos e tradicionais para a mesma, como os aposentos pessoais e recintos nos lares dos leitores, até mesmo locais públicos e profissionais, em momentos apropriados e que reúnam um mínimo de condições apropriadas para essa leitura, conforme apontado pelos leitores.

TABELA 16 - Outras leituras que não as de histórias em quadrinhos de super-heróis da marvel ou da dc comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Locais	Número de leitores	Porcentagem
Livros de ficção / biografias	11 UC / 12 BH / 14 GYN	41,1%
Outros quadrinhos	8 UC / 6 BH / 11 GYN	27,8%
Artigo científico / leitura acadêmica	5 UC / 4 BH / 5 GYN	15,5%
Periódicos online	3 UC / 2 BH / 2 GYN	7,8%
Periódicos impressos	4 UC / 0 BH / 1 GYN	5,5%
Leitura profissional	0 UC / 1 BH / 1 GYN	2,2%

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Nota: Mais de uma opção podia ser indicada

Esta pergunta se diferencia das respostas da TABELA 7 – Leitura favoritas dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis por alguns parâmetros. Um deles foi o de oferecer ao entrevistado a oportunidade de informar sobre quais

outros gêneros e formatos de leitura, que não os de histórias em quadrinhos de super-heróis, ele estivesse realizando no momento da entrevista. Poderia incluir quaisquer outros gêneros dentro dos quadrinhos — como terror, faroeste, infantil — assim como outras leituras que não necessariamente a de quadrinhos. O segundo parâmetro foi o de dar a oportunidade ao entrevistado de informar se ele realizava algum tipo de leitura naquele momento por outros fatores que não a predileção, podendo incluir neste caso, por exemplo, leituras para entretenimento, por necessidade ou imposição de alguma natureza, e também leituras para adquirir informação sobre fatos e eventos da atualidade, sem ser por gosto, ou predileção.

No que se refere a outras escolhas e preferências de leitura que não as histórias em quadrinhos de super-heróis, as respostas dos leitores foram completamente espontâneas, não ocorrendo nenhum tipo de sugestão ou recomendação quanto ao que pode ser considerado como forma de leitura.

As duas opções que mais foram mencionadas pelos leitores foram livros dos mais variados assuntos e temáticas e outras histórias em quadrinhos fora do gênero abordado na pesquisa. Quando perguntados mais especificamente sobre os tipos de livros, a maioria dos entrevistados respondeu que apreciam ler livros de ficção — não apenas a científica, mas também a de fantasia e a histórica — e biografias. Quanto aos outros quadrinhos que lhes atraem, o destaque absoluto fica por conta dos mangás, os quadrinhos de origem japonesa. Quando foram solicitados a falarem mais pormenorizadamente sobre essas outras leituras que também apreciam, percebia-se que os leitores falavam genericamente, informando mais sobre características que essas leituras lhes traziam — como a abstração, o escapismo, a possibilidade de fantasiar pela ficção ou através de momentos da vida de figuras famosas as quais admiram — ou sobre os traços e peculiaridades dos mangás frente aos quadrinhos norte-americanos — a disposição do texto no mangá ser da direita para a esquerda, ao contrário da leitura como é realizada no ocidente, e que os mangás apresentam início, meio e final, diferentemente dos quadrinhos de super-heróis americanos, que dão a impressão de que seus personagens nunca irão alcançar um fechamento de suas aventuras.

Durante as entrevistas, alguns leitores citaram outras leituras que realizavam no momento da entrevista, dando alguns detalhes sobre as razões existentes para fazê-lo:

(UC7 – M – 19 anos): Eu diria que é uma boa mistura de ambos. O último livro que eu li foi uma biografia, mas o livro antes desse foi uma ficção histórica.

(UC10 – H – 21 anos): Livros-texto. Não é porque eu queira, mas porque eu tenho que lê-los. Apenas por obrigação.

(BH8 – H – 29 anos): [...] jornais eletrônicos. A leitura é basicamente pra me informá, quanto as notícias, o que acontece ao redor do mundo. [...] eu me oriento por base nesses jornais.

(BH9 – H – 29 anos): Ah, livros, livros didáticos conta? De física e matemática. Só que não é por prazer. É por dever

(GYN3 – H – 25 anos): Livros acadêmicos [...] são por necessidade profissional [...] porque eu tenho vontade de expandir em minha graduação, de fazer mestrado [...] leio mais coisas relacionadas a minha área mesmo.

(GYN16 – H – 29 anos): Sites de notícias foi algo que eu desenvolvi recentemente. [...] Eu fui ficando mais velho [...] adquirindo pensamento crítico [...] gerou essa necessidade de se inteirar das coisas.

Todas as respostas obtidas nessa segunda parte da pesquisa através da aplicação da técnica de história de vida tópica possibilitaram o acesso ao que os leitores entrevistados compreendem e refletem quanto às suas experiências de leitura em geral e também, de forma inicial, as suas primeiras experiências subjetivas junto às histórias em quadrinhos de super-heróis, os primeiros contatos estabelecidos com alguns personagens, tramas e enredos. Através das respostas fornecidas, foi possível conhecer e retratar um pouco mais da realidade onde se adquire, comercializa e se lê histórias em quadrinhos, tanto no Brasil quanto nos EUA. Inclusive, acrescentando e contemplando as particularidades presentes a cada um dos grupos de leitores analisados. Além disso, por meio da técnica de história de vida tópica, foi possível conhecer uma parte presente da rotina dos leitores no que tange desde a frequência de leitura por eles realizada até mesmo explicitamente descobrir as razões pela preferência de leitores em se dirigir a um

local em particular para acesso ou compra dos quadrinhos, em detrimento de outros possíveis locais de finalidade semelhante.

6.3.3 Vínculos e interações entre leitor e leitura de quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics

O terceiro momento da pesquisa — parte III, contendo as questões 18 a 26 (ver apêndice B) — é onde o entrevistador dá início ao processo de estabelecimento de conexões — se elas existem, de fato — entre a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel ou da DC Comics e fatos, acontecimentos e eventos de suas próprias vidas. O êxito dessa etapa dependia diretamente da interação e da confiança, neste momento da entrevista, que o leitor demonstrasse para com o pesquisador, bem como da capacidade das respostas dadas pelo leitor de evocar uma ou mais das teorias e estudos que subsidiam a presente tese. Portanto, o conjunto de perguntas dessa parte representa o cerne do trabalho de doutorado realizado.

Após passarem pelos dois momentos anteriores — partes I e II da entrevista — os entrevistados demonstravam mais confiança quanto à sua participação nessa pesquisa, o que contribuiu para que os leitores confiassem na imparcialidade do entrevistador e respondessem a assuntos e tópicos relativos a gostos e predileções juntos aos quadrinhos de super-heróis. Muitos relataram que nunca lhes ocorreu em qualquer situação dada de conversar acerca de seus gostos pela leitura dos quadrinhos, em compartilhar situações e contextos os quais envolvessem suas percepções daquilo que fora lido.

De modo a se construir o recorte das perguntas referentes a essa parte da entrevista, é importante salientar o emprego do QUADRO 2 - Teorias e autores que forneceram subsídio às questões de pesquisa junto a leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis. Esse quadro permitiu a confecção de cada uma das questões a serem analisadas dessa parte em diante, tendo por objetivo correlacionar uma ou mais teorias fundamentais da tese com as respostas fornecidas pelos leitores. Uma das teorias é a antropologia hermenêutica de Geertz (1978), que considera a ciência como melhor empregada junto àqueles que a praticam, visando se entender as práticas e ações dos indivíduos que fazem ciência. No que se refere aos leitores de histórias em quadrinhos, essa teoria será articulada mediante o

emprego da descrição densa de Geertz, a qual se compreende como um esforço no sentido de se captar e se compreender o significado, a interpretação que o leitor emprega em um momento da vida, advindo também daquilo que fora lido nas histórias em quadrinhos. A descrição densa é o princípio pelo qual se atrela a introjeção do conhecimento por parte do leitor de histórias em quadrinhos, tendo por base para tanto o conhecimento acerca das formas como esse leitor infere em sua realidade a partir do conteúdo lido na história em quadrinhos. Outra teoria recorrida é a ficcionalização defendida por Wolfgang Iser (1999), apontando a incapacidade de um texto de reter exclusividade de significado em si mesmo e, portanto, fazendo com que seja necessária a figura do leitor como aquele que exhibe e demonstra consciência quanto ao valor e ao significado que uma leitura possui através da capacidade de reelaborar, por reflexões junto a sua realidade, o ato de ler. E também a teoria quanto ao uso da etnometodologia voltada para pesquisas em que se pretende entender como se dá a prática da leitura por determinados leitores de um nicho ou agrupamento, baseada, sobretudo, no princípio da relatabilidade (*accountability*) de Garfinkel (1963), que evidencia a capacidade dos indivíduos de reconhecer e descrever suas práticas, de modo a se reconhecer as formas com que os leitores são capazes de construir suas próprias histórias de leitura, tornando evidente o cruzamento entre a leitura empreendida e os efeitos que a mesma demonstra junto ao mundo e à vida dos leitores.

Para se registrar a descrição dessas práticas, optou-se pelo emprego de uma filmadora digital como instrumento acessório, amparado por autorização previamente obtida junto aos entrevistados, via assinatura de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), confeccionado e aprovado juntamente aos comitês de ética da UFMG — para aplicação junto aos leitores brasileiros — e da UIUC — para os leitores norte-americanos. O uso de filmadora para registro desses depoimentos se justifica no texto de Dumont e Pinheiro (2015), ao defenderem que

etnometodologia, além de preocupar-se com a fala dos sujeitos, lembra que pequenos gestos, alguma manifestação corporal manifestada durante fala específica, pode ter grande significado para o entrevistado, conseqüentemente para o pesquisador. Por isso e para efetivar a análise da pesquisa de campo, devem-se utilizar instrumentos acessórios, como gravador ou filmadora digitais. (p.58).

As três primeiras perguntas dessa parte III visavam obter dos entrevistados suas preferências quanto a personagens e também a histórias lidas nos quadrinhos de super-heróis. Tinha-se por objetivo a compreensão não apenas quanto à predileção de determinados personagens ou tramas específicas em detrimento da enorme variedade presente hoje de ambos os aspectos nos universos da Marvel e da DC Comics, mas, sobretudo, dar ao leitor a oportunidade de entender e de compartilhar as razões que levam esses personagens ou histórias escolhidos e apontados a serem as de sua predileção.

Dado o número de leitores entrevistados e a grande quantidade de personagens relatados — foram citados ao todo 125 personagens de ambas as editoras, no intuito de identificar e estimular o entrevistado a realizar alguma ligação com algum ponto de sua vida. As tabelas completas, com todos os personagens apontados como favoritos, se encontram disponíveis nos apêndices 1 e 2. Optou-se também pela adoção de uma medida de restrição, a qual visava a seleção e análise a ser realizada junto aos personagens e histórias mais citados pelos leitores nas três realidades abordadas para a entrevista — UC, BH e GYN. Também levou-se em consideração nessa medida os momentos em que as escolhas quanto a um personagem ou história favoritos começaram a se diluir. A partir do período em que os personagens foram citados poucas vezes pelos leitores, estes passaram então a não ser considerados como tão relevantes para as análises. Dessa forma, somente os personagens que obedeceram aos critérios apresentados para seleção — terem sido mencionados pelo menos uma vez em cada realidade onde ocorreu a pesquisa e serem mencionados com maior frequência pelos leitores dessas três realidades — é que foram, portanto, selecionados para a análise junto às teorias que endossam a presente tese (tabelas 17 e 18).

Cabe destacar que, nessa análise, três vilões foram apontados como personagens favoritos pelos leitores — pela DC Comics, o Coringa, e pela Marvel Comics, Dr. Destino e Magneto (sendo que Magneto entrou nesse recorte pelo número recorde de leitores goianos que o escolheram como favorito — seis ao todo — em contraste com os leitores de Urbana, de Champaign e de Belo Horizonte — um em cada cidade). A escolha desses três personagens revela uma particularidade que vai na contramão de um consenso geral quanto aos quadrinhos do gênero de super-heróis, já que esses quadrinhos aparentemente se notabilizam por transmitir e reforçar os super-heróis, personagens “do bem”, que realizam atos regados a motivações e exemplos de bons costumes e do bem

coletivo. A presença e a escolha de três vilões como personagens favoritos dos leitores pode revelar também uma segunda forma de visão dos leitores acerca desses quadrinhos, ou seja, de que também é possível se apreciar, ou fazer pensar, sobre traços ou características demonstradas nas ações e motivações desses vilões, o que vai com o pressuposto da tese, de que a leitura é capaz de trazer informações para que o indivíduo reflita, envolvendo portanto a cognição e a introjeção do conhecimento.

Outro destaque a ser mencionado vai para as tramas dessas histórias em quadrinhos — ao todo, da Marvel Comics, foram citadas 66 histórias como favoritas. Na DC Comics, 49 histórias, totalizando 115 histórias em quadrinhos de super-heróis. As tabelas completas, com histórias apontadas como favoritas, se encontram disponíveis nos anexos 3 e 4. Apesar do alto número de histórias apontadas como prediletas e dos quadrinhos dessas duas editoras serem publicados há várias décadas de forma contínua, três histórias acabaram por receber maior menção, segundo a medida de corte desenvolvida, ou seja, a mesma empregada junto aos personagens favoritos, duas na DC Comics e uma na Marvel, conforme tabelas 19 e 20 a seguir.

Como os personagens e histórias da Marvel Comics foram mencionados em número maior dos que os da DC Comics, o número de corte a ser aplicado, em consonância com a medida de restrição escolhida foi diferente para as editoras. No caso da primeira, foram por fim selecionados seis personagens (todos os que obtiveram a partir de dez menções como favoritos, à exceção de Magneto, que entrou nesta seleção pela discrepância de menções a ele dadas como favorito pelos leitores goianos) e uma história (que se destacou por obter número maior que o dobro de menções que as outras melhor colocadas). Na segunda editora, foram escolhidos quatro personagens (todos os que obtiveram a partir de oito menções como favoritos) e duas histórias (todas as que obtiveram a partir de dez menções como favoritas).

Com a implementação dessa medida, assim ficaram distribuídos os personagens e as histórias favoritas dos leitores, por cada editora contemplada:

TABELA 17 - Personagens favoritos dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – DC Comics

Personagem	Total de escolhas dos leitores	Leitores UC	Leitores BH	Leitores GYN
Batman	27	9 (8 H / 1 M)	7 (7 H)	11 (9 H / 2 M)
Super-Homem	15	2 (2 H)	6 (6 H)	7 (5 H / 2 M)
Asa Noturna	11	4 (2 H / 2 M)	2 (2 H)	5 (4 H / 1 M)
Coringa	8	3 (2 H / 1 M)	3 (3 H)	2 (1 H / 1 M)

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

TABELA 18 - Personagens favoritos dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – Marvel Comics

Personagem	Total de escolhas dos leitores	Leitores UC	Leitores BH	Leitores GYN
Homem-Aranha	24	5 (5 H)	7 (6 H / 1 M)	12 (9 H / 3 M)
Demolidor	14	4 (4 H)	4 (4 H)	5 (4 H / 1 M)
Capitão América	12	5 (4 H / 1 M)	4 (4 H)	3 (3 H)
Wolverine	11	2 (1 H / 1 M)	4 (4 H)	5 (5 H)
Dr. Destino	10	3 (3 H)	1 (1 H)	6 (6 H)
Magneto	8	1 (1 H)	1 (1 H)	6 (6 H)

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

TABELA 19 - Histórias favoritas dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis – DC e Marvel Comics

História	Total de escolhas dos leitores	Leitores UC	Leitores BH	Leitores GYN
DC COMICS				
Cavaleiro das Trevas I	13	2 (1 H / 1 M)	4 (4 H)	7 (7 H)
Watchmen	10	3 (3 H)	3 (3 H)	4 (4 H)
MARVEL COMICS				
Guerra Civil I	10	3 (2 H / 1 M)	2 (2 H)	5 (3 H / 2 M)

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Focando-se os personagens apontados como favoritos, nota-se que são ao todos sete super-heróis e três vilões. Em ambos os casos, um dos propósitos da tese foi contemplado, no que se refere a capacidade do personagem — independentemente dele pertencer ao lado do “bem” ou do “mal” — de fazer o leitor pensar, exercitando o seu cognóscio e adquirindo o conhecimento. Uma possibilidade é por exemplo a de esses leitores terem personagens como Dr. Destino, Magneto e o Coringa como favoritos por se identificarem com algum traço ou característica demonstrada por um ou mais deles, como o de ser indivíduos com fortes temperamentos, com personalidades explosivas ou extremistas.

Quanto às histórias apontadas como favoritas, percebe-se a valorização de um traço em comum existente nas três narrativas: o reconhecimento do aspecto ou fator humano, mesmo em mundos povoados por seres com poderes e aptidões que muitas vezes os colocam em um patamar acima do indivíduo comum. De fato, as três histórias procuram, em maior ou menor grau, focar o ser humano frente a todo um ambiente ou universo super-humano. Em Cavaleiro das Trevas I, tem-se o retorno de Bruce Wayne, mesmo idoso, ao papel de Batman, lutando para trazer alguma ordem ao caos que reinava em Gotham City desde a sua aposentadoria. Em Watchmen, fica evidente que um dos argumentos em que a narrativa foi redigida se baseia na hipótese sobre o que aconteceria se seres humanos fossem alçados ao status de super-heróis, com todas as implicações e repercussões que isso pode trazer aos humanos e ao mundo em que eles estão inseridos. Em Guerra Civil I, a catástrofe que resultou de uma batalha entre heróis e vilões trás repercussões desastrosas para toda a sociedade, que demanda uma resposta junto à comunidade de super-heróis.

Outro aspecto que se destaca por permear os três enredos é a vertente política abordada. No Cavaleiro das Trevas I, é revelado que o Super-Homem acaba por se tornar o garoto propaganda da administração Reagan nos EUA, em muito garantindo a paz — ainda que até certo ponto ilusória — nos idos da Guerra Fria. Esse mesmo argumento se faz presente em Watchmen, onde os EUA venceram a Guerra do Vietnã graças à intervenção do personagem Dr. Manhattan, o que também acabou por acuar a antiga URSS, que não estava disposta a iniciar um conflito direto com os EUA, quando o país contava com um ser tão poderoso a seu lado como o Dr. Manhattan. E em Guerra Civil I, a principal repercussão do governo dos EUA frente ao desastre da ação dos heróis na cidade de Stamford foi a criação e implementação, pelo congresso norte-americano e pela Casa Branca, da lei de registro de meta-humanos, a qual obrigava qualquer

indivíduo que apresentasse poderes superiores a se registrar formalmente junto ao governo dos EUA, revelando inclusive sua identidade secreta e outras informações pessoais para controle do governo.

Os números de leitores homens e mulheres que apontaram seus personagens e histórias prediletas dos super-heróis da Marvel e da DC Comics se encontram discriminados nas tabelas 17 – 19. A pesquisa mostra uma realidade onde a observação e a entrevista apontam que o público leitor masculino é maior que o feminino nos dois países. Vale também ressaltar que o número de personagens principais e coadjuvantes masculinos é bem maior que o feminino. Talvez por isso se explique a maior atração dos homens por essa leitura. Mas também existiram outros personagens e histórias escolhidos como favoritos em comum por homens e mulheres. Inclusive em alguns casos pode-se constatar até um empate ou uma proximidade do gosto de leitores de ambos os sexos, como no caso do personagem Wolverine e das histórias Cavaleiro das Trevas I, junto aos leitores de Urbana e de Champaign, e da história Guerra Civil I, nas cidades de Goiânia e também de Urbana e Champaign.

No que se refere à representação feminina nesse gênero de histórias em quadrinhos, a Mulher-Maravilha, embora não tenha entrado nesta parte da análise devido ao número de corte aplicado, ainda hoje é considerada a mais icônica super-heróina entre todas. Entretanto, de todos os leitores que participaram desta pesquisa, apenas sete deles (15,91%) a escolheram como personagem favorita.

TABELA 20 - Mulher-Maravilha como personagem favorita dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

Leitor	Personagens escolhidos
UC9 – H – 43 anos	02 (1 personagem masculino e a Mulher-Maravilha)
BH3 – H – 20 anos	07 (6 personagens masculinos e a Mulher - Maravilha)
BH13 – H – 21 anos	03 (2 personagens masculinos e a Mulher - Maravilha)
GYN4 – H – 31 anos	05 (4 personagens masculinos e a Mulher - Maravilha)
GYN13 – M – 20 anos	08 (7 personagens masculinos e a Mulher - Maravilha)
GYN15 – H – 33 anos	05 (4 personagens masculinos e a Mulher - Maravilha)
GYN17 – M – 28 anos	10 (5 personagens masculinos e 5 femininos, dentre os quais a Mulher -Maravilha)

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Alguns fatos quanto à escolha dessa personagem chamam a atenção. O primeiro deles se refere ao próprio perfil dos leitores que a escolheram como predileta, sendo cinco homens e duas mulheres. Isso demonstra que, mesmo diante do público feminino leitor de quadrinhos desse gênero que participou desta pesquisa, a Mulher-Maravilha está longe de ser uma unanimidade de preferência como personagem. O segundo é o de que a leitora GYN17 – M – 28 anos acabou por demonstrar um empate em suas predileções, manifestando preferência pelo mesmo número de personagens de ambos os sexos.

É preciso se levar em consideração o fato de que o número de personagens masculinos, tanto na Marvel quanto na DC Comics, é muito superior ao de femininos. E também que o número de leitores desta pesquisa é muito maior que o de leitoras — 39 homens (88,64%) e seis mulheres (13,64%). No que se refere a essas seis mulheres especificamente, três delas — UC7 – 19 anos, GYN7 – 28 anos e GYN13 – 20 anos — citaram um número maior de personagens masculinos do que femininos como favoritos. Já outras duas leitoras — UC14 – 24 anos e BH12 – 19 anos — procederam de forma contrária, apontando mais personagens femininas do que masculinos como suas prediletas nessas histórias. Ressaltando também a ocorrência de um empate entre personagens masculinos e femininos, por parte da leitora GYN17 – 28 anos. Tais dados levam a crer que as mulheres que lêem histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics demonstram uma maior tendência de identificação e apreço para com as personagens femininas desses universos.

A análise das respostas e justificativas dos leitores quanto das razões pelas quais esses personagens e histórias em particular são consideradas como suas prediletas, foi contemplada de acordo com as teorias que a fundamentam, as quais se encontram relacionadas no quadro 2. As perguntas 18, 19 e 20, feitas ao leitor no QUADRO 2, referem-se respectivamente a três princípios: O primeiro deles é a descrição densa de Geertz (1978), que defende o acesso aos elementos — principalmente exemplos, contextos, performances, falas e posturas — que compõem o comportamento dos indivíduos, suas decisões e ações. Esses elementos trazem conceitos e significados que podem estar imbricados uns aos outros, de forma simultaneamente irregular, estranha e implícita. Mas, mesmo assim, são influentes o bastante para serem lembrados por ele como uma forma de se lidar com a realidade. Isso representa o conjunto de estruturas de significado proposto por Geertz.

O segundo princípio é o da ficcionalização de Iser (1996-1999), entendida na necessidade que o indivíduo demonstra de ficcionalizar a sua existência, recorrendo a

leituras que tem conhecimento prévio quanto ao teor ficcional, mas que são capazes de dizer ou revelar algo sobre si mesmo. Para tanto, o texto não pode reter exclusividade de sentido em si mesmo, pois ele necessita que o leitor compreenda o quão significativa é essa leitura através de sua reelaboração, por reflexões e ponderações com a realidade, de modo a empregar os conteúdos pertinentes a essa leitura — em especial os exemplos, falas, posturas e enunciados dos personagens e das histórias lidas — em um ou mais aspectos de sua vida. E o último dos princípios contemplados nas três perguntas iniciais desse bloco de entrevistas, voltado para a análise e interpretação das narrativas dos quadrinhos, é o da antropologia dos eventos performáticos, de Schechner (1998), o qual é empregado sob o propósito de analisar a relação existente entre as histórias em quadrinhos e os seus leitores, objetivando demonstrar a introjeção do conhecimento por estes últimos. A interpretação dessa teoria na presente tese é a de que a leitura é uma performance que pode ser vislumbrada tanto pelo conceito de entretenimento — quando não se contemplam alterações significativas no modo com que os leitores se portam diante de uma história ou ação de um personagem — quanto pelo conceito de eficácia — que é a chamada performance pelo autor, com repercussões significativas em um ou mais contextos do leitor, podendo ser percebida junto à resolução (de problemas, conflitos ou embates) no estímulo a mudanças expressivas ou também junto à redefinição de papéis, funções ou posicionamentos.

6.4 Personagens favoritos da DC Comics

De modo a evidenciar as teorias que fornecem suporte às análises e interpretações dos depoimentos fornecidos pelos leitores entrevistados, foram desenvolvidos quadros sinaléticos intercalados no meio do texto, conforme se apresenta a seguir, quando se analisa o personagem Batman, por exemplo. Esses quadros contêm todos os autores que foram empregados para analisar as questões 18 a 26 do roteiro de entrevista, se repetindo ao longo das análises realizadas em cada questão desse terceiro momento das entrevistas, conforme os autores e as respectivas teorias já detalhadas no capítulo 3 – Desafio Infinito: articulando ideias e teorias.

Batman

O Cavaleiro das Trevas da DC Comics foi o personagem das histórias em quadrinhos de super-heróis que recebeu o maior número de escolhas como personagem

favorito entre os entrevistados — 27 menções no total. Tal resultado pode ser explicado por alguns indicadores, como o fato de Batman ser um dos personagens mais antigos desse gênero ainda em publicação — sua estreia ocorre em 1939 — assim como o fato ser um dos personagens mais reconhecidos mundialmente, tanto no formato dos quadrinhos quanto em várias outras aparições e adaptações de suas aventuras para outras mídias — com destaque para as animações televisivas, o famoso seriado norte-americano dos anos 1960 e o cinema, tendo sido interpretado por diversos atores ao longo das décadas.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC11 – H – 38 anos): [...] eu tive uma terrível infância. Abuso de substâncias, violência [...] eu gostava do Batman, porque ele teve uma infância difícil e a superou.

(BH8 – H – 29 anos): [...] um exemplo [...] ficcional de como nós podemos agir, [...] podemos procurar ser melhor no que fazemos [...] pessoalmente, eu tenho isso como um exemplo de superação [...] de como tentar fazer o melhor.

(GYN1 – H – 39 anos): [...] o senso de justiça dele, aquela coisa de justiça com as próprias mãos, é outro ponto do qual eu gosto nele [...] por ele não acreditar no sistema e ir fazer as coisas do jeito dele [...] talvez dentro de mim tenha um aspecto rebelde dentro de mim.

Os três leitores foram capazes de trazer das histórias de Batman exemplos de ações e de valores — nesse caso, superação, admiração pelos exemplos que o personagem demonstra e senso de justiça — como uma forma por eles empregada para lidar com a realidade .

Super-Homem

O Homem de Aço, também um dos mais icônicos e antigos personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis, recebeu um número expressivo de menções dos leitores como personagem favorito — 15 menções no total. Tendo estreado no gênero um ano antes do Batman, em 1938, ambos os personagens são atrelados ao

período conhecido como “A era de ouro dos quadrinhos”. O Super-Homem, por ser o primeiro personagem de que se tem ciência a combinar o heroísmo típico do gênero à presença de superpoderes, é encarado por grande maioria dos leitores e fãs da nona arte como sendo o primeiro super-herói publicado de todos os tempos.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC4 – H – 21 anos): [...] queria fazer tatuagens [...] considerando o emblema do Superman e o que ele representava [...] eu vi o paralelo [...] meu pai costuma me dizer [...] ‘a coisa mais importante é ser uma boa pessoa’ [...] ouvindo isso a vida inteira, isso fica em você [...] reflete quais são os meus valores.

(BH9 – H – 29 anos): [...] mito do Super-Homem [...] visto como um Deus [...] ele se vê como homem que tenta ser bom. [...] um humano que tenta fazer [...] o bem pra todo mundo. [...] ele nos inspira a sermos o melhor que pudermos ser.

(GYN4 – H – 31 anos): [...] é um cara que só *qué* o bem do próximo [...] capaz de *sacrificá* a vida dele pelo próximo. [...] o ideal é que todo mundo fosse um pouco assim [...] O legal é *sê* bom mesmo. *Sê* bom pra pessoas [...] pra todo mundo.

Quanto ao Super-Homem, as falas dos três leitores expõem que o exemplo de bondade que o personagem simboliza, pode e deveria ser incorporado por todos os indivíduos, para uma vida melhor, inclusive uns com os outros, em sociedade. Nos exemplos por eles compartilhados — valorização da bondade, inspiração e agir visando o bem do próximo — fica explícito o emprego desse simbolismo do Super-Homem na visão que os leitores compreendem como o que é ser bom e o que é praticar o bem.

Etnometodologia (GARFINKEL – 1963): Segundo Dumont e Pinheiro (2015, p.58), a etnometodologia, além de preocupar-se com a fala dos sujeitos, lembra que pequenos gestos, alguma manifestação corporal manifestada durante fala específica, pode ter grande significado para o entrevistado, conseqüentemente para o pesquisador.

(UC4 – H – 21 anos): Eu realmente gosto do Superman. É justo mencionar, eu tenho uma tatuagem do Superman. [Entrevistador: mesmo? É em um local que você possa mostrar?]: Sim, é. Eu estou feliz em mostrá-la.

Na entrevista e no vídeo, destacou-se o orgulho que o leitor demonstra ao exibir a tatuagem em seu braço com o emblema do Super-Homem. Essa tatuagem é o resultado prático da leitura das aventuras do personagem e do reconhecimento, por parte desse leitor, do paralelo existente entre ensinamentos de seu pai e a representação da bondade na figura e nos atos do Super-Homem. Quando o leitor revela que esses também são os seus valores, ele aponta a relatabilidade de Garfinkel (1963), tornando explícita na marca em seu corpo a referência de sentido e de significado que o Super-Homem e o discurso de seu pai tem em sua vida.

Asa Noturna

A título de esclarecimento, Richard (Dick) Grayson, o Asa Noturna, é mais conhecido do grande público por sua primeira identidade como super-herói — Robin, o menino prodígio. Como o parceiro mirim de Batman e personagem coadjuvante nas histórias do Homem Morcego, Dick Grayson foi treinado e versado nas artes e técnicas de combate ao crime por seu mentor, tendo estrelado ao seu lado inúmeras aventuras nas páginas dos quadrinhos e em várias outras mídias.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC7 – M – 19 anos): [...] eu meio que me conecto [...] eu estava conectada a ele em termos de personagem. [...] Dick Grayson é [...] uma luz nesses quadrinhos. [...] ele me faz sentir bem. [...] Eu sinto que ele dá esperança a Bruce Wayne. E aí ele também me dá esperança.

(GYN3 – H – 25 anos): [...] ele nos quadrinhos criou o conceito de *sidekick*¹⁵ [...] um ajudante com idade bem menor. [...] Uma criança, pra poder ler algo e se identificar, precisa estar personificada com

¹⁵ Companheiro, traduzido para o português.

alguém da sua idade [...]. Isso aconteceu comigo nos quadrinhos. [...] o Robin. [...] Conceito pra elas se sentirem representadas.

Os dois leitores fizeram uma conexão entre a leitura e a realidade cotidiana, entrando em contato com uma leitura que mostra atrativos a indivíduos de diferentes idades, como no caso das crianças, de se verem representadas por personagens como Robin. Essa representatividade parece demonstrar, como defende Iser (1996-1999), sintonia com a característica que os indivíduos exibem quanto a serem capazes de ficcionalizar suas existências (p.65), empregando leituras que tem por conhecimento prévio seu teor ficcional. Entretanto, a ficção não é um impedimento para esses leitores, já que seu apreço lhes estimula a prosseguir com essa leitura, a qual é capaz de lhes “[...] dizer ou revelar algo sobre si mesmos” (p.66).

Coringa

O Palhaço do Crime da DC é um dos maiores exemplos de vilania nas histórias em quadrinhos. Trazendo consigo um vulto de mistério quanto à sua origem e identidade verdadeiras, o Coringa não esconde e transparece em suas ações e objetivos ser um indivíduo cruel, sádico e adepto ao caos. Os apetrechos e brincadeiras bizarras que traz consigo, potencializados por apetrechos mortais que carrega, somados ao seu comportamento errático e fora dos padrões de normalidade para uma sociedade civilizada e justa, acabam também por torná-lo um dos vilões e personagens mais reconhecidos e admirados dos quadrinhos.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(BH3 – H – 20 anos): [...] é um cara muito insano né? [...] aqui temos que seguir o modelo dele justamente ao contrário. [...] É justamente o oposto. [Entrevistador: ler para saber o que não se deve fazer?]: É isso.

(GYN3 – H – 25 anos): [...] o visual dele [...] todos nós tivemos medo de palhaço alguma vez na vida. [...] eu acho bacana brincar com esse medo, de você [...] trabalhar com medo.

Mesmo sendo um gênero dominado pelos super-heróis, representantes do lado do “bem” nas histórias retratadas, o Coringa se destacou como vilão que recebeu uma quantidade expressiva de indicações como personagem favorito dos leitores — oito deles ao todo o escolheram.

As interpretações conduzidas pelos leitores trazem exemplos e posturas desse personagem associadas ao medo e à insanidade. O interessante é confirmar que essas posturas foram recorridas pelos leitores, revelando algum traço importante para ser lembrado, como é o caso do medo, associado a um ícone popular de lembranças infantis, o palhaço. Outro leitor já procedeu a uma reflexão, chegando à conclusão de que a melhor forma de se empregar esse exemplo na realidade da vida é fazer justamente o oposto do que o personagem faz. Isso ressalta a moral do bem triunfando sobre o mal, pensamento que sintetiza em grande parte o argumento elaborado nas páginas dos quadrinhos de super-heróis.

6.5 Personagens favoritos da Marvel Comics

Pela Marvel Comics, falando quanto a personagens e histórias favoritos, os resultados obtidos foram:

Homem – Aranha

O Homem-Aranha é um personagem muito querido de várias gerações de leitores de histórias em quadrinhos. Grande parte de sua aceitação se dá por ser aquele personagem que, para muitos leitores, melhor representa e simboliza um ser humano normal, em particular em sua identidade civil, apresentando situações e contextos pertencentes a períodos diferentes da vida comum dos leitores.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC2 – H – 57 anos): eu acho que você pode dizer que ele é um pária, e eu meio que me sinto [...] eu acho que eu sempre me senti como um forasteiro [...] é fácil se identificar com ele.

(BH1 – H – 34 anos): [...] ele acaba sendo um reflexo um pouco nosso [...] nos representa [...] era um *nerd*, era isolado na escola,

sofria *bullying* [...] eu me identifiquei muito com ele no ensino fundamental e no ensino médio. [...] Esta identificação foi muito bacana.

(GYN7 – M – 28 anos): [...] Peter Parker [...] foi ele quem me incentivou, na escolha da profissão. [...] ele sempre foi mostrado nas HQ's como bom de ciências [...] eu quis seguir um ramo de ciências muito por causa do Peter Parker.

Os três leitores contribuíram com exemplos e posturas demonstradas por Peter Parker — ser tratado como um pária, ser um reflexo dos seus leitores e a escolha profissional — os quais foram por eles lembrados e apropriados para, em momento posterior, serem empregados como uma forma de lidar com a realidade que enfrentavam.

Demolidor

O homem sem medo, Matt Murdock atua como advogado na Cozinha do Inferno, bairro de Nova York onde nasceu e cresceu. Ao salvar um transeunte de um acidente com um caminhão, Matt fica cego quando é exposto à carga radioativa que o veículo transportava. Apesar de nunca mais conseguir ver, a exposição à matéria radioativa ampliou todos os seus outros sentidos para além da capacidade humana e lhe conferiu um tipo de sonar, que atua como a sua visão. O pai de Murdock, um pugilista decadente, lhe dá todo o apoio durante seu crescimento, até ser morto pela máfia depois de se recusar a adular um combate em seu desfavor. Com um uniforme vermelho escuro inspirado no demônio, Matt tenta equilibrar a balança da justiça como advogado nos tribunais e como Demolidor, lutando contra vários inimigos.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC10 – H – 21 anos): [...] ele também lida com coisas que os super-heróis normais não fazem [...] lidava com a depressão pela morte de Elektra [...] ele foi um dos primeiros super-heróis [...] a ter depressão, o que se relaciona com uma parcela grande das pessoas, e se relaciona comigo.

(BH2 – H – 35 anos): [...] religiosidade do personagem. [...] colocando isso em conflito [...] tem que *utilizá* de violência. [...] Eu tomo o partido dele. [...] Com o meu jeito de *vivê* [...] a violência [...] metáfora pra uma atitude mais forte [...] eu não fico naquela coisa da religião [...] pra gente *ficá* só na paz e amor [...] eu utilizo [...] de *criticá*, de *buscá* resposta.

(GYN3 – H – 25 anos): [...] é um dos heróis que explora muito bem a profissão [...] é algo que já gosto bastante. [...] Eu gosto muito dele por ser advogado, que é uma profissão que eu queria ter [...] essa parte jurídica eu acho bacana.

As posturas e contextos característicos do Demolidor — lidar com a depressão, ser um homem religioso e ser um advogado — foram trazidas pelos três leitores, tanto como formas que eles demonstram de encarar a realidade, como também traços do personagem que pontuam características próprias suas.

Capitão América

O Capitão América também é um personagem da Era de Ouro dos quadrinhos, tendo sua origem em 1941, durante a segunda guerra mundial. Veste um traje inspirado na bandeira dos EUA e possui um escudo quase indestrutível como arma de defesa e de ataque. Embora vários indivíduos tenham vestido o uniforme, o Capitão América é mais famoso e popular. O personagem original se chama Steve Rogers, um jovem franzino que atinge o pico da perfeição humana após receber um soro experimental com o intuito de ajudar os Estados Unidos contra as potências do eixo. Perto do fim da guerra, ficou preso no gelo e sobreviveu em animação suspensa até ser revivido e continuar a lutar pelos ideais que defende até os dias atuais.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC11 – H – 38 anos): [...] ele é um soldado. [...] Eu sempre gostei do fato de ele ser um bom moço. Eu cresci [...] onde não existiam muitos bons moços, e então eu sempre [...] quis ser o bom moço eu mesmo. [...] eu acho que eu fiz aquilo que qualquer aspirante a super-herói faz. Eu me alistei no exército.

(BH2 – H – 35 anos): O Capitão já acho que é uma questão moral minha. Do dever [...] com os próximos. [...] É o meu desejo de tá contribuindo com a sociedade. [...] E o Capitão América [...] ele tem esse lance, de *fazê* o bem pra alguém. É isso que eu procuro tá fazendo.

Os dois leitores contribuem com performances e posturas demonstradas pelo Capitão América nos quadrinhos — ser um bom moço e demonstrar um comprometimento moral elevado — como atraentes e importantes, ao ponto de as empregarem junto a sua vidas como escolha pessoal e que revelam também características próprias suas.

Wolverine

Mutante, selvagem, animal, anti-herói. Todos esses adjetivos e mais alguns já foram aplicados para descrever Wolverine nos quadrinhos. Trata-se de um herói com posturas e visões fora dos padrões reconhecidos do que vem a ser o heroísmo, já que esse personagem, de origem canadense e poderes de cura e regeneração sobre-humanas, exibe uma forte ligação com seu lado mais primal, bestial. Ao mesmo tempo, também demonstra um senso de honra muito grande em todas as suas ações.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC7 – M – 19 anos): [...] ele apenas entra e faz o que tem que ser feito. [...] eu me vejo agindo assim, aqui na universidade. Tipo, fazer algum trabalho que não estou muito no clima, mas fazer porque tem que ser feito.

(BH2 – H – 35 anos): [...] essa busca por si mesmo. [...] acho que é um pouco da gente [...] quando a gente já tá mais independente [...] entende que tem força pra *tá* ajudando a *melhorá* uma situação. [...] Pode tá se envolvendo, colaborando. [...] é uma forma de *correlacioná* com esse lance do personagem, da rebeldia, de sempre tá buscando.

Os dois leitores tornam evidente exemplos de posturas características de Wolverine — agir de forma a se fazer aquilo que necessita ser feito e demonstrar uma rebeldia em prol de uma causa — como formas que eles se apropriaram para lidar com determinados contextos e situações que enfrentam na vida.

Etnometodologia (GARFINKEL – 1963): Segundo Dumont e Pinheiro (2015, p.58), a etnometodologia, além de preocupar-se com a fala dos sujeitos, lembra que pequenos gestos, alguma manifestação corporal manifestada durante fala específica, pode ter grande significado para o entrevistado, conseqüentemente para o pesquisador.

[...] ele é um personagem bruto. [...] eu quero dizer, você não tem que pensar sobre [leitora se vira e solta um sorriso], ele é apenas durão. [...] eu apenas amo ler sobre ele [...] ele apenas entra e faz o que tem que ser feito [...] às vezes eu me vejo agindo assim, aqui na universidade.

[]: A forma direta como Wolverine age, que para alguns é vista como selvageria ou truculência, aos olhos da leitora é simplesmente uma forma de abordagem prática e objetiva. O sorriso que ela emite ao constatar esse fato não é advindo de humor, mas sim da ironia implícita a esse conceito. A relatibilidade de Garfinkel (1963) ocorre quando a leitora estabelece o paralelo entre essa forma que Wolverine demonstra, de agir de forma prática porque algo necessita ser feito, com a forma como ela mesma age, quando mesmo não querendo, necessita resolver alguma situação. A leitora trás, portanto, um embasamento na sua atitude adquirido pela leitura dos quadrinhos desse personagem.

Doutor Destino

O Doutor Destino é um personagem arquetípico. Para a grande maioria dos leitores, um dos grandes, talvez o maior vilão que a Marvel Comics já produziu em suas histórias em quadrinhos. Retratado como um tirano e déspota para o mundo, governa a Latveria— um nação localizada no leste europeu e seu país de nascimento — tendo a total lealdade de seu povo, que o considera um líder bondoso. Apesar disso, pode ser impiedoso com seus súditos quando julga necessário, não hesitando em punir ou até em matar qualquer um que cometa falhas para consigo ou não o reconheça como a figura de autoridade que é. Destino exibe diversas características com destaque para seu excesso de orgulho e sede constante pelo poder.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC5 – H – 38 anos): O Doutor Destino não é bom, mas ele pode se considerar como bom. [...] faz um ponto sobre as nossas próprias percepções daquilo que acreditamos ser liberdade [...] ser segurança [...] estar em uma sociedade na qual você acredita, se identifica com ela. [...] Destino é um tirano [...] ele toma ações que a maioria das pessoas teriam receio de tomar [...] trazem benefícios aos seus cidadãos. Mas, [...] do lado do resto do mundo, talvez esses cidadãos sejam de fato reféns de sua tirania.

(GYN16 – H – 29 anos): Doutor Destino [...] um humano. [...] Quando um humano, normal, mete a mão na cara de um Deus, eu acho genial. [...] pela inteligência, pela força de vontade. [...] se você tiver um objetivo e for focado, você consegue chegar lá [...] é o melhor vilão de todos [...] porque é um humano!

As posturas, performances e o contexto em que o Doutor Destino se insere, como um déspota tirano, governante de toda uma nação europeia, recebem tamanho destaque que acabaram por marcar de forma especial os dois leitores que, ao interpretá-las, acabam por descobrir visões e posicionamentos próprios seus retratados neste personagem na forma como encaram a realidade, quer seja ela a própria ou a do mundo em que vivem.

Magneto

Magneto é um mutante com poderes de manipulação de campos magnéticos, além de controlar qualquer tipo de metal. Tendo visto sua família e amigos perecerem nos campos de concentração nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, desenvolveu uma visão e interpretação de que somente a resistência via luta pode garantir a sobrevivência e manutenção da raça mutante, para assim evitar que aconteça com os mutantes aquilo de que os judeus foram vítimas. Com esse objetivo em mente e contrário às ideias pacíficas de seu amigo e também mutante Charles Xavier, Magneto entra em conflito com autoridades mundiais, exércitos e com outros heróis e mutantes, mais notadamente os X-Men, justamente pelas diferenças ideológicas que parecem guiar sua vida e seus propósitos.

Como esse personagem recebeu uma quantidade de votos significativa em uma das três localidades pesquisadas (Goiânia), foi procedida à análise de depoimentos dos leitores que o apontaram como favorito na tentativa de se evidenciar as razões em particular pelas quais Magneto é um personagem que exerce tamanho fascínio entre esses leitores.

A despeito da discrepância que os leitores da cidade de Goiânia demonstraram em relação às outras duas localidades, quanto a sua predileção pelo personagem Magneto, não foram detectadas razões explícitas as quais explicassem de forma clara o que leva a essa disparidade de gosto em relação as outras duas cidades.

O que se constatou em comum na relação entre a localidade em questão e os leitores que apontaram Magneto como um de seus personagens favoritos foi unicamente o fato desses leitores serem homens e serem residentes da cidade de Goiânia — GYN 1 – H – 39 anos, GYN 2 – H – 25 anos, GYN 5 – H – 34 anos, GYN 9 – H – 20 anos, GYN 12 – H – 27 anos, GYN 14 – H – 25 anos. De resto, nenhum outro fator ou característica por eles apresentada pode ser apontada, inclusive porque esses leitores foram entrevistados em diferentes pontos de leitura da cidade e apresentam faixas etárias quase todas diferentes entre si.

6.6 Histórias favoritas da DC e da Marvel Comics

No que se refere à análise das histórias destacadas pelos leitores como sendo suas favoritas, tem-se um total de 115 histórias (49 da DC e 66 da Marvel — anexos 3 e 4). Essas histórias foram submetidas à medida de restrição aplicada junto aos personagens dessas editoras, ou seja, somente as histórias que tenham sido mencionadas pelo menos uma vez em cada uma das três localidades pesquisadas e terem também sido mencionadas com grande frequência pelos leitores entrevistados passam a integrar a seleção final para a análise a seguir.

Batman – O Cavaleiro das Trevas I

FIGURA 9 - Batman – O Cavaleiro das Trevas I



Fonte: HQ BR. 2017

Essa história da DC Comics foi citada por 13 diferentes leitores como uma de suas histórias favoritas. Ela data de meados dos anos 1980 e mostra um Bruce Wayne já sexagenário, aposentado e recluso, que decide regressar à ativa como Batman, lidando com o crime e a injustiça de modo mais pragmático. Ao mesmo tempo em que o Super-Homem se tornou um peão a serviço da administração governamental de Ronald Reagan nos EUA, que não aprova as atitudes de vigilante do Homem Morcego. A mando do governo, Super-Homem acaba por enfrentar Batman, sendo derrotado por este último no final da história. Destaque para a influência que essa história em quadrinhos recebeu da obra 1984, de George Orwell, que descreve justamente a luta de um homem — retratado na figura de Batman — desafiando também um estado político autoritário — aquilo que os EUA haviam se tornado na administração Reagan — onde a cobertura que a televisão fazia dos eventos ocorridos em muito se assemelhava a da entidade

Big Brother no romance de Orwell, quando ninguém poderia escapar da sua eterna vigilância.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(GYN5 – H – 34 anos): [...] aquela cobertura midiática, aquele Big Brother [...] o tempo todo a televisão em cima do que está acontecendo. Parece um pouco com o que a gente vê [...] só o que tá na televisão que conta [...] às vezes, tem alguém vendo o que tá por trás, mas parece que não é verdade, porque não tá na televisão [...] eles mostram um pouco disso lá.

(GYN15 – H – 33 anos): [...] aquela coisa que você endeusa, intocada [o leitor leva os dois braços simultaneamente ao alto, como que se louvando um ser superior], aquele mito? [...] vou misturar eles aqui e vou contrapor, vou profanar aquela imagem do herói. [...] teve um impacto emocional na minha vida [...] a partir do Cavaleiro das

Trevas [...] parecia que os quadrinhos estavam acompanhando o meu crescimento, de criança *pra* adulto.

Cada um dos leitores trouxe, a seu modo de ver, aspectos que a leitura do Cavaleiro das Trevas lhes proporcionou. Ao proceder a uma comparação alusiva entre a cobertura midiática como retratada no quadrinho e o programa de TV Big Brother, o primeiro leitor se lembrou que a forma como a mídia, e sobretudo a televisão, explora os eventos que acontecem no mundo é idêntica à proposta do Big Brother, de cobertura 24 horas por dia quanto a todos os eventos e acontecimentos que se passam no local do programa. Portanto, essa comparação evidencia a descrição densa de Geertz, já que para realizá-la, o leitor precisou “[...] construir uma leitura [...] escrita não com os sinais convencionais [...] mas com exemplos transitórios de comportamento modelado” (1978, p.7) . O segundo leitor já apontou um “impacto emocional na minha vida”, já que, de acordo com seu depoimento, o Cavaleiro das Trevas lhe revelou que era possível crescer e amadurecer, como ele mesmo, no momento de transição entre a infância e a vida adulta.

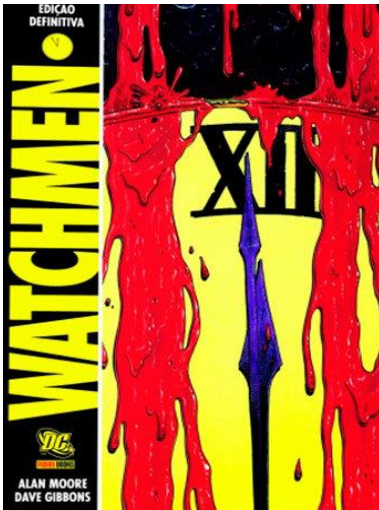
Etnometodologia (GARFINKEL – 1963): Segundo Dumont e Pinheiro (2015, p.58), a etnometodologia, além de preocupar-se com a fala dos sujeitos, lembra que pequenos gestos, alguma manifestação corporal manifestada durante fala específica, pode ter grande significado para o entrevistado, conseqüentemente para o pesquisador.

Ainda dentro do depoimento de GYN15 – H – 33 anos, quando o leitor diz a palavra “intocada” e ao mesmo tempo ergue os dois braços para cima, ele enfatiza os personagens como se fossem uma entidade superior ou divina, que são desconstruídos pela história Cavaleiro das Trevas. A relatabilidade de Garfinkel (1963) se faz presente no paralelo entre as ações que um indivíduo empreende na vida real com algum embasamento no conhecimento adquirido, no caso, via leitura.

Watchmen

História citada dez vezes por leitores entrevistados nas três realidades como uma de suas favoritas. Watchmen é uma história em quadrinhos que emprega o contexto político de meados dos anos 1980, em um mundo onde os Estados Unidos e a União Soviética viviam à beira de uma guerra nuclear. Tudo isso conduzindo simultaneamente uma homenagem e crítica ao gênero dos super-heróis.

FIGURA 10 - Watchmen



Watchmen também recebe destaque por ser a única obra em formato de história em quadrinhos a ser eleita uma das 100 melhores obras de em língua inglesa de todos os tempos, pela revista *Time*.

Fonte: BLOG do Jotacê, 2017.

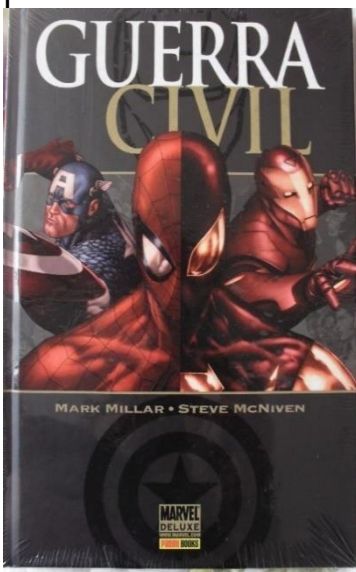
Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC8 – H – 29 anos): [...] foi provavelmente a primeira coisa que eu li que me fez pensar em quadrinhos como literatura real. [...] eu ficava tipo: ‘uau, isso não é uma história em quadrinhos. Isso é tipo contar uma história real com imagens, para fazê-la mais digerível as pessoas’. [...] meio que mudou o jeito como eu vi histórias em quadrinhos depois de lê-la.

O leitor pontua Watchmen como a primeira leitura de quadrinhos por ele realizada, a qual lhe proporcionou uma reflexão acerca do formato em si. É explícito que a história Watchmen foi um marco, que lhe possibilitou uma nova visão pessoal a respeito dos quadrinhos em si, trazendo para a sua realidade a compreensão de que quadrinhos podem ser empregados para narrar histórias reais, repletas de aspectos inerentes à própria vida. Esse leitor também se enquadra junto à teoria de Schechner (1998), que define uma performance como eficácia quando esta apresenta uma ou mais repercussões significativas para com a sociedade, como estimular mudanças significativas ou mesmo trazer uma redefinição quanto a posições previamente formadas. Nesse caso, a leitura da história em quadrinhos Watchmen empreendida por esse leitor se configura como uma performance preenchida com a eficácia, pois essa história lhe conferiu estímulo para que ele alcançasse uma mudança expressiva de postura pessoal, no que tange a sua compreensão quanto ao potencial do formato e suporte para narrar histórias reais.

Guerra Civil I

FIGURA 11 - Guerra Civil



Fonte: LER Mangá, 2017.

História em quadrinhos da Marvel Comics citada dez vezes como favorita pelos leitores entrevistados. Sua trama relata a ação precipitada de um grupo de jovens super-heróis na cidade norte-americana de Stamford, o que acarreta em uma tragédia sem precedentes, deixando um saldo de centenas de mortos. Diante da pressão popular, o governo dos EUA sanciona uma lei, determinando que todos os indivíduos que possuam poderes sobre-humanos sejam registrados, revelando suas identidades secretas e a extensão de seus poderes no processo. A iniciativa divide a comunidade heróica como nunca antes. De um lado, a facção pró-registro, liderada pelo Homem de Ferro, que acredita na lei estipulada como um passo necessário à atuação dos heróis no mundo. Do outro, os contrários à medida, tendo à frente o Capitão América, que acredita que essa lei é uma intolerável agressão à liberdade cívica.

Inscrição – descrição densa (GEERTZ, 1978); ficcionalização (ISER, 1996-1999); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988).

(UC11 – H – 38 anos): [...] uma falha de comunicação entre duas filosofias. Se eles tivessem sentado e conversado [...] poderiam ter encontrado [...] a solução [...] nós gostaríamos que você, Capitão América ou Homem de Ferro, [...] encontrasse a solução, ao invés de ditar as regras [...] o mesmo raciocínio se aplica ao ato patriótico de Bush [...] se houvesse mais conversa [...] atentados as liberdades civis não teriam sido endossados pela lei.

(GYN12 – H – 27 anos): [...] paralelo que ela formava [...] com o ato patriótico, feito nos EUA. [...] segurança ou liberdade? [...] Benjamim Franklin: se você 'troca sua liberdade por segurança, você não merece segurança'. [...] Eu acredito plenamente nesse pensamento [...] pra mim, ele é retratado na história.

A forma dos leitores lidarem com essa realidade apresentada em Guerra Civil foi proceder a uma interpretação paralela com o mundo real. No caso do primeiro leitor, suas

conclusões denotam uma comparação entre a leitura da história com um evento do mundo real, a implementação do Ato Patriótico, uma medida promovida pelo governo George W. Bush que se notabilizou pela quebra de sigilos e de identidades civis em prol da segurança nacional. Provavelmente, o leitor inferiu que, da mesma forma que uma comunicação efetiva entre os protagonistas de Guerra Civil poderia ser a chave para a solução do problema, no mundo real, a ausência de comunicação foi aquilo que pode ter causado os atentados às liberdades civis com o endosso do governo dos EUA.

O segundo leitor também empregou um paralelo com o Ato Patriótico. Refletindo sobre um dos argumentos que a história em quadrinhos abordava, a questão polêmica de se privilegiar a liberdade ou a segurança, ele recorreu a uma fala de Benjamim Franklin, um dos patriarcas da independência norte-americana, provavelmente como uma influência por ele considerada pertinente para explicar a sua própria forma de se posicionar quanto ao argumento sobre liberdade versus segurança.

Percebe-se que os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics são capazes, ao escolher seus personagens — não apenas os super-heróis, mas também vilões e personagens coadjuvantes — e histórias favoritas, de explicitar as razões pelas quais esses personagens e histórias se tornaram as suas favoritas.

Essa explicação dos leitores pelo gosto ou predileção por eles estabelecida ocorre devido às estruturas conceituais, ou seja, aos elementos associados ao comportamento, às decisões e ações dos indivíduos, que trazem consigo conceitos e significados muitas vezes imbricados uns aos outros, em formatos muitas vezes irregulares, estranhos e implícitos, mas que são influentes ao serem recordados como uma forma de se lidar com a realidade.

Outro ponto que os leitores também recorrem para escolher personagens ou histórias favoritas é a capacidade que essas tem de lhes revelar algo importante ou relevante sobre eles próprios, conforme estabelecido por Iser (1996-1999), na definição do conceito de ficcionalização. Exemplos trazidos pelos leitores como o apreço por uma determinada área de atuação profissional ou formas próprias de se refletir quanto a questões polêmicas que envolvem a vida em sociedade, baseando-se em noções e valores construídos ao longo de suas vidas, como compreensões entre diferentes regimes políticos existentes no mundo e quais deles privilegiam mais o aspecto de liberdade frente a outros que dão mais valor a segurança.

Mais especificamente quanto aos dados coletados, percebe-se que dentre as análises e interpretações dos leitores junto às histórias dos quadrinhos, elas ocorrem com destaque envolvendo paralelos associados ao mundo real. Nas três narrativas ficcionais apontadas — Cavaleiro das Trevas I, Watchmen e Guerra Civil I — a forma como o conteúdo é abordado denota, de acordo com os depoimentos dos leitores, a associação com acontecimentos reais — as comparações sobre a verossimilhança da cobertura televisiva de eventos, e também a presença e a figura de poder da autoridade política na elaboração e cumprimento de leis, por exemplo.

Cabe destacar que, mais do que as histórias em si, os leitores demonstraram maior desenvoltura em entender os paralelos e associações comparando fatos ocorridos na vida real com os apresentados pelos personagens. Os exemplos, falas, contextos, performances e posturas ou as estruturas conceituais, ou seja, os elementos presentes na fala e nos modos de agir dos personagens foram mais capazes de captar e ressaltar a atenção do leitor para serem posteriormente empregados por ele, dentro de um ou mais de seus contextos sociais, como uma forma de se lidar com a realidade e as nuances por ela apresentadas, como aponta Geertz (1978) em seu conceito de descrição densa, o qual evoca a necessidade de interpretação das estruturas conceituais dentro da cultura, para delas então se extrair o modo como os indivíduos concebem e internalizam essas mesmas estruturas, quando delas tiveram acesso.

Um outro destaque entre os leitores está na diferença de interpretação e de paralelos estabelecidos por eles com os personagens de cada editora. Os leitores que escolheram personagens da DC Comics se concentraram mais na veiculação e endosso de valores junto às suas próprias vidas. No caso dos heróis, os exemplos de superação, de esperança, de bondade e, no caso dos vilões (Coringa), o quanto suas ações e performances podem levar à análise de informações. Já os da Marvel Comics basearam seus paralelos muito mais em fatos ou circunstâncias com que têm que lidar no mundo real, no cotidiano — por exemplo, depressão e resolver situações pontuais.

6.7 Modificação de elementos da narrativa dos quadrinhos

A próxima questão do roteiro de entrevista (nº 21) procurava verificar se o entrevistado exibia a característica de alterar parte ou o todo de uma história, por prazer, para fazê-la ter um final e um sentido diferentes do original ou mesmo para

inserir-la em outra trama, de natureza similar. O objetivo da questão era o de acessar a compreensão do leitor quanto àquilo que está sendo retratado nas páginas dos quadrinhos, ressaltando elementos — fatos, ações, conhecimentos — a acontecimentos que se sobressaíram para ele e que podem ser ligados também a outros conhecimentos previamente adquiridos.

Dentre os autores e teorias que subsidiam a formulação dessa pergunta, estão os princípios da etnometodologia de Garfinkel (1963), destacando-se a ação prática ou realização e a reflexividade. Destaca-se o princípio de transporte, advindo da antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1988), a ficcionalização, descrita dentro da teoria da recepção de Iser (1996-1999) e a recriação da leitura pelo leitor, de Iser e de Dumont (1998).

No que se refere à etnometodologia, evocam-se mais notadamente os princípios da **açãoprática ou realização** — analisando as ações de reconstrução, redescoberta ou de resignificação do personagem ou da história (ou partes desta) pelo leitor — e o da **reflexividade** — entender a prática da leitura dos quadrinhos da Marvel ou da DC Comics e as reações que essa leitura representa ou desencadeia junto ao leitor.

Quanto à antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1998), é empregada aqui a noção de **transporte**, quando o leitor exhibe uma forma de deslocamento temporário, via leitura empreendida, de seu mundo físico para os universos da Marvel ou da DC Comics, tornando-se parte daquele local ou incorporando-se a um personagem da trama lida.

A ficcionalização, como defendida por Wolfgang Iser (1996 - 1999), aponta a incapacidade de um texto de reter exclusividade de significado em si mesmo e, portanto, fazer com que necessite da figura do leitor como aquele que exhiba e demonstre consciência quanto ao valor e ao significado que uma leitura possui, através da capacidade de reelaborar, por reflexões junto à sua realidade, o ato de ler.

E, finalmente, a recriação da leitura pelo leitor, apontada por Iser (1996-1999) e por Dumont (2000), ocorrendo quando o leitor se mostra capaz de empregar conteúdos do enredo da leitura ficcional— ações, fatos, posturas, exemplos, entre outros —em um ou mais aspectos de sua própria vida.

Vários leitores afirmaram ter feito, ao longo de suas leituras, modificações junto a pelo menos uma história lida. Foram destacados como elementos que seriam alterados pelos leitores, se tivessem a oportunidade:

A) Características dos personagens: os leitores expressaram opiniões e interpretações mais voltadas para os personagens dos quadrinhos, promovendo desde sutis até drásticas mudanças em um aspecto pessoal — principalmente suas predileções e posturas — ou mesmo ressaltando a inclusão de um personagem, em substituição a outro, por um ou mais traços pessoais apresentados por esse personagem que os leitores julgam mais adequados à situação retratada.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); ficcionalização (ISER, 1996-1999); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

(BH3 – H – 20 anos): [...] no Velho Logan [...] o Gavião Arqueiro [...] a filha dele se tornar a Rainha do Crime. Eu faria com que ela, ao se tornar dona daquele pedaço, tentasse mudar um pouco as coisas pro bem e não pro mal [...] se fosse eu, faria diferente, faria pro bem.

(BH12 – M – 19 anos): [...] eu não gosto [...] da Estelar com o Robin [...] como um casal [...] é muito clichê [...] 'Ah, a menininha mais bonitinha, vai ficar com o menininho mais bonitinho' [a leitora alterou sua voz, para dar a impressão de que outra pessoa estava falando neste momento]. [...] eu juntei [...] a Estelar se apaixonava pelo Ajax [...] e nisso aparecia a Mulher Gavião [...] só que aí ela ficava com o Robin [...] eu trocava os casais.

[] Nesse último exemplo, a leitora altera propositalmente a sua voz, tentando imitar a de uma outra pessoa. Essa alteração foi uma crítica para com a história lida. Ela torna nítida a relatabilidade de Garfinkel(1963), pois se vale de uma referência de significado resultante do paralelo entre a leitura por ela empreendida — a qual prega a manutenção do *status quo* para casais, ou seja, unem-se pela beleza física dos parceiros — e a sua opinião, de que a diversidade seria o caminho para tornar a união de casais mais interessante.

Os depoimentos desses dois leitores contribuíram por trazer evidências de que os leitores, ao escolherem proceder a uma mudança junto a características que já são consolidadas a respeito dos personagens dos quadrinhos, o fazem ao se deslocar temporariamente junto à vida desse personagem (conceito de transporte de Schechner, 1998), levando em consideração suas características pessoais, histórico, motivações e modo de agir. Tendo esses conhecimentos em mente, os leitores passam então a verificar como se sentem quanto a uma ação desempenhada pelo personagem (conceito de reflexividade de Garfinkel, 1963). Se tal ação contradiz uma realidade, uma crença ou valor pessoal ou a forma de compreensão que os leitores carregam consigo (conceito de ficcionalização de Iser (1996-1999)), aí então eles procedem à alteração, reconstruindo a história diante da leitura empreendida (conceito de ações práticas ou realização de Garfinkel, 1963).

Ainda que essa mudança possa pontualmente descaracterizar o personagem, os leitores parecem estar de acordo com ela, já que, para recorrer a uma mudança, eles empregam um conhecimento ou forma de agir do personagem, obtidos através da leitura dos quadrinhos, comparando-o com um ou mais aspectos de sua própria vida (conceito de recriação da leitura pelo leitor, de Iser (1996-1999) e Dumont (1998)).

B) Características da história/trama/enredo: os leitores procuraram pontuar alterações que promoveriam junto a um ou mais aspectos da história lida. Pode ser aplicada desde a inserção de outro personagem até a completa alteração de partes específicas ou do todo de um enredo da história.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); ficcionalização (ISER, 1996-1999); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

(UC12 – H – 39 anos): Guerra Civil [...] eu não teria feito o Homem de Ferro [...] um supervilão [...] contratando vilões. De jeito nenhum o Homem-Aranha vai concordar [...] com você, se Norman Osborn e Venom estão no mesmo time [...] essas pessoas lhe causaram incalculáveis quantias de dor.

(BH1 – H –34 anos): [...] Saga do Clone [...] a filha do Peter Parker. [...] Até hoje, não se sabe o que aconteceu com ela. [Entrevistador: o que você faria?]: Eu deixaria ela existindo [...] a partir dali, com uma filha, o Peter Parker [...] ser super-herói e ter uma família [...] com o avanço dos anos, ele ia [...] largando essa vida de Homem-Aranha. [...] O quadrinho poderia trabalhar essas questões. [...] teria condição de ele continuar desenvolvendo boas histórias, casado e ainda com uma filha.

(GYN6 – H –26 anos): [...] Injustiça [...] alguns personagens não apareceram. [...] Um desses personagens [...] é a Supergirl. [...] eu penso que ela estaria contra, pra bater um peso alí [o entrevistado gesticula com suas mãos, em um formato semelhante ao de uma balança] pensamento oposto [...] pro Superman, pra pensar 'será que eu tô certo'?

[]:A relatabilidade de Garfinkel (1963) ocorre aqui quando o leitor, ao reproduzir com as duas mãos uma estrutura semelhante a de uma balança, procura denotar a ideia de equilíbrio, base de seu argumento.

Os três leitores pontuaram de forma específica não somente a narrativa a que procederiam a mudanças, como também as partes específicas junto às histórias em que essas alterações se dariam. Isso foi possível graças à capacidade dos leitores de se transportarem para a narrativa, em alguns momentos incorporando um personagem (conceito de transporte de Schechner, 1998) e tentando entender a sua maneira de agir naquele evento. Também ocorreram oportunidades em que o leitor, mesmo incorporando o papel de um determinado personagem frente à trama, optou por manter a sua visão pessoal, aquela que carrega elementos de si próprio, para proceder à interpretação da história (conceito de ficcionalização de Iser, 1996-1999).

Em outros momentos, esses leitores procederam à uma análise do evento como um todo e manifestaram a sua reação, em geral negativa, quanto a parte do evento que desejavam alterar (conceito de reflexividade de Garfinkel, 1963). Nesses casos, o que se constata é uma sugestão de alteração ou eliminação da referida parte, de modo a manter o significado que os leitores julgam como mais procedente

com o personagem naquele enredo ou com a proposta do enredo em si (conceito de ações práticas ou realização de Garfinkel, 1963).

Tendo por base os depoimentos apresentados, evidencia-se a capacidade dos leitores de proceder a alterações, tanto no que se refere à inserção de um ou mais personagens diferentes para uma determinada trama, ou mesmo modificando elementos da trama em si. Conforme as análises procedidas ao final de cada uma das características que englobavam possibilidades de mudança, ficou clara a presença dos autores destacados e de suas teorias, junto à interpretação das respostas dadas à esta questão do roteiro de entrevistas.

6.8 Identificação entre os leitores e as histórias em quadrinhos

A entrevista passou para a próxima questão (nº 22), quando os leitores expuseram o estabelecimento de uma ou mais identificações entre personagens e eventos narrados nas histórias em quadrinhos com suas próprias vidas. Essa questão tinha por objetivo acessar e mostrar as formas pelas quais os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis se contemplavam retratados junto a elementos dos personagens — fatos ocorridos com o personagem, posturas por ele demonstradas, falas empregadas, ações desempenhadas, conhecimentos apresentados — ou das histórias — fatos, ações, eventos, acontecimentos ocorridos no enredo —, os quais poderiam ser ligados, de alguma forma, a fatos, eventos ou acontecimentos ocorridos aos próprios leitores.

Os autores e teorias utilizados para elaborar essa pergunta e interpretar as respostas fornecidas pelos leitores entrevistados são a etnometodologia de Garfinkel (1963), a antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1988), a estética da recepção de Iser (1996-1999), a identificação dos fatores contexto, motivação e sentido, como desencadeadores da efetivação da ação leitura de Dumont (1988) e a recriação da leitura pelo leitor de Iser (1996-1999) e Dumont (1998).

Quanto à etnometodologia e suas aplicações nessa questão, vários de seus princípios se fazem presentes. A **ação prática ou realização**, que envolve o acesso à ação ou fato pertinente ao personagem e a subsequente reconstrução ou sua ressignificação por parte do leitor. A **reflexividade**, a qual contempla o acesso às formas como os leitores da Marvel ou da DC Comics descrevem a leitura empreendida,

incluindo o acesso ao conteúdo que lhes chamou a atenção e a sua reaplicação na realidade. A **noção de membro**, para se explicitar os elementos dos personagens ou das histórias e a capacidade dos leitores de os incorporar em suas vidas. E a **relatabilidade**, que traz o acesso às atividades práticas descritas pelos leitores, empregando referências de sentido e significado de senso comum dos personagens desses quadrinhos que os leitores possuem acesso através da leitura.

A presença dos três elementos destacados por Dumont (1998, 2017) para a efetivação da leitura — contexto, sentido e motivação — são identificados nas falas dos leitores. Tal junção de fatores é percebida de forma sutil, nas respostas dadas e suas entrelinhas, sendo os leitores assim estimulados pelas perguntas da entrevista.

A maior preferência constatada do total de 17 leitores (ou 38,7%, aproximadamente), sendo três de Urbana e de Champaign (UC), quatro de Belo Horizonte (BH) e dez de Goiânia (GYN) — recaiu sobre o Homem-Aranha (Peter Parker) e elementos de sua vida e trajetória — fatos importantes ocorridos tanto em sua vida de herói como em sua identidade civil, relações com personagens coadjuvantes e também conexões com outros indivíduos que assumiram a identidade desse super-herói.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998);

(UC2 – H – 30 anos): [...] quando Peter Parker para de ser o Homem-Aranha [...] eu me identifiquei com aquilo. [...] me lembro que larguei a faculdade [...] senti como se tivesse chegado no limite. [...] eu posso me lembrar de pensar sobre o Peter Parker [...] Aquela história levantou o tema da desistência por um tempo. Eu meio que me sinto do mesmo jeito, apenas. [Entrevistador: eventualmente, você chegou a regressar?]: Sim, sim, obviamente eu regressei. [Entrevistador: Tão rápido quanto Peter Parker regressou ao papel de Homem-Aranha?]: Sim [...] foi meio irônico. Quando eu finalmente regressei, voltei aos eixos.

(BH5 – H – 28 anos): Já me coloquei no lugar do Homem-Aranha. [...] não na parte dele ter poderes. [...] na parte dele ser o Peter Parker

mesmo. Duro, nerdão, faz tudo, gostar de estudar [...] Sempre me via assim. Também me dou mal como o Peter Parker com as meninas.

(GYN17 – M – 28 anos): [...] que nem o Peter [...] eu me identifico com ele, porque eu também cresci em um lar pobre. [...] Mas eu consegui superar, consegui passar num concurso federal. Consegui [...] terminar o mestrado [...] ter um relacionamento saudável com alguém. [...] muita gente que nasceu no mesmo meio que eu, com as mesmas oportunidades que eu, não conseguiu.

No que se refere ao Homem-Aranha e a sua identidade civil como Peter Parker, os três leitores relataram a presença de vários fatos e elementos do enredo de suas histórias, os quais lhes permitiram uma identificação com esse personagem e a incorporação de suas atitudes junto às suas próprias vidas (conceitos de noção de membro de Garfinkel (1963) e de recriação da leitura pelo leitor de Iser (1996-1999) e de Dumont (1998)). E o fazem ao trocar de lugar com o herói, pela identificação que desenvolvem com ele, tornando-se, então, temporariamente esse ser, sem que com isso deixem de ser a si mesmos (conceito de transporte de Schechner, 1998). Esse transporte passa a ser mais permanente na medida em que o leitor não apenas se transporta a figura e aos eventos ocorridos com Peter Parker, mas sobretudo interpreta-os como fatos, refletindo e ponderando sobre o sentido e o significado deles ocorrerem na vida do personagem e utilizando esse conhecimento junto a eventos de ordem similar ocorridos em suas próprias vidas (conceito de transformação de Schechner(1998) e de relatabilidade de Garfinkel(1963)). A descrição da leitura dos fatos e acontecimentos ocorridos com Peter Parker ou com Miles Morales revela o percurso tomado por esses leitores, que vai desde a leitura das histórias do Homem-Aranha, o acesso propriamente dito ao que ocorre no enredo pertinente ao personagem e, posteriormente, a reaplicação desse conteúdo acessado e interpretado em suas próprias vidas (conceito de reflexividade de Garfinkel, 1963).

Outros personagens dos quadrinhos de super-heróis, além do Homem-Aranha, também foram lembrados e pontuados por outros leitores que participaram da entrevista junto a essa mesma questão:

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); Antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); Recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999. DUMONT, 1998);

(UC14 – M – 24 anos): [...] quando eu lia a Batmoça, era divertido me imaginar como ela [...] quando eu estava na escola de biblioteconomia, e durante uma questão de referência em que particularmente obtive sucesso, é sempre divertido imaginar a si mesma como a Oráculo, meio que *hackeando* e encontrando informações.

(GYN9 – H – 20 anos) [...] exemplo da Vampira. [...] eu me identifiquei muito com ela, da trajetória dela. [...] [Entrevistador: a Vampira sai da sua casa e família de origem]: Um-hum. [...] [Entrevistador: Houve [...] um contexto [...] que você pensou ‘Opa, pera aí. Isso aqui não tá certo. Deixa eu sair fora e procurar a minha praia?’]: Houve sim. [...] Eu vi que eu não queria tá no meio daquela família e tudo mais. E procurei dela sair e encontrar os meus amigos. Aí eu achei os amigos que se identificavam comigo e [...] sai realmente da minha casa.

Nota-se junto aos depoimentos que, da mesma forma ocorrida com o Homem-Aranha, também houve a descrição da leitura das aventuras de outros personagens dos quadrinhos e a aplicação de posições e ações desses personagens em suas próprias vidas (conceito de reflexividade de Garfinkel, 1963). A identificação que ambos os leitores manifestaram para com fatos ocorridos nas histórias de Batmoça / Oráculo e Vampira, respectivamente, lhes permitiu reconhecer modos de agir — da primeira, *hackear* e encontrar informações e, da segunda, o fato de ter abandonado seu lar e família de origem — os quais foram por esses leitores incorporados em suas vidas (conceitos de noção de membro de Garfinkel (1963) e de recriação da leitura pelo leitor de Iser (1996-1999) e de Dumont (1998)).

Ao proceder a trocar imaginária de lugar com essas duas personagens pela identificação que desenvolvem com eventos veiculados em suas histórias, esses dois leitores se tornam de forma temporária Batmoça / Oráculo e Vampira, sem que com isso deixem de ser a si mesmos (conceito de transporte de Schechner, 1998). E ao fazê-lo, eles interpretam as ações demonstradas e os eventos ocorridos junto às

personagens, refletindo quanto ao significado dessas personagens, acabando por reutilizar esse conhecimento junto a ações que os próprios leitores tomaram em suas vidas — respectivamente, responder a dúvida sobre referência no campo da biblioteconomia (a mesma área de formação acadêmica da personagem Batmoça / Oráculo, a propósito) e sair de casa, como a personagem Vampira o fez (conceito de transformação de Schechner (1998) e de relatabilidade de Garfinkel (1963)).

6.9 Emoções demonstradas pelos leitores relativas a personagens e às histórias em quadrinhos

Foi também perguntado — questão nº 23 do roteiro de entrevistas — se os leitores sentiram algum tipo de emoção com o curso dos fatos ou acontecimentos narrados em uma ou mais histórias em quadrinhos e se eles podiam se lembrar quais sentimentos foram estes. Tal capacidade de sentir e de reconhecer o sentimento presente junto às páginas das histórias em quadrinhos também se torna evidente em muitas das falas, quando o leitor consegue traçar um paralelo de similaridade entre o acontecimento narrado e algo de sua própria existência, ou mesmo algo que, após certa reflexão e ponderação, permite ao leitor processar o desenrolar da ação descrita na narrativa e interpretar o fato, atrelando ao mesmo algum tipo de significado.

Os autores e teorias utilizados para se elaborar essa pergunta e se interpretar as respostas fornecidas pelos leitores entrevistados são a etnometodologia de Garfinkel (1963), a antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1988) e a especificação (diagnose) de Geertz (1978), justamente para se destacar as emoções presentes nas páginas dessas histórias em quadrinhos e o modo como elas são reconhecidas pelos leitores.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); especificação (diagnose) (GEERTZ, 1978);

(UC7 – M – 19 anos): A Guerra Civil me deixou excitada. [...] eu estava realmente entrando na história. [...] me visualizando, como [...] se eu fosse a Mulher Invisível. [...] 'o que eu faria? Será que eu deixaria o Sr. Fantástico? Eu não sei'. [...] eu estava mais investida nela do que em outras histórias, foi isso que me fez sentir excitada.

(BH12 – M – 19 anos): [...] o casamento do Deadpool. [...] eu sou apaixonada pelo Deadpool. [Entrevistador: Nesta história, você se viu como a Vanessa, namorada/esposa do Deadpool?]: Sim [...] quando ele faz o pedido. [...] eu acho isso bonitinho. [Entrevistador: se fosse você, aceitaria?]: Sim, porque eu amo ele.

(GYN9 – H – 20 anos): [...] a Feiticeira Escarlate. Depois que ela descobriu sobre os filhos dela. [...] a Agatha Harkness foi lá e apagou a memória dela. [...] ‘Como assim, fazer uma coisa dessas comigo? Apagar pessoas que eu considero [...] eliminar da minha vida’. [...] Eu fiquei muito triste por ela.

Através das respostas dadas nas três localidades onde a pesquisa ocorreu, é possível se constatar que os leitores são capazes de se lembrar dos sentimentos demonstrados pelos personagens diante de circunstâncias variadas na trama dos quadrinhos e também de estabelecer conexões emocionais com fatos e eventos ocorridos com os personagens. Essas conexões foram possíveis graças à leitura das histórias, que lhes permitiu efetivar um deslocamento para o mundo recriado nas tramas dos quadrinhos, incorporando temporariamente os mesmos personagens, sem que com isto deixassem de ser eles mesmos, ou seja, encarando as suas posições e sentimentos pelos olhos dos personagens, caso se encontrassem em situações e contextos como os descritos (conceito de transporte de Schechner, 1998).

Os sentimentos que os leitores manifestaram, com isenção de valores, são a grande evidência da compreensão acerca do que foi transmitido na história e ao que os personagens foram submetidos. Assim sendo, tais sentimentos adquirem um caráter mais permanente, pois marcaram os leitores de forma ímpar, sendo significativo o bastante para influenciar e se ressaltar junto a eles no mundo real. Destaca-se nessas manifestações dos leitores o conceito de especificação (diagnose) de Geertz(1978), ao ponto de fazê-los exibir o mesmo sentimento ou emoção que o personagem aparentou sentir na história em suas vidas, em virtude do sentido e do significado que as histórias assumiram como referência (conceito de transformação de Schechner (1998) e de relatabilidade de Garfinkel (1963)).

6.10 Leitura de histórias em quadrinhos e a introjeção de conhecimento identificada pelos leitores

As perguntas 24, 25 e 26 do roteiro de entrevistas foram elaboradas considerando-se respectivamente aos princípios da etnometodologia de Garfinkel (1963), a especificação (diagnose) de Geertz (1978), a antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1988) e a recriação da leitura pelo leitor, de Iser (1996-1999) e Dumont (1998). Elas primavam por extrair, junto aos leitores entrevistados, exemplos quanto a pelo menos um aspecto presente nos quadrinhos de super-heróis da Marvel ou da DC Comics — passagem, fala, postura, ação, evento — que tenha sido por eles empregados ou recorridos em um ou mais momentos de suas vidas. Ao ocorrer tal fato, pode-se afirmar que houve a introjeção de conhecimento em decorrência daquela leitura.

Tinha-se por objetivo a compreensão não apenas à predileção de determinados personagens ou tramas específicas, mas, sobretudo, dar ao leitor a oportunidade de constatar se houve de fato a introjeção do conhecimento via leitura. Essas três perguntas foram aquelas que permitiram acesso às formas empregadas pelos leitores para interpretar o que foi lido nos quadrinhos, bem como retratar como suas percepções e interpretações relativas aos acontecimentos veiculados nas tramas de seu próprio mundo estão conectados.

Justamente a partir das perguntas da parte III das entrevistas é que se constatou a percepção daquilo que Geertz (1978) defende como a necessidade do estudo da cultura incluir também os significados que as pessoas dão para as ações desempenhadas. Isso se torna possível quando se contempla a realidade como uma instância socialmente construída, a qual se encontra presente na vivência habitual dos indivíduos. Tendo por base o estudo da etnometodologia, onde a realidade social é uma estrutura criada pelos atores nela inseridos, a realidade das histórias em quadrinhos de super-heróis é também criada por seus leitores, em consonância ao pensamento defendido por Garfinkel (1963) e ratificado por Dumont (1998), quando a pesquisadora afirma

Garfinkel estabeleceu um novo território para a análise sociológica, ou das ações, baseada no estudo das propriedades do raciocínio e do senso comum. Segundo o autor, os atores sociais responderam não só ao comportamento percebido, aos sentimentos, motivos, relacionamentos e outros aspectos da organização social da vida e seu contexto, como também à normalidade destes eventos, ou seja, suas chances de recorrência, sua comparação com eventos passados e as condições para estas recorrências. (p.153).

De modo a evidenciar as formas como a leitura dos quadrinhos de super-heróis é capaz de evocar o senso comum de seus leitores, solicitou-se aos entrevistados que descrevessem uma ou mais situações em que eles reconhecessem e pudessem tornar evidente a presença desse senso comum entre um ou mais elementos presentes nas histórias em quadrinhos e sua existência ou ocorrência, de forma idêntica ou similar, junto às suas vidas. Esses elementos poderiam ser oriundos do uso de um exemplo, passagem, postura, fala, situação ou acontecimento ocorrido em uma ou mais dessas histórias, ou mesmo se o leitor apontasse ter sofrido algum tipo de discriminação ou preconceito a partir da leitura dos quadrinhos de super-heróis, fato corriqueiro sofrido pelos leitores.

Através das respostas, tentar-se-ia evidenciar também a realidade de comportamentos e posicionamentos dos leitores para produzir e reconhecer os aspectos de seu mundo, tornando-o familiar na medida em que o constroem, o descrevem e o interpretam. A evidência do senso comum é o que permite acessar se, de fato, através do significado dado à experiência específica da leitura dos quadrinhos de super-heróis, se processa uma forma também de constatar, junto aos leitores desse gênero, as percepções e construções compreendidas em seu dia a dia.

A evocação do senso comum aponta para a capacidade do leitor de interpretar a história lida e constatar que ela pode apresentar uma ação, um fato, um posicionamento, um dilema, enfim, um elemento que se destaque, ao ponto de ser recordado por aquele que a lê com determinado grau de relevância para sua vida. Isso torna evidente a capacidade do leitor de interpretar e refletir diante de um enredo ao qual foi exposto e, em sequência, estar apto a construir sentidos e introjetar conhecimentos via reflexão sobre o senso comum percebido entre a história e a sua vida.

Ao se considerar a amostragem total de leitores entrevistados, 35 deles (ou 79,5%) foram capazes de citar no intervalo das perguntas 24 a 26 os mesmos personagens ou histórias mencionadas nas questões 18 a 20, que perguntavam especificamente acerca dos personagens e histórias em quadrinhos favoritas, inclusive querendo aprofundar as razões pelas quais elas são suas prediletas. Esses resultados foram submetidos a medida de restrição aplicada anteriormente nesta tese, junto à seleção de personagens e às histórias dessas editoras. Ou seja, somente os personagens que tenham sido mencionados pelo menos uma vez em cada uma das três localidades onde a pesquisa

ocorreu e terem também sido mencionadas com maior frequência pelos leitores entrevistados nessas três realidades, são os que integram a seleção final para a análise a seguir.

TABELA 21 - Personagens da DC e da Marvel Comics mencionados pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis em dois momentos da entrevista

Personagem	Leitores UC	Leitores BH	Leitores GYN
DC COMICS			
Batman	5 (5 H)	1 (1 H)	3 (2 H / 1 M)
Super-Homem	1 (1 H)	2 (2 H)	2 (2 H)
MARVEL COMICS			
Homem-Aranha	4 (4 H)	2 (2 H)	7 (6 H / 1 M)

Fonte: Elaborada pelo autor, 2017.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); especificação (diagnose) (GEERTZ, 1978); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

Batman

(UC3 – H – 18 anos): [...] existem algumas coisas que você apenas precisa superar. [...] Eu sempre tive problemas em expressar minha opinião em público [...] o que eu acho que me fez superar foi entender que a minha opinião é importante. Igual ao Batman, que é alguém que não recebe gratificação, nem um simples obrigado [...] para mim é igual, já que talvez eu também não precise de gratificação. Apenas de saber que a minha voz e opinião importam.

(GYN16 – H – 18 anos): [...] desde os meus 8 anos de idade eu treino artes marciais. [...] muitas das vezes que eu treinava [...] eu pensava 'nossa, eu tenho que conseguir ser tão bom nisso aqui, como o Batman é naquilo ali' [...] meio que foi uma motivação [...] pra eu treinar.

Os dois leitores recorrem à descrição de uma parte importante de seus cotidianos — a dificuldade de se expressar em público e os treinos esportivos,

respectivamente — e estabelecem junto ao relato referências de sentido e de significado (conceito de relatabilidade de Garfinkel, 1963) que atribuem ao Batman, via paralelo entre essas ações ou acontecimentos e exemplos presentes nas aventuras do personagem.

Quando empregam esses exemplos, de superação e de ser bom naquilo que faz, os leitores denotam o seu apreço e valorização quanto ao conteúdo veiculado nos quadrinhos. Tanto que trazem esses mesmos exemplos de Batman para interpretarem tanto a existência das respectivas partes de suas vidas (conceito de recriação da leitura pelo leitor, de Iser (1996-1999) e de Dumont (1998)) quanto para se apropriar das posturas do Homem Morcego, aplicando-as em suas próprias vidas e demonstrando estímulo a mudanças expressivas e a resolução de problemas enfrentados (conceitos de transformação e de eficácia de Schechner, 1998).

Super-Homem

(BH9 – H – 29 anos): [...] nas histórias do Super-Homem [...] eu tenho a tendência de ser um pouco mandão e autoritário em relações pessoais [...] e essas histórias [...] me levaram a pensar nessa questão da liberdade com que ele vê a humanidade [...] em deixar as pessoas serem o que elas escolherem ser, sem julgamento. [...] comecei a tomar uma atitude [...] de acordo com esse valor, depois de ler essas histórias. [...] a gente não devia tentar controlar a vida das pessoas.

(GYN6 – H – 26 anos): [...] características do Superman. [...] não tem vaidade [...] ele sobe em árvore pra tirar gato. Ele vai em outra galáxia. [...] no mundo, a gente às vezes tem muita vaidade [...] o Super-Homem não [...] ele muito humilde. Eu acho que é uma característica que eu me enxergo nele e trago pra minha vida [...] me influencia [...] se precisar fazer alguma coisa a gente faz [...] trabalho braçal, trabalho intelectual.

Os depoimentos desses dois leitores contribuíram por trazer evidências de um deslocamento temporário junto à vida desse personagem (conceito de transporte de Schechner, 1998), levando em consideração alguns de seus traços, como as ideias de liberdade e humildade demonstradas pelo Super-Homem, para logo em seguida

relatar como esses traços foram por eles interpretados e aplicados em suas vidas e os resultados que obtiveram (conceitos de recriação da leitura pelo leitor, de Iser (1996-1999) e Dumont (1998) e de transformação, de Schechner (1998)).

Essa capacidade dos dois leitores de descrever e reconhecer práticas e exemplos de seu dia a dia — refletir sobre o autoritarismo que impõem aos seus próximos e estar disposto a encarar tarefas variadas, pelo leitor considerada das mais humildes às mais elegantes — torna nítida a ligação entre a leitura das histórias em quadrinhos do Super-Homem e os efeitos que demonstra junto às ações dos dois leitores (conceito de relatabilidade de Garfinkel, 1963).

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); especificação (diagnose) (GEERTZ, 1978); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

Homem-Aranha

(UC5 – H – 38 anos): [...] eu penso no mantra ‘com grandes poderes, vem grandes responsabilidades’. [...] como um professor [...] eu tenho o poder de cancelar a aula. Mas eu não tenho a responsabilidade de tentar e ajudar as pessoas que vem a aula hoje? [...] Eu meio que penso no Homem-Aranha algumas vezes assim, onde eu me coloco tipo: ‘Eu não preciso escolher a mim mesmo ao invés de outro alguém’.

(GYN1 – H – 39 anos): [...] HQ do Homem-Aranha [...] ele acha um celular de um homem e vai atrás [...] da pessoa [...] no final, ele consegue entregar. [...] não é só grandes coisas que um herói é feito, mas de pequenas coisas também [...] na faculdade, *tava* andando e achei esse pen drive. [...] tinha arquivos [...] TCC e eu: ‘caramba, esse pen drive é muito importante’ [...] Nisso, eu achei o nome da pessoa e [...] o e-mail. Entrei em contato e o cara ficou muito grato.

Ficou claro, pelas falas desses dois leitores que trouxeram das histórias em quadrinhos do Homem-Aranha exemplos de ações e fatos — o lema do personagem empregado para justificar uma determinada postura profissional e a ação de encontrar um objeto perdido e devolvê-lo ao seu dono — que foram incorporados quando enfrentaram

situações e contextos similares no mundo real (conceito de recriação de leitura pelo leitor, de Iser (1996 – 1999) e Dumont (1998)).

Ao compartilhar as suas leituras do Homem-Aranha, os leitores tornam evidente não apenas o seu apreço pelo personagem, mas também descrevem posturas e atividades práticas que praticam em suas vidas, empregando referências de sentido e de significado demonstradas pelo herói em suas aventuras (conceito de relatabilidade de Garfinkel, 1963). Além de o fazerem por certa inspiração do personagem, tendo sido motivados por ele ao conhecimento de suas posturas pela leitura (conceito de transporte de Schechner, 1998), reaplicando-as em momento posterior junto à resolução de problemas e a mudanças ou reafirmações de posturas com as quais se sintonizam (conceitos de transformação e de eficácia de Schechner, 1998).

Os outros nove leitores (ou 20,45% da amostragem trabalhada) se destacaram justamente por não citar nenhum dos mesmos personagens nas questões 24 a 26, que foram mencionados por eles como favoritos nas questões 18 a 20. Ainda assim, eles foram capazes de dar exemplos claros e coerentes de atos, falas, posturas, eventos ou fatos ocorridos com os personagens das histórias em quadrinhos, que foram aproveitados em sua vida. E o fazem de modo igualmente válido aos outros leitores entrevistados, sendo capazes de apontar e relatar as razões pelas quais os personagens foram lembrados.

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); especificação (diagnose) (GEERTZ, 1978); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

(UC6 – H – 38 anos): ‘Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades’. [...] Eu vim de família bem humilde. [...] fui o primeiro a ter diploma. [...] minha vida é diferente da minha família. [...] eu tenho mais poder, posso viajar pelo mundo ou falar com pessoas importantes [...] mas eu também tenho mais responsabilidades [...] com a pesquisa, em dar aulas [...] eu acho que isso está próximo do mantra do Homem-Aranha. [O leitor não colocou o Homem-Aranha como favorito].

(UC10 – H – 21 anos): Tem uma frase do Capitão América¹⁶ [...] sobre a máfia e a imprensa lhes dizendo para se mover, e que a sua responsabilidade é permanecer lá e lhes dizer: Não! [...] se alguém está [...] contra mim, por causa das minhas crenças pessoais [...] eu não vou deixar eles me pressionarem [...] a crer no que eles creem. Eu vou manter minha posição e dizer não. [...] Eu vou acreditar naquilo que eu quiser, porque eu posso. [O leitor não colocou o Capitão América como favorito].

(BH8 – H – 29 anos): [...] frases clichês dos quadrinhos [...] me fazem pensar [...] ‘Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades’. [...] como eu sou advogado, eu lido com situações [...] problemáticas. [...] embora de outra pessoa, eles acabam sendo da gente. [...] aquilo não deixa de ser um poder. [...] Eu faço o meu melhor pra lidar com aquilo de maneira responsável. [O leitor não colocou o Homem-Aranha como favorito].

(BH13 – H – 21 anos): [...] uma certa pessoa da minha faculdade. [...] ideologia totalmente extremista [...] ‘Ah, eu sou branco [...] eu vou namorar uma branca. [...] Mas eu não sou preconceituoso’. [...] eu usei exemplos de heróis [...] o Lanterna Verde, o primeiro foi um herói branco. Mas existiu um negro e representou tão bem quanto, que foi o John Stewart. [...] O Capitão América, um ícone americano [...] a nova fase aí [...] ele entrou negro. [...] Aí ele tentava discutir: ‘É um absurdo! [...] a pessoa, se ela é branca, ela tem que permanecer branca. [...] você está deturpando a origem’. Eu falei assim: ‘[...] corromper o herói, se você colocar ele de uma forma diversa ao que ele era. Mas questão racial, então vai diferir do que ele pode ser, do que ele pode fazer? Eu acho que não’. [O leitor não colocou os personagens Lanterna Verde (John Stewart) e Capitão América (Sam Wilson) como personagens favoritos].

¹⁶ A frase utilizada pelo Capitão América nessa história é, na verdade, uma citação de Mark Twain (1835 – 1910). Sua tradução é: ‘Não importa o que a imprensa diz. Ou o que os políticos ou a máfia dizem. Não importa se todo o país disser que algo errado está certo. Esta nação foi fundada sobre um princípio-mor: o requisito de que nós defendamos aquilo em que acreditamos, não importa as probabilidades ou consequências. Quando a máfia, ou a imprensa, ou o mundo todo lhes disser para se mover, sua função é a de se plantar como a uma árvore, ao lado do rio da verdade, e dizer ao mundo inteiro: Não! Movam-se vocês!’.

(GYN5 – H – 34 anos): [...] todos nós, leitores de quadrinhos [...] já nos colocamos no lugar do Peter Parker [...] se o negócio *tava* feio pra ele [...] ele ia correr atrás [...] eu já me coloquei no lugar dele [...] a bolsa de residência é pequena [...] precisei correr muito atrás [...] fazer igual ele, de sair para tirar foto. Eu saia pra dar plantão [...] pegar mais plantão e correr [...] dentro do meu ofício. [O leitor não colocou o Homem-Aranha como favorito].

(GYN9 – H – 20 anos): [...] a Jubileu [...] ela *tava* [...] no ônibus [...] o pessoal [...] não sabiam que ela era mutante. Falaram [...] ‘Aí, esses mutantes é isso, esses mutantes é sangue’, essas coisas. E ela, [...] não podia [...] atacar eles [...] o jeito dela não é destratar [...] como os humanos destratou ela. [...] isso aconteceu uma vez comigo [...] no ônibus. [...] as pessoas falavam dos homossexuais, que eles são sangue sujos, que não pode doar sangue. [...] Eu não vou tratar a pessoa com essa forma bruta. [...] Então, eu consenti, fiz a mesma tática da Jubileu. Consentii e fiquei na minha. [O leitor não colocou a personagem Jubileu como favorita].

Esses leitores, a despeito de empregar exemplos de outros personagens, os quais não tenham escolhido como seus favoritos, também foram capazes de informar sobre a leitura dos quadrinhos de um ou mais super-heróis e também a indicação de uma ação ou postura que adotaram em um momento de suas vidas, relatando, com detalhes, a aplicabilidade de determinado conhecimento, adquirido por uma leitura em particular (conceito de relatabilidade de Garfinkel (1963) e da recriação da leitura pelo leitor, de Iser (1996-1999 e de Dumont (1998)).

Os elementos dos quadrinhos — frases, mantras e atitudes de seus personagens — uma vez acessados pelos leitores via performance de leitura (conceito de transporte de Schechner, 1998), não apenas lhes chamaram a atenção, mas também se destacaram de forma ímpar, ao ponto de ser pelos leitores apropriados e aplicados em suas vidas, o que se demonstra graças aos relatos que descrevem variadas aplicações do conhecimento adquirido junto aos super-heróis, em diferentes cenários do cotidiano dos leitores (conceito de transformação de Schechner, 1998).

Um fato que merece destaque nesses depoimentos dos leitores foi o de que alguns deles foram capazes de citar personagens ou histórias nas perguntas iniciais desse

terceiro momento (18 a 20) da entrevista tópica, ou nas perguntas finais (24 – 26) e, logo já demonstrarem a capacidade de fazer associações e reflexões entre os personagens ou histórias, com exemplos claros e coerentes ocorridos em suas vidas, sem a necessidade de intercalar duas ou mais perguntas para se alcançar tal propósito. Por essa particularidade ter chamado tanta atenção, outros depoimentos foram também analisados, como se mostra a seguir:

Etnometodologia (GARFINKEL, 1963); especificação (diagnose) (GEERTZ, 1978); antropologia dos eventos performáticos (SCHECHNER, 1988); recriação da leitura pelo leitor (ISER, 1996-1999 e DUMONT, 1998).

(UC11 – H – 38 anos): [entrevistador: O Bazuca, quando o Rei do Crime manipula [...] para trazê-lo da Nicarágua [...] para caçar o Demolidor. Como um militar, o quanto você acredita que uma situação como essa é completamente ficcional, ou ela poderia de fato acontecer [...] no exército norte-americano?]: [...] aquela situação é meio que uma alegoria para [...] o pior tipo de corrupção de nossos militares. [...] Existe muita corrupção. Corrupção de corporações, dando dinheiro para que decisões militares não sejam mais tomadas o que, ao fim de tudo, trará lucros a essas companhias. Eu quero dizer, isso acontece, definitivamente.

(BH6 – H – 21 anos): Homem-Aranha Miles Morales [...] eu gostei demais. [Entrevistador: do que você gostou demais?]: [...] ter um personagem negro, assim como principal. Nossa, eu achei muito sensacional. [...] [Entrevistador: O Miles é o seu Homem-Aranha favorito [...] por também ser um negro, ou algo mais?]: [...] o Miles, ele ter que se *prová* pra todo mundo, tanto pros personagens quanto pros fãs. Eu meio que me identifico com ele, como sendo eu, por exemplo, na faculdade, né? Eu estudo na [...] faculdade de Direito. [...] tem poucos alunos negros lá. E é o tempo todo isso, você tem que se *prová*. [Entrevistador: Você sente o tempo todo uma cobrança pra cima de você?]: [...] tem uma grande pressão. *Cê* não pode *errá*, sabe? Eu sinto isso, e eu vi isso no personagem do Miles.

(GYN8 – H – 56 anos): [...] O Destino, ele não quer dominar o mundo porque ele quer o poder. [...] O Destino acha que tem o dever de

fazer isso. [...] No direito, tem um termo muito usado pra isso, ele acha que tem o *múnus*¹⁷. [...] uma obrigação que você tem [...] não pode fugir dela. [...] uma vez, eu *tava* sentado, esperando uma audiência. Saiu um secretário [...] falou pra mim: [...] Doutor, tem um menor aqui [...] O senhor poderia representá-lo? [...] se eu não tivesse uma boa justificativa, eu não podia negar aquilo, sob pena inclusive de sofrer um processo na OAB. [...] é uma obrigação que eu tenho.

Após a análise de todas as falas das entrevistas em ambos os países, foram identificadas algumas convergências de uso da informação das leituras em determinadas situações. Tal constatação revelou ainda que o uso das informações introjetadas pelos leitores pode ser categorizadas conforme seu uso. Dessa forma, ratifica também os diversos elementos e fatores presentes nos quadrinhos como fenômenos sociais, bem como a interpretação conferida por eles as ações proferidas, em um ou mais contextos de natureza semelhante.

Assim sendo, destacam-se com maior evidência cinco focos, abaixo descritos, com alguns exemplos de falas proferidas pelos leitores entrevistados:

Psicologia

(UC2 – H – 30 anos): [...] em 2004, eu estava me despedaçando. Estudava muito, estava à beira de um colapso mental [...] eu quase tentei suicídio. [...] pense em todas as vezes em que o Batman ou o Homem-Aranha enfrentaram isso [...] não importa o quão ruim as pancadas foram, eles se sobressaíram de algum modo. [...] eles permanecem de pé, testando sua força de vontade [...] para ver as coisas alcançarem o melhor desfecho. [...]. Então isso, parcialmente, é uma das coisas que me ajudaram a superar esse momento difícil.

(BH4 – H – 28 anos): Eu servia as forças armadas [...] a gente tava num exercício [...] Eu tava naquele período de treinamento [...] tava de noite, na

¹⁷ De acordo com o dicionário jurídico online DireitoNet (<http://www.direitonet.com.br/>), *Múnus*, em latim, significa encargo, dever, ônus, função. Trata-se de obrigação decorrente de acordo ou lei, sendo que, neste último caso, denomina-se *múnus público*. O dever de prestar depoimento como testemunha, por exemplo, é considerado um *múnus público*, assim como o dever de votar no Brasil.

mata [...] e eu tava com frio, cansado. [...] eu ficava falando o juramento do Lanterna assim, pra mim. E sempre que eu me colocava numa situação em que eu tava cansado [...] a situação tava adversa, eu sempre usava esse mantra, pra podê me lembrá da minha força de vontade mesmo. Lembrá que eu consigo me sustentá de força de vontade também.

(GYN 17– M – 28 anos): Eu levo comigo a frase do tio Ben, “Com grandes poderes, trazem grandes responsabilidades”. Eu fico pensando aqui [...] nós humanos, seríamos suficientes pra cada um viver bem, se cada um se doasse um pouco. Por exemplo, se eu tenho condição de ajudar alguém no trânsito [...] de ir em um orfanato, fazer alguma doação [...]. Eu acho que, se todo mundo fizesse isso, o mundo seria bem melhor. [...] Se todo mundo [...] seguisse o que o tio Ben falou [...] o mundo seria bem melhor.

Política

(UC12 – H – 39 anos): [...] Super-Homem em particular [...] ainda que ele esteja ligado aos EUA [...] ele não protege apenas os EUA, ele protege o mundo [...] ele não se importa se você é de Bangladesh, ele vai parar um tufão lá, da mesma forma que se fosse em Miami.

(BH9 – H – 29 anos): Acho que ajudou também, a postura do Super-Homem e do Capitão América no quesito liberdade. Principalmente no aspecto político, visão política de mundo, questão de ser contra se posicionar contra o autoritarismo.

Tecnologia

(GYN7 – M – 28 anos): Na época que eu comecei o curso de biomedicina, eu comecei a consumir muito artigo comum sobre nanotecnologia, isso por conta do Homem de Ferro [...] robótica e mecânica tá muito ligada a nanotecnologia também. [Entrevistador: qual é o paralelo que você faz entre o Homem de Ferro / Tony Stark e a nanotecnologia?]: Ah... O reator dele, a armadura [...] pra poder existir, ela tem uns elementos biológicos, não só os mecânicos [...]

aquilo pra funcionar, ele precisa da nanotecnologia ou a nano biologia.

Filosofia

(UC5 – H – 38 anos): [...] eu sempre me encontro atraído por personagens filosóficos ou introspectivos [...] Warlock, Doutor Estranho, Surfista Prateado [...] são personagens de nível cósmico, e o modo como eles contemplam que são parte do cosmos, ainda que eles sejam muito poderosos, eles são muito pequenos. [...] todos esses personagens simultaneamente realizam seu próprio potencial de poder e a possibilidade de afetarem a outros. Mas eles também realizam que, no final do dia, eles irão morrer e serão esquecidos, e que eles só podem afetar uma pequena parcela. [...] eu me identifico com isso. Eu considero que em uma base diária, eu tenho o poder de afetar um pequeno círculo ao meu redor, e o restante não é muito [...] o que é ok, porque nós todos somos desse jeito.

Religião

(UC1 – H – 57 anos): [...] a história do Sentinela. Eu passei a maior parte de minha vida profissional trabalhando em um ministério cristão. E ao mesmo tempo, na minha vida pessoal, estando sujeito a tentações e tendo que lidar com [...] beber por stress. Mais do que um bom cristão deveria [...] O personagem Bob Reynolds [...] ele tinha um senso de ser algo maravilhoso e perfeito [...] quando você trabalha em um ministério cristão é tentador, porque muitos jovens lhe colocam como esse tipo de ser. [...] Mas você sabe, no seu próprio eu, as fraquezas que você tem [...] e as coisas com que tem que lutar contra. E eu vi isso no personagem de Bob Reynolds. Ele é um alcoólatra. Ou ele é um viciado. [...] Eu me resigno com isso.

(GYN1 – H – 39 anos): O Batman, depois de ter sofrido uma derrota nas mãos de um vilão [...] que aleijou ele, ele foi substituído por outro Batman, outro personagem que era [...] mais violento, com menos paciência e matava. [...]. Teve um embate dos dois. Em um dado

momento, o Batman entra num túnel, uma caverna que aos poucos ia se afunilando. E esse Batman mais violento [...] tinha uma vestimenta toda hightec [...]. Mas ele precisou tirar a roupa para encontrar o Batman no final do túnel. [...] ele vai tirando uma peça de roupa, uma bota, a capa pontiaguda de metal, até que só sobra o capacete. Na hora que ele consegue sair [...] passar por aquele túnel, dar uma impressão que era um parto, ele sai do túnel. Ao olhar pra cima, um feixe de luz cai sobre ele, tem até um aspecto religioso naquela hora. Parecia que ele tinha uma epifania, parecia que tinha até um encontro ali espiritual e cai em si as coisa que estava fazendo e não condiziam com os atos de justiça que o personagem Batman representaria. Neste momento, ele tira a máscara, se arrepende de todos os seus pecados e, neste momento, o Batman aparece, estende a mão para ele e o ajuda a levantar.

Conclui-se, após as análises dos depoimentos relatados acima, que não apenas a leitura das aventuras dos personagens de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics são de grande interesse e apreço para seus leitores, mas também que essas aventuras são constituídas por diversos elementos — ações, fatos, eventos, exemplos, posturas — os quais podem ser contemplados como fenômenos ou fatos sociais,

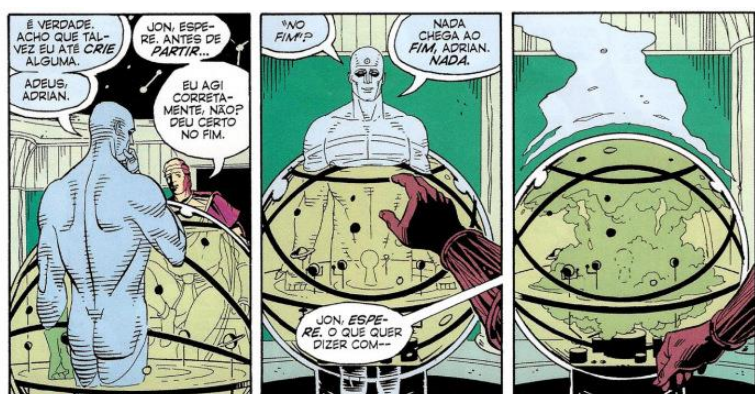
Assim sendo, foram analisados pela etnometodologia, a qual procura formas de se compreender como aqueles que praticam os fenômenos sociais nas mais diversas realidades de que fazem parte em seu cotidiano, são capazes não apenas de interpretar esses fatos, como também de dar ciência e expressar aquilo que os torna relatáveis, levando em consideração tanto o modo como os leitores demonstraram sua capacidade de ver situações e contextos, como as ações por eles demonstradas, ao resgatar lembranças ou informações em situações similares.

Tal constatação foi contemplada também graças as falas que os leitores forneceram, quando pontuaram aplicações dos conteúdos veiculados nas páginas das histórias em quadrinhos em diferentes aspectos da vida, atestando sua capacidade de recriar a leitura, introjetando o conhecimento por ela adquirido e reaplicando-o posteriormente, como defendem Iser (1996-1999) e Dumont (1998). Também verificou-se que a ação leitura e conseqüente introjeção de conhecimento, traduzidos em repercussões e resultados obtidos. Na visão dos leitores, a introjeção do

conhecimento lhes permitiu alcançar soluções para determinadas situações problemáticas. Verifica-se em seus relatos que eles se sentiram estimulados a proceder a uma mudança em um ou mais aspectos de suas vidas, ou mesmo considerar na prática a adoção ou a manutenção, dependendo das circunstâncias, de novas posturas frente a situações que se revelem, como prega a antropologia dos eventos performáticos de Schechner (1998).

7 CONCLUSÃO – “NO FIM? NADA CHEGA AO FIM, ADRIAN. NADA”. (DR. MANHATTAN, EM WATCHMEN)

FIGURA 12–Nada Chega ao Fim



Fonte: Comic Review. 2017

A pesquisa que resultou nesta tese reflete não apenas o desejo e interesse do pesquisador em trabalhar com o público e o objeto explorados por predileção pessoal, mas também uma tentativa de se ampliar a compreensão e as reflexões quanto a histórias em quadrinhos de super-heróis e, mais especificamente, seu público leitor, no que tange as construções, compreensões e empregos dos conteúdos veiculados nas

páginas dos quadrinhos.

Para estabelecer as considerações finais, vale lembrar que a tese possui por objetivo contemplar o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, destacando a presença e o reconhecimento de ideias e valores presentes nesses quadrinhos, acessados via leitura inclusive durante a vida adulta desses indivíduos, para, em seguida, serem interpretados junto a fatos, eventos e acontecimentos ocorridos em suas próprias vidas, ratificando, dessa forma, a introjeção do conhecimento veiculado nas páginas das histórias em quadrinhos por seus leitores.

Histórias em quadrinhos possuem em sua composição narrativas e recursos gráficos que podem se estender desde os mais simples sinais de pontuação até as mais complexas tramas e enredos, fornecendo assim instrumentos para que o leitor possa construir competências que dizem respeito não somente à capacidade de ler, mas também de avaliar, criticar e questionar o que está sendo veiculado nos quadrinhos, além da capacidade de oferecer um novo significado à informação ali

contida, principalmente quando essa é comparada com os conhecimentos previamente adquiridos.

Originalmente, acreditava-se não ser viável analisar às formas como o leitor de histórias em quadrinhos procede à apropriação de informações e à introjeção do conhecimento veiculados pelos personagens e tramas das publicações. De fato, por meio da pesquisa, procurou-se tecer considerações ou mesmo se saber como esse leitor infere em sua realidade, através de um ou mais exemplos aos quais ele teve acesso, a partir da leitura dos quadrinhos. As informações recebidas são problematizadas junto aos aspectos da realidade do leitor — os modos como demonstra empregar um ou mais relatos advindos da leitura de quadrinhos, mesclando com a realidade de sua vida e seu cotidiano.

A observação participante foi um instrumento ímpar para a execução da pesquisa, pois, através de seu emprego, foi possível contemplar os diálogos que os leitores estabeleciam nas três realidades elencadas para a pesquisa. Ao observar os leitores e suas interações nesses locais, percebeu-se que alguns deles se referiam a personagens e histórias, abordando, em suas conversas, fatos, acontecimentos e opiniões a respeito do que leram. E eram justamente esses os leitores que se procurava para tomar parte da pesquisa, uma vez que se supunha que eles teriam melhores condições e facilidade em entender as perguntas propostas no roteiro de entrevistas.

Cabe destacar, que dos 13 locais escolhidos originalmente para se empreender a coleta de dados para a tese, nenhuma das bibliotecas participou da pesquisa, tanto no Brasil como nos EUA, apesar de todas possuírem um rico acervo de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, além de outros gêneros. Isso porque elas não oferecem condições de conforto e conveniência como os leitores alegaram ser um dos principais atrativos de locais de leitura, bem como locais apropriados para que eles conversassem entre si. A decisão final de descartar as bibliotecas dos EUA, se deu devido ao fato dos gestores inviabilizarem o desenvolvimento da entrevista dentro de seus recintos. No Brasil, além de não haver empréstimo desse material, as bibliotecas funcionam em dias e horários comerciais, não tendo praticamente a presença de leitores adultos entre seus usuários.

Ao partir dessa constatação, foi então possível proceder à próxima etapa, a entrevista, realizada junto aos leitores que potencialmente teriam mais a contribuir

com a tese. O propósito aqui não foi o de elencar isoladamente falas relativas aos personagens e suas histórias, mas sim perceber nos relatos as ligações estabelecidas entre conteúdos presentes nos quadrinhos e fatos, eventos ou acontecimentos específicos das vidas dos leitores. Isso possibilitou o acesso a lembranças e a falas muito mais aprofundadas em contextos, significados e interpretações, o que condiz com o objetivo de interpretar as concepções de leitura dos quadrinhos de super-heróis através dos significados das experiências subjetivas dos leitores.

Compreende-se que a relação que o leitor estabelece entre conteúdo lido nas histórias em quadrinhos e fatos ocorridos ou elementos presentes em sua vida foi construída a partir de elementos característicos do gênero dos super-heróis, diante de um contexto (trama, enredo, a história em si) e a interpretação que permitiu a esses leitores se identificar com situações concretas de suas histórias de vida:

Entrevistado: “[...] a razão porque eu amo esses quadrinhos e esses personagens [...] eu os amava quando era criança e eu tive uma infância terrível.”

Entrevistador: Você consegue ver alguma conexão entre superar a sua infância terrível e a presença dessas histórias e seus heróis?

Entrevistado: “Eu atribuo muito disso pelo fato de eu ter esses heróis”. (UC11 – H – 38 anos).

Entrevistado: “[...] na experiência de ler quadrinhos, às vezes não só a situação, mas o sentimento [...] um sentimento de raiva, de vingança, de dor [...] a gente se identifica, não tem jeito. Isso é muito comum. [...] Também de conseguir achar no quadrinho uma motivação bacana para você saber lidar com seus problemas”. (BH1 – H – 34 anos).

Entrevistado: “[...] eu utilizei as histórias da Marvel e da DC pra fazê a minha monografia [...] falei dos heróis jornalistas [...] eu quis traçar um paralelo entre a profissão jornalista e o herói das histórias em quadrinhos.

Entrevistador: Entrevistador: você é um jornalista?

Entrevistado: “Sô”. (GYN4 – H – 31 anos).

Depoimentos como esses levam ao resultado de que a interpretação, fruto da apropriação ou introjeção do conhecimento veiculado nesses quadrinhos, somado a

posturas de reflexão e ponderação por parte dos leitores, é o que tornou possível a eles proceder ao paralelo entre ficção e realidade, não exclusivamente devido ao apreço pessoal por essa leitura, mas também ao que Iser (1996 - 1999) defende quanto ao ato de leitura, o qual permite ao leitor estabelecer reflexões, ponderações e inferências com a realidade, já que o texto não retém uma exclusividade de sentido em si mesmo, necessitando que um leitor compreenda o quão significativa essa mesma leitura se faz.

A metodologia escolhida mostrou-se alinhada às propostas definidas. Ao se correlacionar a etnometodologia de Garfinkel (1963) às teorias defendidas por Geertz (1978), Schechner (1988), Iser (1996 – 1999) e Dumont (1998), obteve-se o aporte teórico necessário para compreender a capacidade dos leitores de quadrinhos de super-heróis em interpretar e introjetar informações, comportamentos e performances dos personagens junto aos enredos que refletem situações, fatos, passagens e contextos que evocam o senso comum, base da etnometodologia de Garfinkel.

Empregar a história de vida tópica como alicerce para o roteiro de entrevistas se provou como escolha adequada junto aos objetivos definidos por fornecer o acesso à experiência da leitura de quadrinhos em um momento da vida de seus leitores e também por dar a eles a oportunidade de pensar e relatar suas experiências subjetivas de leitura, mais especificamente o reconhecimento de paralelos e aplicações que tenham se valido, tendo por base um exemplo ou elemento pertinente aos quadrinhos de super-heróis.

Conforme aponta Pinheiro (2013), os estudos e pesquisas que contemplam e valorizam a figura do leitor de ficção, com especial destaque para as possíveis contribuições para a vida alcançadas por eles através da leitura, são, mesmo nos dias de hoje, poucos e escassos. Ressalta-se nesse raciocínio trabalhos que englobem a visão e as opiniões tecidas pelos leitores, entendidos como os sujeitos que praticam a ação de ler. Embora se trate de uma temática com diversas implicações e ramificações em variadas áreas do conhecimento, poucas iniciativas e estudos parecem se voltar para uma compreensão mais abrangente quanto a determinados públicos leitores, mais especificamente o conhecimento do impacto da leitura nas vidas dos leitores, inclusive entre aqueles que se encontram em diferentes culturas e nacionalidades, mas que exibam em comum o gosto e a predileção por um determinado gênero de leitura.

De fato, na área da Ciência da Informação, excetuando-se algumas iniciativas e trabalhos sérios e idôneos, percebe-se a existência de um contingente relativamente pequeno de estudos que se dedicam a envolver e a analisar causas, motivos, razões e

circunstâncias, do ponto de vista do leitor, para empreender uma ou mais leituras. Focando-se nessa questão, Dumont (1998) crê na estima de estudiosos quanto a influências, desdobramentos e empregos da leitura, apontando sim a manutenção de dois polos opostos ainda presentes no estudo da leitura, sendo um deles voltado para a superestimação do ato de ler e o outro àquele que contempla a figura do leitor como indivíduo capaz de interpretar o que lê. Esse segundo polo endossa a visão da leitura como um fato social, já que pressupõe que a interpretação do conteúdo veiculado em um texto ocorre considerando-se também o contexto que evoca sentimentos, fatos e eventos retratados nas histórias e que possa ser apropriado pelo leitor através de interpretação e reflexão também com acontecimentos de sua própria vida.

Quanto ao público leitor de histórias em quadrinhos, a última década vem apontando um aumento do interesse quanto a discussão e a compreensão desse leitor no campo da Ciência da Informação, como apontam os trabalhos de Tilley (2007, 2012), Bari (2008) e Ramos (2008).

Entre os resultados mais expressivos obtidos pela pesquisa, encontra-se a validação das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics como formato e gênero de leitura que permite a seus leitores acessarem os conhecimentos ali veiculados e os introjetarem, através da interpretação e ressignificação de vários exemplos e elementos desses quadrinhos, aos fatos e eventos ocorridos em momentos que pressupõem uma descrição capaz de contemplar e valorizar o comportamento e o significado que os praticantes exibem quanto a um fenômeno ou ação por eles empreendida, dentro da realidade e da sociedade em que eles se inserem.

Pode-se delinear outros resultados importantes, constituídos como respostas às perguntas formuladas no roteiro de entrevista:

- Os relatos de leitura dos participantes da pesquisa foram fundamentais para compreender que ações, falas, posturas, fatos e acontecimentos retratados nos quadrinhos possuem significado para os leitores. Por meio dos relatos dos leitores brasileiros e norte-americanos, foi possível analisar e interpretar as histórias que lhes marcaram de alguma forma, em especial as falas que tornaram evidente a introjeção do conhecimento, obtidas graças à capacidade dos leitores de reconhecer, às vezes de maneira pontual, esses exemplos e elementos dos quadrinhos com passagens em suas próprias vidas às quais eles foram aplicados e os resultados obtidos.

- Embora existam indícios de uma relação entre o ensino superior e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, já que mais de 65% do universo de leitores entrevistados se encontravam cursando uma graduação ou já de posse de um diploma universitário, não é possível inferir pelos dados quanto a influência do ensino superior para a realização ou o apreço por essa leitura em particular. Uma das sugestões para a continuidade da pesquisa é acessar leitores em ambientes universitários, quer esses apresentem seções com histórias em quadrinhos junto às suas bibliotecas para leitura e empréstimo ou mesmo comércio delas em livrarias ou bancas de jornal — como é o caso da Banca Nona Arte, no Campus Pampulha da UFMG — para se confrontar os resultados obtidos com os do presente estudo.
- O acesso e a compra dos quadrinhos se dá mais acentuadamente junto às gibiterias — sendo esse local apontado por dez leitores norte-americanos e por 18 brasileiros, totalizando 47,5% do universo pesquisado — e bancas de jornais e revistas, com um total de dez leitores (17% dos entrevistados), todos esses brasileiros, já que nos EUA histórias em quadrinhos já não são comercializadas em *news stands* (pontos de venda de jornais e revistas, espalhados em locais de grande circulação de pessoas, que equivaleriam naquele país às bancas conhecidas no Brasil) há décadas. A diferença para o acesso às histórias em quadrinhos impressos via internet é marcante, já que nesse caso apenas sete leitores (11,87% do total), sendo seis brasileiros e apenas um norte-americano, escolheram essa opção como a que recorrem. Entre as razões para que as gibiterias e as bancas de jornais e revistas se sobressaiam como local preferido para leitores do Brasil e dos EUA se dirigirem quando desejam adquirir histórias em quadrinhos, estão os diferenciais atrativos oferecidos por esses estabelecimentos, como a presença de atendentes inteirados com o conteúdo das histórias e aventuras desses personagens, programações especiais envolvendo por exemplo a disponibilização de jogos de tabuleiro ou sessões de autógrafos com profissionais pertencentes a indústria dos quadrinhos e a satisfação demonstrada por esses leitores em se dirigir a essas localidades para adquirir as histórias em quadrinhos, o que também implica na possibilidade de interação social com seus pares.
- Quanto aos locais prediletos escolhidos pelos leitores para realizarem a leitura de seus quadrinhos, destacam-se, tanto no Brasil quanto nos EUA, a comodidade e a conveniência como maiores critérios para que eles procedam a essa escolha. Isso

explica a residência como sendo o local mais apontado como predileto para realizar essa leitura, por 41 leitores entrevistados (68,34%) — sendo 14 deles norte-americanos e 27 brasileiros. O quarto de dormir e a sala de estar são os cômodos preferidos nesse local, em consonância com os critérios apresentados. O segundo local com maior número de escolhas foi o ambiente profissional de oito leitores (13,34%) — sete norte-americanos e um brasileiro. As razões para tanto foram variadas, incluindo o aproveitamento de folgas na rotina do trabalho, a ausência de opções para se entreter ou passar o tempo no entorno do local de serviço ou mesmo a dificuldade de se proceder a essa leitura em suas residências, por resistências demonstradas aos quadrinhos por outros membros da família. Os outros locais apontados pelos leitores como prediletos para a leitura de seus quadrinhos obtiveram índices pequenos de menção (5% ou inferior). Chama a atenção que, nesses locais, não houve correspondência de escolha entre os públicos brasileiro e norte-americano. Somente nos EUA foram apontadas cafeterias e livrarias como locais para essa leitura. No Brasil, apontaram o ambiente escolar, locais públicos como parques ou praças e as gibiterias.

Diante desses resultados, a conclusão a que se chega é a de que, em ambos os países onde a pesquisa ocorreu, a leitura dos quadrinhos pode ocorrer em diferentes locais, desde que esses ofereçam comodidade e conveniência para essa leitura. E os locais de maior destaque foram mencionados por entrevistados de ambos os países, em detrimento daqueles de menor expressão, apontados de forma alternada por leitores de um país e sequer mencionados pelos do outro.

- Quanto aos participantes dessa pesquisa, o número de homens que lêem quadrinhos de super-heróis ultrapassa o de mulheres, sendo 38 homens (86,37%) — 12 norte-americanos e 26 brasileiros — e seis mulheres (13,64%) — duas norte-americanas e quatro brasileiras. Tais resultados condizem com a realidade, já que se observa nos locais de venda e acesso aos quadrinhos a maior frequência de homens do que de mulheres. A maior identificação do público leitor masculino a esse gênero ocorre ao se constatar que a presença de personagens masculinos nas histórias desse gênero é maior do que a de personagens femininos, quer eles sejam heróis, vilões ou coadjuvantes. Outro dado inerente é o de que esse gênero é conhecido como o de super-heróis, fazendo alusão aos personagens masculinos como símbolos dessas histórias, os quais definem o gênero. Todos esses fatores são contemplados pelo princípio da descrição densa de Geertz (1978), que define a interpretação das estruturas

conceituais — maior presença de personagens masculinos e nomeação do gênero em alusão aos personagens homens — dentro da cultura como fatores que despertaram o interesse do leitor para ser posteriormente recorridas por ele, como forma de se lidar com a realidade.

Ao se observar as seis mulheres leitoras, percebe-se que, embora uma ligeira maioria delas tenha escolhido um número maior de personagens masculinos dos quadrinhos de super-heróis como favoritos, três delas (UC7 – 19 anos, GYN7 – 28 anos e GYN13 – 20 anos) exibem maior preferência por personagens desse sexo, enquanto que duas preferem mais personagens femininas (UC14 – 24 anos e BH12 – 19 anos). A última leitora (GYN17 – 28 anos) apresentou um empate na preferência de personagens no que se refere ao sexo — não se pode esquecer que o número de personagens masculinos tanto na Marvel quanto na DC Comics é superior ao de femininos. Dessa forma, percebe-se uma maior identificação das leitoras desses quadrinhos para com as personagens femininas presentes nessas histórias, o que reforça a compreensão fornecida pela antropologia hermenêutica, pois da mesma forma que leitores homens encontram significados específicos junto ao fato de serem representados por personagens masculinos, as leitoras também o fazem com as personagens femininas.

No estudo das histórias em quadrinhos, Vergueiro (1998) explica que elas estão presentes na sociedade há várias décadas. Entretanto, várias parcelas da sociedade aparentam uma rejeição quanto a esses e a outros gêneros de histórias em quadrinhos, talvez pela incapacidade de seus representantes de constatar a importância delas na veiculação de informações e na interpretação e introjeção do conhecimento por parte de seus leitores. Ao abordar essa recusa de alguns indivíduos e setores da sociedade para com as histórias em quadrinhos, o autor esclarece que, no seu entender, uma das vantagens desse formato de leitura tem correlação explícita no reconhecimento de que histórias em quadrinhos cresceram exponencialmente, indo ao encontro de necessidades do ser humano.

Uma dessas necessidades pode ser encontrada no pensamento de Iser (1996-1999) quanto ao ato da leitura, já que esse autor defende que os indivíduos apresentam uma notória necessidade quanto a “ficcionalizar sua existência” (p.65). E o fazem de forma consciente quanto a formatos e gêneros de leitura característicos pelo âmbito e

teor ficcional, o que não os desencoraja de manterem-se leitores da mesma, uma vez que ela se torna capaz de “[...] dizer ou de revelar algo sobre si mesmo” (p.66).

Conforme os depoimentos coletados através das entrevistas realizadas com os leitores brasileiros e norte-americanos de histórias em quadrinhos de super-heróis, destaca-se o emprego de uma das teorias de McCloud (2005), o qual estima que “[...] nós, seres humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo a nossa imagem” (p.32). Isso porque um dos grandes diferenciais nas histórias desse gênero reside justamente no emprego junto a situações comuns as vividas pelos indivíduos, as quais são repletas de problemas e dilemas do cotidiano.

Na Marvel Comics, por exemplo, a fórmula iniciada nos anos 1960 por Stan Lee e Jack Kirby é justamente aquela de atrelar aos personagens super-humanos os problemas e dilemas cotidianos do indivíduo comum. Assim sendo, não é de se estranhar que os leitores se correlacionem ou se sintam afeiçoados em algum grau — como apontou Wright (2003) na análise procedida para a reportagem da revista *Esquire* (1966), realizada nos campus universitários nos EUA. Os personagens vivenciam problemas cotidianos tão idênticos aos dos estudantes entrevistados, como brigas e disputas familiares (Quarteto Fantástico e Thor), problemas com relacionamentos amorosos (Homem-Aranha, Demolidor e Homem de Ferro), preconceito racial (Luke Cage, os X-Men) e alcoolismo (Homem de Ferro e Capitã Marvel). A DC Comics, embora tenha percebido que a fórmula de sua concorrente Marvel é a que mais agrada aos leitores, demorou a investir em tal foco. Mas de fato o fez, e com exemplos recorrentes, como o abuso de drogas (Ricardito, parceiro do Arqueiro Verde), prostituição e infecção pelo HIV (Mia Deardon, parceira também do Arqueiro Verde como Ricardita), homens mulherengos (o próprio Arqueiro Verde), o desejo e a busca por reconhecimento oficial (Mulher-Maravilha), perda e culpa (Batman) e lidar, em alguns casos, com a perda de respeito pelos outros, dada uma falha cometida ou a incapacidade de se solucionar um determinado problema (Super-Homem).

Dessa forma, o caminho percorrido pela indústria dos quadrinhos é consequência da presença e da identificação dos exemplos e elementos pertinentes aos personagens dessas histórias junto à sociedade que as consome. Se antes poderia se pensar que a relação entre leitor e personagem ocorria sobremaneira pela manifestação do mesmo apoiando ou criticando alguma postura, fato ou acontecimento ocorrido na trajetória

escrita nos quadrinhos, no século XXI essa identificação sofreu uma expansão ímpar, ao ponto de se notar cada vez mais a influência que não apenas os quadrinhos, mas diversas mídias e formatos que veiculam aventuras e tramas com personagens carismáticos têm sobre seus leitores e expectadores.

Existem vários desdobramentos que apontam essa identificação pelo público, como, por exemplo, indivíduos que procuram a justiça para proceder a uma alteração de nome, incluindo em sua identidade pessoal um nome ou termo que faz alusão e homenagem a um ou mais personagens. Ou mesmo o caso do jornalista norte-americano Ron Suskind (2016), com passagens pelo *The Wall Street Journal* e ganhador do prêmio Pulitzer, que possui um filho autista, o qual não emitia praticamente nenhuma palavra por quase cinco anos. Ron só conseguiu estabelecer diálogos com o menino quando ele já estava com seis anos de idade, ao perceber que Owen, seu filho hoje com 26 anos, procedia a conexões com os personagens coadjuvantes da Disney.

Ao se dar contadesse fato, o jornalista optou por utilizar um fantoche de lago, o pássaro antagonista da animação *Aladdin*. Ao imitar a voz desse personagem, Ron perguntou ao filho como ele estava. O menino então se comunicou imediatamente, como se falasse com um conhecido seu de longa data, relatando que não se sentia feliz e que não possuía amigos, porque não entendia aquilo que as pessoas diziam quando falavam com ele.

Todas as teorias e autores empregados nesta pesquisa atuaram no sentido de contemplar as interações dos leitores com o conteúdo lido e suas próprias vidas, procurando compreender as opiniões e interpretações dos leitores. A vantagem de se ter aplicado tais teorias foi fornecer o caminho pelo qual as respostas dos leitores viessem a corroborar os objetivos da tese ao se realizar as entrevistas e conhecer leitores de diferentes realidades — Brasil e EUA — pertencentes a diversos estratos sociais e com diferentes históricos de vida, mas que tinham em comum terem sido motivados em aspectos similares de suas vidas por um ou mais elementos presentes nesses quadrinhos de super-heróis.

É preciso frisar que, apesar da pesquisa ter ocorrido em dois países diferentes e em três municípios — Urbana e Champaign, Belo Horizonte e Goiânia — poucas diferenças marcantes foram constatadas. Nos EUA, as gibiterias são, há décadas, o local mais frequentado pelos leitores para acesso e compra de quadrinhos, já que naquele país essas revistas não são comercializadas em bancas de jornais e revistas. No Brasil, o desenvolvimento de gibiterias é um fenômeno relativamente

recente, em especial nas cidades onde a pesquisa foi efetuada. Isso porque as bancas de jornais e revistas visitadas para essa pesquisa não apenas permanecem como tradicionais redutos para a compra de histórias em quadrinhos, como também se mantêm ativas no mercado brasileiro por diversificar os serviços oferecidos, conquistando a fidelidade de clientes de longa data.

Outra peculiaridade constatada se refere à forma de acesso aos quadrinhos no formato digital. De todos os 44 leitores que participaram da pesquisa para esta tese, 18 deles (40,91%) mencionaram recorrer de alguma forma ao acesso virtual de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Apesar de ser um número inferior ao dos leitores que se mantêm fiéis ao tradicional formato impresso dessas publicações — 26 ao todo (59,09%) — confirma-se a adesão de uma parcela significativa de leitores à publicação dos quadrinhos em via eletrônica ou digital.

Nos EUA, os leitores que procedem a esse tipo de acesso optam por pagar taxas e fazer seus downloads diretamente de sites oficiais. Ao justificarem essa prática, esses leitores apontaram que preferem agir assim pois acreditam estarem contribuindo com todos os profissionais responsáveis pela criação das histórias que gostam de ler, além da questão de segurança no contexto digital, pois não desejam que seus aparelhos eletrônicos corram o risco de serem infectados por arquivos maliciosos.

Os leitores brasileiros que escolhem também o download virtual de quadrinhos o fazem em maioria absoluta de forma gratuita, através de sites ou links disponibilizados em redes sociais. Aqueles que procedem dessa forma justificam sua escolha por questões do mercado editorial no Brasil, o que envolve preço das publicações, defasagem do material — em geral, as histórias que estão sendo publicadas hoje nos EUA demoram entre seis meses a um ano e meio para serem oficialmente publicadas no Brasil — e a editoração — nos EUA, existe uma revista para cada herói. No Brasil, a prática comum é a publicação de *mixes* mensais, onde várias revistas são agrupadas em uma só edição.

Tendo por base a trajetória do diálogo entre os autores e suas teorias, voltadas à análise e à interpretação das falas e do conteúdo dos leitores de histórias em quadrinhos, a pesquisa proposta alcançou os objetivos pelos quais foi desenvolvida, permitindo uma análise quanto aos motivos e aos sentidos pelos quais leitores adultos gostam dessa leitura em particular. Não são unicamente os trajes coloridos, os poderes sobre-humanos e a eterna luta do bem versus o mal, os únicos motivos pelos quais os leitores de histórias

em quadrinhos de super-heróis fazem a opção por essa leitura. Todos esses fatores estão presentes, é claro, além de mencionar que são queridos e assimilados pelos entusiastas da leitura.

É importante ressaltar que a temática principal das histórias em quadrinhos de super-heróis permanece sendo a luta e o triunfo do bem sobre o mal. Os personagens que defendem o lado do bem continuam a se notabilizar de forma primordial, por apresentar e reforçar em seus atos, posturas e performances, exemplos de motivações para com valores como igualdade, justiça e o bem coletivo da sociedade que defendem. Os depoimentos de diversos leitores coletados durante as entrevistas endossam essa perspectiva, já que eles citam e dão destaque a exemplos específicos e discursos de diferentes heróis que exaltam esses valores em suas falas.

Torna-se necessário informar que a pesquisa não teve por objetivo verificar se os personagens e as histórias em quadrinhos trazem imbutidos questões ideológicas referentes a políticas, valores nacionalistas e a cultura norte-americana. São questões complexas, que demandariam um outro estudo tão aprofundado quanto, e o principal objetivo da tese se focava essencialmente na apropriação e introjeção de conhecimentos pelos leitores, independentes de juízos de valores culturais ou individuais.

Nota-se que os depoimentos, da forma como foram concedidos pelos leitores entrevistados, forneceram a compreensão quanto a pelo menos uma parte de suas histórias de vida, a da leitura. A riqueza dos depoimentos não se limita exclusivamente a comparar um ou mais elementos pertinentes ao personagem das histórias em quadrinhos com um fato ou acontecimento ocorrido. Além da comparação, em muitos casos, os leitores versaram com propriedade quanto a reconhecerem a reprodução ou o acontecimento similar em suas próprias vidas como algo positivo ou negativo, dependendo da circunstância referenciada. Isso reproduz diretamente a essência da relatabilidade que Garfinkel (1963) defendia na etnometodologia, uma vez que evoca e valoriza a capacidade dos indivíduos de reconhecer e de descrever suas práticas, de modo a se evidenciar ou tornar explícitas as formas com que os leitores se mostram aptos a construir suas próprias histórias, visões e interpretações de leitura. Ao pontuarem, como fizeram diversos leitores entrevistados, passagens e leituras das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics comparando com as suas vidas, eles tornaram explícita a introjeção do conhecimento adquirido através desta leitura.

Acredita-se que a pesquisa possa servir como estímulo para futuras pesquisas na área da Ciência da Informação, em especial àquelas voltadas para a compreensão da figura do leitor e dos processos de apropriação de informação e da introjeção do conhecimento. A responsabilidade social dessa área do conhecimento também deve perpassar a compreensão e o entendimento de que a leitura constitui uma parte presente e praticamente inerente à vida cotidiana das pessoas, e que várias são as razões que levam um determinado leitor, ou grupo de leitores, a escolher um tipo (ou tipos) em particular de leitura. Dumont (1998, 2000, 2001, 2002, 2006, 2016, 2017) confirma a existência de estudos teóricos desenvolvidos em várias áreas do conhecimento que apontam a presença de três fatores para a efetivação da ação leitura (o contexto, a motivação e o sentido) como ligados diretamente a elementos cognitivos capazes de interagir entre si de forma contínua e interativa. Porém, tais fatores normalmente são relatados de forma dispersa nas publicações desses autores, não apontando a interatividade entre eles. Um ou outro é relatado em determinado estudo, mas sem o destaque da existência interagindo continuamente entre os três fatores.

Analisando esses três fatores, pode-se afirmar que a despeito do texto ser invariável, existe sim uma variabilidade de interpretação da leitura empreendida de acordo com o leitor, seus interesses, conhecimentos e objetivos para com a leitura, fazendo com que a compreensão não seja encarada como uma atividade de precisão e sim como resultado da relação entre leitor e texto. Na tentativa de se estabelecer uma compreensão de um texto, seu leitor vai além do que está explicitamente redigido. É necessário que o leitor faça uma série de inferências que podem ser elaboradas, tanto a partir das relações entre os elementos contidos no próprio texto, bem como através das relações entre estes e seu prévio conhecimento, sejam eles linguístico, enciclopédico ou mesmo de mundo.

É oportuno lembrar que a pesquisa e os resultados obtidos com os depoimentos dos leitores entrevistados nas três localidades não seriam alcançados sem o aporte das teorias, fundamentais para se compreender a introjeção do conhecimento pelo leitor de histórias em quadrinhos. A etnometodologia de Harold Garfinkel (1963) foi fundamental para mostrar as formas como os leitores se valem de exemplos e de elementos pertinentes aos personagens desses quadrinhos em suas vidas. Por meio dos relatos adequados, se alcançou a identificação do senso comum, no caso o dos

leitores, aliado ao que é veiculado nos quadrinhos — falas, posturas, performances, eventos e fatos pertinentes as vidas dos personagens.

Já a Antropologia Hermenêutica de Geertz (1978), contribuiu para se ter acesso e compreensão dos significados que os entrevistados fornecem para a leitura, o que ocorreu pelo emprego de perguntas voltadas para a inscrição (descrição densa), com exemplos dos quadrinhos de super-heróis que revelassem os atos dos leitores, e a especificação (diagnose), captando os destaques pertinentes ao comportamento humano, como virtudes, costumes e também situações adversas, como abusos e ressentimentos.

Também o modelo de Schechner (1988) pôde ser empregado junto à compreensão da leitura como a um evento e/ou ação performática — já que para se efetivar uma leitura, qualquer leitor tem que escolher iniciar uma performance: a de ler. E ao fazê-lo, ele é capaz de se deslocar de seu próprio mundo para o mundo ficcional estabelecido nas histórias em quadrinhos, procedendo assim ao processo de transporte e imergir naquele mundo ficcional, porém recriado aos moldes do mundo real. Ao se submeter, ainda que de forma inconsciente ao processo de transporte através do exercício da leitura, o leitor pode ser instigado, inclusive, a se enxergar em um personagem da trama, sem com isso deixar de ser a si mesmo. Tal constatação encontra subsídio também na teoria de ficcionalização de Iser (1996 - 1999), de seus processos e efeitos sobre o leitor, da necessidade ou característica notada no ser humano de “ficcionalizar sua existência” (p.65), recorrendo a leituras as quais exhibe conhecimento prévio quanto ao seu teor e caráter ficcional, embora isso não o impeça de prosseguir junto à essa leitura, já que ela demonstra ser capaz de “[...] dizer ou de revelar algo sobre si mesmo” (p.65-66).

A teoria da recepção de Iser (1996 – 1999), empregada e endossada também por Dumont (1998, 2000), foi amplamente recorrida nesta tese. A recriação da leitura pelo leitor, onde se assume que o ato de ler possibilita a capacidade de reelaborar a leitura, estabelecendo reflexões, considerações e deduções junto à realidade em que se insere. Assim sendo, como o texto não conserva exclusividade de sentido em si, ele necessita que um leitor entenda o significado que a leitura possui. No que tange à leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, se comprovou em diversas passagens nos depoimentos coletados que os leitores são capazes de compreender, interpretar e assimilar diferentes significados tanto das falas, posturas e performances dos personagens, quanto das ações, fatos e eventos que se desenrolam nas histórias. E o

fazem sobretudo ao pensar e ao inferir sobre o conteúdo lido nos quadrinhos dos super-heróis, muitas vezes reelaborando essa leitura com elementos de sua realidade.

E quanto ao final? Acaba aqui a pesquisa, o estudo e a compreensão quanto ao leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis? Pode ser essa a pergunta que o leitor esteja agora a indagar. De modo a respondê-la, recorre-se à frase do Dr. Manhattan, que dá nome a esta seção da tese, ao defender, em seu diálogo com Ozymandias na história em quadrinhos *Watchmen*, que “nada chega ao fim”. Um dos usos, no caso da pesquisa, pode muito bem ser o da compreensão quanto ao leitor, seus gostos, predileções e, para a Ciência da Informação, as estratégias de leitura que ele desenvolve, conscientemente ou não, para alcançar a introjeção do conhecimento. Esse pensamento vai ao encontro também daquele defendido por Geertz (1978, p. 20¹⁸ *apud* ARAÚJO, 2010, p. 36), quando se encontrava em viagem à Índia e acabou por se deparar com uma alegoria acerca de que nosso planeta seria sustentado por um elefante que se apoiava sobre o casco de uma tartaruga. Curioso sobre esse mito, Geertz indagou: “E a tartaruga?”, ao que lhe foi respondido que estava sobre outra tartaruga, a qual estava também sobre outra e assim substantiva e indefinidamente. Interpretando esse pensamento, no que se refere à leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, percebe-se que a compreensão quanto a figura do leitor desse gênero, em especial das motivações que o levam a prosseguir por anos a fio lendo esses gibis, estão longe de serem integralmente respondidas pela aplicação de uma visão pragmática e objetiva.

Isso ocorre porque o objeto — as histórias em quadrinhos — e o sujeito — leitor dessas histórias — se encontram imbricados, graças à capacidade atestada também pelos exemplos dos leitores de interpretar e introjetar os conhecimentos veiculados e adquiridos com essa leitura, os quais são por eles recorridos em um ou mais aspectos ou momentos de sua vida. A partir dessa constatação, estimula-se a promoção de vindouras e detalhadas investidas, de cunho científico e transdisciplinar, envolvendo, portanto, os esforços combinados de várias áreas do conhecimento, inclusive a Ciência da Informação, no intuito de acrescer novos elementos e abordagens explicativas, com vistas sempre a aspectos, nuances, pontos e questões pertinentes

¹⁸GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

à figura do leitor e as razões que o motivam, conferindo sentido a sua leitura e tornando-a parte constante do seu contexto de vida.

Dessa forma, tendo por base a compreensão de que se chegar a uma resolução definitiva quanto a questões que englobem indivíduos, tendo por foco a realidade humana e social na qual eles são membros e estão inseridos, bem como uma ação bastante pertinente a essa realidade que é a leitura e a sua compreensão, parece que o pensamento do Dr. Manhattan faz justiça à “conclusão” da tese.

Os personagens das histórias em quadrinhos podem exercer fascinação por uma série de motivos, como o fato de prover uma forma de escapismo, apresentarem narrativas familiares e reconfortantes, com personagens pelos quais se entusiasma. E, como demonstrado pelos depoimentos dos leitores brasileiros e norte-americanos pesquisados nesta tese, tanto personagens quanto histórias contemplam temáticas, fatos e acontecimentos bastantes presentes na vida de seus leitores, questões polêmicas como o valor moral das disputas entre “bem contra o mal”, preconceitos raciais, de credo e de ordem sexual, crises existenciais e problemas que afetam a sociedade como um todo, bem como questões políticas, entre vários exemplos. Todos esses pontos são importantes para se compreender a admiração exercida pelos super-heróis e suas histórias. Contudo, talvez aquele que seja o principal diferencial que atrai até hoje diversos leitores adultos ao universo dos super-heróis da Marvel e da DC Comics, e que os leitores conseguiram evidenciar através da revocação de conhecimentos, é o fato de que não se pode ignorar que os personagens desse gênero de leitura são, ao mesmo tempo, muito e pouco parecidos com seus próprios leitores. É claro que grande parte de seus superpoderes podem ser extremamente ficticiais, ressaltando o caráter de fantasia da narrativa. Mas, indubitavelmente, aquilo que mais atrai a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis é a identificação dos leitores para com os fatos e acontecimentos retratados nessa narrativa, esses sim calcados na realidade humana e, portanto, constituinte da cultura e da sociedade em que os leitores vivem.

REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v.21, n.3, 2001. Disponível em: <<http://pepsic.bvs-psi.org.br>>. Acesso em: 12 abr. 2008.

ALVIM, Mariana. Ligação de menino autista com a Disney mudou o curso do transtorno. **O Globo**, Rio de Janeiro. 12 jun. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/ligacao-de-menino-autista-com-disney-mudou-curso-do-transtorno-21460669>> Acesso em: 12 ago.2017.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Estudos de usuários: pluralidade teórica, diversidade de objetos. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação – ENANCIB, 9., São Paulo, 2008. **Anais ...**, São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://boqliolo.eci.ufmg.br/downloads/ARAUJO%20Enancib%202008.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2017.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Estudos de usuários conforme o paradigma social da Ciência da Informação: desafios teóricos e práticos de pesquisa. **Informação & Informação**, Londrina, v.15, n.2, p.23-39, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/6485/6995>>. Acesso em: abr.2017.

ARCO E FLEXA, Rodrigo Nathaniel. **Super-heróis da Ebal**: a publicação nacional dos personagens dos comic books dos EUA pela Editora Brasil-América (EBAL), décadas de 1960 e 70. 2006. 211f. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.2006.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, c1977.

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores**: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu. 2008. 320f. Tese (doutorado em Ciência da Informação) —Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil. 2008.

BENNETT, Joe. Dossiê sobre Stan Lee. **Mundo dos Super-Heróis**, São Paulo, v.14, [s.n], 2011. Disponível em: <<http://img15.deviantart.net/fd94/>>

i/2009/020/b/7/stan_lee_and_jack_kirby_color_by_ladyfailache.jpg>Acesso em: 28 abr. 2017

BERTAUX, D. L'approche biographique: sa validité méthodologique, ses potentialités. **Cahiers Internationaux de Sociologie**, Paris, v.27, n.69, p.197-225, août / déc. 1980.

BLOG do Jotacê. Disponível em: <<http://bjc.uol.com.br/2010/07/22/hq-que-nao-se-ve-por-ai-watchmen-edicao-definitiva>>. Acesso em: 07 abr. 2017.

BONGCO, Mila. **Reading comics**: Language, culture and the concept of the superhero in comic books. Garland Publishing: New York & London, 2000.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A leitura segundo Wolfgang Iser. **Datagram zero**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 5, p. 01 – 11, out. 2012. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/253986714/A-Leitura-Segundo-Wolfgang-Iser>>. Acesso em: 21 set. 2014.

CAPUTO, Maria Alice Romano. **Histórias em quadrinhos**: um potencial de informação inexplorado. 2003. 178f. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil. 2003.

CAPURRO, Rafael. Hermeneutics and the phenomenon of information. In: MITCHAM, Carl (Ed.). **Metaphysics, epistemology and technology**: research in philosophy and technology. New York: Elsevier, 2003. v.19, p.79 – 85. Disponível em: <<http://www.capurro.de/ny86.htm>>. Acesso em: 04 jul. 2013.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e ciência da informação. In: CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. Belo Horizonte: **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.12, n.1, p.148 – 207, jan./abr. 2007.

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.

CIRNE, Moacir. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CLOSS, Lisiane Quadrado. **Transformações contemporâneas e suas implicações nos processos de aprendizagens de gestores**. 257f. Tese

(Doutorado em Administração). – Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2009.

COMIC Collector Live. Disponível em: <<http://www.comiccollectorlive.com/LiveData/Issue.aspx?id=d1b94679-7b23-4f8d-9e31-939ad66b2490>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

COMIC Review Web. Disponível em: <<https://comicreviewweb.wordpress.com/2016/05/25/preview-05-rebirth/>>. Acesso em: 25 out. 2017.

CORBIN, Juliet M. STRAUSS, Anselm L. **Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory**. Thousand Oaks, Califórnia: Sage, 2008.

DELGADO, Lucília de Almeida Neves. **História oral: memória, tempo, identidades**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DENZIN, Norman K; YVONNA, S. Lincoln. **The Sage handbook of qualitative research**. Thousand Oaks, Califórnia: Sage, 2005.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. **O imaginário feminino e a opção pela leitura de romances de séries**. 1998. 257f. Tese (doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação. Universidade Federal do Rio de Janeiro / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Rio de Janeiro, Brasil. 1998.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Lazer, leitura de romances e imaginário. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.5, n.1, p.117 – 123, jan/jun. 2000. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/131/315>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Leitura e Ciência da Informação. In: Santos, Andréa Pereira dos *et al.* (Org.). **Interfaces da leitura**. Goiânia: Gráfica UFG, 2016, p. 143-150. Disponível em: <<https://cafecomleitura.fic.ufg.br/p/8112-ebooks>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Leitura e competência informacional: interseções e interlocuções. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação

em Ciência da Informação – ENANCIB, 18., Marília, 2017. **Anais ...**, Marília, 2017. (inédito).

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

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Reflexões sobre o gosto na escolha da leitura de lazer: desfazendo preconceitos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 19., Porto Alegre, 2000. **Anais...Porto Alegre**: Associação Riograndense de Bibliotecários, 2000, v.1, 13 p. (CD-ROM).

DUMONT, Lígia Maria Moreira; ESPÍRITO SANTO, Patrícia. Leitura feminina: motivação, contexto e conhecimento. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 4, p. 28 – 37, mar. 2007. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/618>>. Acesso em: 02 nov. 2012.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO, Edna Gomes. Incursões teórico-metodológicas da etnometodologia na Ciência da Informação: aplicações em pesquisas sobre leitura. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v.25, n.3, p. 49 – 61, set/dez. 2015. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/22773/14523>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

ECO, Umberto. **O Super-Homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

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

FERRAZ, Marcus Sancrini Ayres. Lições do mundo-da-vida: o último Husserl e a crítica ao objetivismo. **ScientiæZudia**, São Paulo, v.2, n.3, p. 166-177, jun.2004. Disponível em: <www.revistas.usp.br/ss/article/download/11012/12780>. Acesso em: 03 mar. 2015.

FLEITH, Denise de Souza; COSTA JÚNIOR, Áderson Luiz. Métodos de pesquisa: o que é relevante considerar? In: DESSEIN, Maria Auxiliadora; COSTA JÚNIOR, Áderson Luiz (Orgs.). **A ciência do desenvolvimento humano**: tendências atuais e perspectivas futuras. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 37-49.

GARFINKEL, Harold. **Ethnometodology's program: working out Durkheim's aphorism.** Lanham: Rowman & Littleford, 2002.

GARFINKEL, Harold. **Studies in ethnomethodology.** Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1963.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GEERTZ, Clifford. **Nova luz sobre a Antropologia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GUSMAN, Sidney. **Coleção 100 Respostas Super-Heróis.** São Paulo: Abril, 2016.

HANNERTZ, ULF. Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional. **Mana**, Rio de Janeiro, v.3, n.1, abr. 1997. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104>. Acesso em: 02 mar. 2013.

HAVE, Paul Ten. **Understanding qualitative research and ethnomethodology.** London: Sage, 2004.

HQ BR. Disponível em: <<http://www.hqbr.com.br/hq/Batman%20%20O%20Cavaleiro%20das%20Trevas>>. Acesso em: 12 abr. 2017.

HUSSERL, Edmund. **Phenomenology and the crisis of Philosophy.** New York: Harper & Row, 1936.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético.** São Paulo: Ed. 34, 1996, 1999. 2v.

ITZKOFF, Dave. **Scholar finds flaws in work by archenemy of comics.** The New York Times.com, 2013. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2013/02/20/books/flaws-found-in-fredric-werthams-comic-book-studies.html?pagewanted=all&r=0>>. Acesso em: 26 ago. 2014.

JUNIOR, Gonçalo; LOPES, Fernando. A história secreta da Marvel no Brasil. **Revista Marvel: 40 anos no Brasil**, São Paulo, n.1, p.7-34, jul. 2007.

KROOPNICK, Steve. **Comic book superheroes unmasked**. Estados Unidos: History Channel, 2003. Programa de TV. AVI (93 min.), color. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3Xal> Acesso em: 24 ago. 2014.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

LE COADIC, Yves François. **A Ciência da Informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LER Mangá. Disponível em: <<https://lermangaonline.wordpress.com/2012/05/17/marvel-guerra-civil-leitura-online-completo/>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

LIMA, Luiz Costa. **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

LUYTEN, Sonia Bibe (Org.). **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. 2.ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

MARCIANO, João Luiz Pereira. Abordagens epistemológicas à Ciência da Informação: Fenomenologia e Hermenêutica. **TransInformação**, Campinas, v. 18, n. 3, p. 181-190, set./dez. 2006. Disponível em: <<http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/transinfo/article/view/666/646>>. Acesso em: 22 maio 2015.

MATTAR, FauzeNajib. **Pesquisa de marketing**. São Paulo: Atlas, 2006.

MARVEL Wikia. Disponível em: <http://marvel.wikia.com/wiki/Avengers_Vol_1_196>. Acesso em: 01 set. 2017.

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

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. 11. ed. São Paulo: Hucitec, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 1994.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio da pesquisa social. In: DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu; MINAYO, Maria Cecília de Souza (Orgs.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 30. ed., Petrópolis: Vozes, 2011.

MOYA, Álvaro. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

OMELETE. Disponível em: <<https://omelete.com.br/quadrinhos/artigo/universo-dc-crisis-e-reflexoes>>. Acesso em: 18 mai. 2017.

ONOMATOPÉIA Digital. Disponível em: <<http://aspasnoir.blogspot.com.br/2012/08/desafio-infinito-03-edicoes.html>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

PANELOCITY. Disponível em: <<http://panelocityhomageswipes.blogspot.com.br/2016/11/trimpe-and-kirby-pt-12-incredible-hulk.html>>. Acesso em: 22 out. 2017

PINHEIRO, Edna Gomes. **Do limiar da casa ao olho da rua: crianças e adolescentes em situação de risco e suas histórias de leitura — das práticas singulares à pluralidade do olhar da Ciência da Informação**. 2013. Tese(doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. Brasil. 2013.

PORTELLI, Alessandro. O que faz a história oral diferente. **Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduação em História**, São Paulo, n.14, 1997.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. **Variações sobre a técnica de gravador no registro da informação viva**. São Paulo: CERU e FFLCH/USP, 1983.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. Relatos orais: do “indizível” ao “dizível”. In: VON SIMSON (Org.). **Experimentos com histórias de vida: Itália-Brasil**. São Paulo: Vértice, 1988.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super – heróis**. 2008. 164f. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, Brasil. 2008.

RENDÓN ROJAS, Miguel Ángel. Relación entre los conceptos: información, conocimiento y valor. Semejanzas y diferencias. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 34, n. 2, p. 52-61, maio/ago. 2005.

SCHECHNER, Richard. **Performance theory**. New York: Routledge, 1988.

SCHUTZ, A. **Fenomenologia e relações sociais**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SILVA, Rubens Alves da. Entre “artes” e “ciências”: a noção de performance e drama no campo das Ciências Sociais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v.11, n.24, p.35-65, jul. / dez. 2005.

SPÍNDOLA, Thelma; SANTOS, Rosângela da Silva. Trabalhando com a história de vida: percalços de uma pesquisa(dora?) **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v.37, n.2, p. 13-28. jun. 2003.

STUEVER, Hank. **Clash of the comics titans**: battle lines, if blurry, are still drawn between Marvel and DC. *Washington Post.com*, 2006. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2006/06/30/AR006063001880pf.html>>. Acesso em: 06 jul. 2007.

SUSKIND, Ron. **Life, Animated full movie HD**. Youtube, 13 ago. 2016. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=7Yrt_hHXZy0>. Acesso em: 12 ago. 2017.

TILLEY, Carol L. Seducing the innocent: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics. **Information and Culture: a Journal of History**, Austin, v.47, n.4, p.397-413, 2012. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/libraries_and_culture/v047/47.4.tilley.html>. Acesso em 08 fev. 2014.

TILLEY, Carol L. **Of nightingales and supermen**: how youth services librarians responded to comics between the years 1938 and 1955. 2007. 198f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Indiana University Press. Indiana, Estados Unidos. 2007.

UNIVERSO das HQ's. São Paulo: Nova Sampa, 1998. 1 CD-ROM.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Comic book collection in Brazillian public libraries: the Gibitecas. **New Library World**, Bingley, UK, v.95, n.1117, p.14-18, jul.1994.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Em defesa das HQs: O Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. **Quadreca**, São Paulo, n.12, p. 61-63, abr. 2001.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. I am just a comic book reader who became curious. **International Journal of Comic Art**, Temple, v.18, p. 20-32, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Orgs.). **Formas e expressões do conhecimento: introdução às formas de informação**. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. **Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa**. 1985. Dissertação (mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. Brasil. 1985.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocents**. New York: Rineheart & Company, 1954.

WRIGHT, Bradford W. **Comic book nation: the transformation of youth culture in America**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed., Porto Alegre: Bookman, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A: Personagens favoritos da Marvel Comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

MARVEL COMICS	
Personagem Favorito	Leitores
Homem-Aranha (Peter Parker)	5 UC / 7 BH / 12 GYN (24)
Demolidor	4 UC / 5 BH / 5 GYN (14)
Capitão América (Steve Rogers)	5 UC / 4 BH / 3 GYN (12)
Wolverine (Logan)	2 UC / 4 BH / 5 GYN (11)
Doutor Destino	3 UC / 1 BH / 6 GYN (10)
Justiceiro	3 UC / 3 BH / 3 GYN (9)
X-Men	2 UC / 3 BH / 4 GYN (9)
Magneto	1 UC / 1 BH / 6 GYN (8)
Ciclope	0 UC / 1 BH / 3 GYN (4)
Hulk (Bruce Banner)	2 UC / 2 BH / 0 GYN (4)
Thor (Odinson)	0 UC / 4 BH / 0 GYN (4)
Doutor Estranho	1 UC / 0 BH / 2 GYN (3)
Duende Verde (Norman Osborn)	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Homem-Aranha (Miles Morales)	0 UC / 2 BH / 1 GYN (3)
Homem de Ferro (Tony Stark)	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Pantera Negra	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Professor X	1 UC / 2 BH / 0 GYN (3)
Vingadores	2 UC / 1 BH / 0 GYN (3)
Apocalypse (Em Sabah Nur)	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Bucky Barnes (Soldado Invernal)	2 UC / 0 BH / 0 GYN (2)
Deadpool	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Fênix (Jean Grey)	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Gambit	0 UC / 0 BH / 2 GYN (2)
Gavião Arqueiro	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Guardiões da Galáxia	2 UC / 0 BH / 0 GYN (2)
Kitty Pride	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Miss Marvel (Khamala Khan)	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Psylocke	0 UC / 2 BH / 0 GYN (2)
Senhor das Estrelas	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Tempestade	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Thanos	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Vampira	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)

Visão	2 UC / 0 BH / 0 GYN (2)
X-23	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Adam Warlock	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Aranha Escarlate	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Caveira Vermelha	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Coisa	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Colossus	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Cristal	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Feiticeira Escarlate	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Foggy Nelson	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Galactus	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Gaviã Arqueira	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Gwen Stacy	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Homem de Gelo	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Homem-Aranha Superior (Otto Octavius)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Kane	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Kang, o Conquistador	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Karen Page	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Kraven, o Caçador	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Longshot	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Luke Cage	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Magnum	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Mary Jane	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Novos Guerreiros	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Novos Mutantes	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Punho de Ferro	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Rei do Crime	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Senhor Fantástico	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
SpiderGwen	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Supremos	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Surfista Prateado	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Thunderbolts	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Venom (Eddie Brock)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
X-Force	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)

FONTE: Elaborada pelo autor, 2017.

NOTA: Mais de uma opção podia ser indicada.

APÊNDICE B: Personagens favoritos da DC Comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

DC COMICS	
Personagem Favorito	Leitores
Batman (Bruce Wayne)	9 UC / 7 BH / 11 GYN (27)
Super-Homem (Clark Kent)	2 UC / 6 BH / 7 GYN (15)
Asa Noturna (Dick Grayson)	4 UC / 2 BH / 5 GYN (11)
Coringa	3 UC / 3 BH / 2 GYN (8)
Mulher-Maravilha (Diana Prince)	1 UC / 2 BH / 4 GYN (7)
Arqueiro Verde (Oliver Queen)	2 UC / 2 BH / 2 GYN (6)
Flash (Barry Allen)	2 UC / 2 BH / 2 GYN (6)
Lex Luthor	1 UC / 2 BH / 2 GYN (4)
Aquaman (Arthur Curry)	2 UC / 1 BH / 0 GYN (3)
Caçador de Marte (Ajax)	1 UC / 2 BH / 0 GYN (3)
Constantine	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Darkseid	2 UC / 0 BH / 1 GYN (3)
Lanterna Verde (Hal Jordan)	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Arlequina	0 UC / 2 BH / 0 GYN (2)
Flash (Wally West)	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Monstro do Pântano	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Ravena	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Titãs	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Adão Negro	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Alfred	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Amanda Waller	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Batman (Terry McGuinness)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Batmoça (Bárbara Gordon)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Canário Negro (Dinah Lance)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Capitão Marvel (Shazam)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Capus Vermelho (Jason Todd)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Charada	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Comissário Gordon	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Cyborg	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Gladiador Dourado	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Hera Venenosa	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)

Homem Animal	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Jimmy Olsen	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Lanterna Verde (Guy Gardner)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Legião dos Super Heróis	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Liga da Justiça	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Lobo	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Mordru	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Morfeu	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Morte	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Mulher-Gato	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Pretorian	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Questão	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Ra's Al Ghul	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Robin Vermelho (Tim Drake)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Rorschach	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Sinestro	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Starman (s/ distinção)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Superboy (Kon-El)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Super-Moça	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
SnapperCarr	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Tropa dos Lanternas Verdes	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
VandalSavage	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)

FONTE: Elaborada pelo autor, 2017.

NOTA: Mais de uma opção podia ser indicada

APÊNDICE C: Histórias favoritas da Marvel Comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

MARVEL COMICS	
História Favorita	Leitores
Guerra Civil I	3 UC / 2 BH / 5 GYN (10)
(Demolidor) A Queda de Murdock	2 UC / 2 BH / 0 GYN (4)
(X-Men) A Era do Apocalypse	2 UC / 1 BH / 1 GYN (4)
Os Supremos Vols. I & II	1 UC / 1 BH / 2 GYN (4)
Planeta Hulk	1 UC / 1 BH / 2 GYN (4)
(X-Men) Saga da Fênix	0 UC / 2 BH / 1 GYN (3)
Aranhaverso	0 UC / 2 BH / 1 GYN (3)
Homem-Aranha Azul	0 UC / 0 BH / 3 GYN (3)
Hulk contra o mundo	0 UC / 1 BH / 2 GYN (3)
Marvels (Alex Ross)	2 UC / 1 BH / 0 GYN (3)
Wolverine Origens I	0 UC / 1 BH / 2 GYN (3)
(Demolidor) Diabo da Guarda	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
(Homem-Aranha) A Morte de Jean DeWolf	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
(X-Men) Deus ama, o Homem mata	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Capitão América (Ed Brubaker)	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
Carnificina Total	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Demolidor (Frank Miller)	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Dinastia M	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Guerras Secretas (2015)	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Justiceiro (Garth Ennis)	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
O garoto que colecionava o Homem-Aranha	0 UC / 0 BH / 2 GYN (2)
Thor – O Carniceiro dos Deuses	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Trilogia do Infinito	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Velho Logan	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
(Demolidor) Julgamento do Tigre Branco	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Demolidor) O Rei da Cozinha do Inferno	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Homem de Ferro) Demônio na Garrafa	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Homem-Aranha) A Noite em que Gwen Stacy Morreu	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Homem-Aranha) A Última Caçada de Kraven	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Homem-Aranha) De Volta ao Preto	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(Homem-Aranha) Potestade	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)

(Homem-Aranha) Tormento	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
(X-Men) A Queda dos Mutantes	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
(X-Men) Atração Fatal	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
(X-Men) Canção do Carrasco	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
(X-Men) Criando Raízes	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
(X-Men) Gênese Mortal	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
(X-Men) Programa de Extermínio	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
1602	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Deadpool – Meus Queridos Presidentes	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Deadpool contra a Shield	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Era de Ultron	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Guerra Civil II	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Guerras Secretas (1984)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Homem-Aranha (Stan Lee)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Homem-Aranha Superior	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Ilha das Aranhas	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Iluminatti (Johnathan Hickman)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Inumanos (Minissérie)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Justiceiro – Bem-vindo de volta Frank	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Miracleman	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Morte de Wolverine	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Poder Supremo	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Thor – Aventura e Ficção	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Thor – Bomba Divina	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Universo X (Alex Ross)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Venom – Origem	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Vingadores – A Queda	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Vingadores (Brian M. Bendis)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Vingadores da Costa Oeste	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Vingadores v.s. X-Men	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Wolverine Origens II	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
X-Men (Claremont& Byrne)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
X-Men (Claremont& Lee)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
X-Men (Lee & Kirby)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)

FONTE: Elaborada pelo autor, 2017.

NOTA: Mais de uma opção podia ser indicada.

APÊNDICE D: Histórias favoritas da DC Comics dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis

DC COMICS	
História Favorita	Leitores
Cavaleiro das Trevas I	1 UC / 4 BH / 8 GYN (13)
Watchmen	2 UC / 4 BH / 4 GYN (10)
A Piada mortal	2 UC / 3 BH / 2 GYN (7)
Batman – ano um	3 UC / 0 BH / 4 GYN (7)
Batman – O longo dia das Bruxas	2 UC / 0 BH / 4 GYN (6)
Reino do Amanhã	3 UC / 0 BH / 3 GYN (6)
A Morte do Superman	0 UC / 1 BH / 3 GYN (4)
Grandes astros Superman	0 UC / 1 BH / 2 GYN (3)
Monstro do Pântano (Alan Moore)	1 UC / 1 BH / 1 GYN (3)
Batman – A queda do morcego	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Batman – ano zero	1 UC / 0 BH / 1 GYN (2)
Crise nas Infinitas Terras	0 UC / 0 BH / 2 GYN (2)
Lanterna Verde – A noite mais densa	2 UC / 0 BH / 0 GYN (2)
O Retorno do Superman	0 UC / 1 BH / 1 GYN (2)
Vilania Eterna	1 UC / 1 BH / 0 GYN (2)
(Alan Moore) HQ's na DC Comics	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
A morte de Robin	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Apocalypse (novos 52)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Arlequina em Hollywood	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Armageddon 2001	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Arqueiro Verde (Jeff Lemire)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Aves de Rapina	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Batman – aparições estranhas	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Batman – Asilo Arkham	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Batman – Morte na Família	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Batman - Silêncio	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Batman – Terra de Ninguém	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Batman & Robin eternamente	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Batman eternamente	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Crise de Identidade	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Ex-Machina	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)

Guerra de Darkseid	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Hellblazer – Hábitos perigosos	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Homem-Animal (Grant Morrison)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Infernal (Constantine)	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Injustiça – Deuses entre Nós	0 UC / 1 BH / 1 GYN (1)
Lanterna Verde - Amanhecer esmeralda	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Lanterna Verde - Crepúsculo esmeralda	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Lanterna Verde & Arqueiro Verde	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Liga da Justiça – Crise em duas Terras	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Liga da Justiça – Terra 2	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
Liga da Justiça Internacional (Giffen)	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Maelstrom	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Superman – Crise a Vista	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Superman – Entre a Foice e o Martelo	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Superman – O Homem de Aço (John Byrne)	1 UC / 0 BH / 0 GYN (1)
Superman Terra I	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)
Terra I	0 UC / 1 BH / 0 GYN (1)
V de Vingança	0 UC / 0 BH / 1 GYN (1)

FONTE: Elaborada pelo autor, 2017.

NOTA: Mais de uma opção podia ser indicada.

APÊNDICE E– ROTEIRO DE ENTREVISTA COM OS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E/OU DC COMICS

PARTE I – DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO LEITOR

Este bloco visa coletar dados quantitativos, para se utilizar, sobretudo, uso de dados estatísticos e interpretativos. Visa, também, estabelecer parâmetros e correlações entre os leitores brasileiros e norte-americanos, além de evidenciar diferenças entre os mesmos.

- 1 - Qual é o seu sexo? () Masculino () Feminino
- 2 – Qual é a sua idade?
- 3 – Qual é o seu grau de escolaridade?
- 4 – Qual é seu estado civil?
- 5 – Você tem filhos? (maiores / menores de 18 anos? Favor especificar)
- 6 – Qual é a sua ocupação / profissão atual?
- 7 – Qual é a sua renda mensal fixa (valor aproximado)?

PARTE II – HISTÓRICO DE VIDA DO LEITOR EM RELAÇÃO À LEITURA EM GERAL E ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS

Aqui se inicia a compreensão da relação estabelecida entre o leitor e os quadrinhos da Marvel e da DC Comics. Pede-se ao leitor que responda às perguntas, no intuito de verificar as suas experiências quanto à leitura dos quadrinhos, no sentido de verificar se as mesmas são capazes de produzir sentido durante a leitura e se estes são revocados posteriormente em determinado evento de sua vida.

- 8 – Com que idade você considera ter se tornado um (a) leitor (a)? (nesse caso, a demonstrar prazer e interesse pela leitura e seu processo em geral):
- 9 – Quais são suas leituras / formatos ou materiais de leitura favoritos?
- 10 – Algum membro de sua família possui o hábito de leitura? (para se estabelecer se uma ou mais pessoas de sua família possuem o hábito e a constância da leitura em qualquer tipo / formato da mesma)
- 11 – Alguma pessoa de seu ambiente social, profissional e/ou familiar lhe deu algum tipo de suporte (incentivo / encorajamento / outros) no desenvolvimento de seus hábitos de leitura? (deixe-o falar sobre isso)
- 12 – Com que idade você considera ter iniciado sua leitura das HQ's de super-heróis? (deixe-o falar sobre isso).

13 – Como e em quais formatos atualmente você tem acesso as HQ's? (compra, troca? – onde (banca de jornal? Gibiteria? Livraria? Outro? – assinatura física? Gibiteca e suas coleções? Internet? – paga pelas mesmas ou faz download sem custos? Mais de uma resposta é válida).

14 – Atualmente, com que frequência você lê HQ's de super-heróis?

15 – Por quanto tempo, aproximadamente, você considera ser um(a) leitor(a) de HQ's de super-heróis?

16 –Quais são seus locais prediletos de leitura de HQ's de super-heróis da Marvel e/ou da DC Comics?

17 – Atualmente, você lê algo além das HQ's de super-heróis da Marvel e/ou da DC Comics? Se sim, por que você lê a estes outros suportes / formatos / gêneros de leitura? (leitura por diversão / lazer/ entretenimento? Para adquirir informações? Para estudo / trabalho / pesquisas? Outro motivo?)

PARTE III –HISTÓRICO DE VIDA DO LEITOR EM RELAÇÃO A ATRIBUTOS (FATOS, ACONTECIMENTOS, PASSAGENS, EXEMPLOS, DENTRE OUTROS) DOS PERSONAGENS E DA NARRATIVA DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS

(O entrevistador inicia o processo para estabelecer a relação entre a leitura do leitor e os relatos e fatos de sua vida).

18 – Quais são seus personagens das HQ's de super-heróis da Marvel e/ou da DC Comics favoritos? (super-heróis, vilões, anti-heróis, coadjuvantes e quaisquer outro(s) personagem(ns) que pertençam a uma HQ da Marvel e / ou DC Comics)

19 – Por que você escolheu esses personagens em específico? (O leitor deve responder especificamente sobre cada um dos personagens escolhidos. Também pode estabelecer conexões em aspectos iguais / similares que dois ou mais personagens demonstrem em comum)

20 – Você possui uma ou mais histórias / tramas / enredos favoritos das HQ's de super-heróis da Marvel e/ou da DC Comics? (Essa questão visa com que o leitor comece a estabelecer um paralelo entre as histórias que ele mais tenha admirado e fatos relevantes de sua vida. Algumas opções podem ser oferecidas, no intuito de facilitar o acesso do leitor a essas conexões, tais como:

- Locais onde a trama se desenvolve: sagas siderais e outras, selvas, desertos, cavernas, metrópolis (Nova York, Metrópolis, Gotham City, dentre outras), pequenas cidades (Smallville, dentre outras), bases e/ou quartéis gerais (heróis), esconderijos secretos (vilões), dentre outros;
- Eras cronológicas: passado (pré-história, era medieval, dentre outras), presente (fatos e acontecimentos que o mundo e o leitor possa ter testemunhado – o 11 de setembro de 2001, por exemplo), futuro;

- Universos paralelos (como exemplos: Marvel: “universo ultimate”, “era do Apocalipse”, “era de Ultron”, dentre outros. DC: terras paralelas: pré-crise nas infinitas terras ou novos 52 (multiverso): terra ativa, terra paralela, terra x, terra s, dentre outras);
- Manipulação técnica / genética / informativa: personagens clonados, obtenção de informações de forma lícita / ilícita, para benefícios próprios e/ou de agrupamento, espionagem, organizações e entidades lícitas – com interesse na manutenção da paz - e ilícitas – com interesse de dominação mundial (exemplos: (Marvel) Shield, Martelo, Ideias Mecânicas Avançadas (IMA), Hydra – (DC) Xequete Mate, Esquadrão Suicida, culto kobra, liga das sombras / dos assassinos), mundo corporativo -disputas, menções, atuações, descasos e outros, causados por empresas, corporações e instituições presentes nos quadrinhos – exemplos: (Marvel) Stark Enterprises (Homem de Ferro), Rand Meachum (Punho de Ferro), Oscorp (Duende Verde) e/ou (DC) Lexcorp (Lex Luthor), Waynetec e Indústrias Wayne (Batman);
- Retcon (passado remodelado de personagens / grupos de personagens, com fatos inseridos posteriormente ao momento que ocorreram, algumas vezes causando mudanças pontuais ou mesmo profundas nas vidas do personagem / grupo de personagens);
- Síndrome de Homem – Aranha e/ou Wolverine (personagens com grandes índices de aceitação para com os leitores, e que são fartamente utilizados em capas de revistas, tramas e enredos, no intuito também – e sobretudo – de garantir e de aumentar os índices de vendas da publicação, sem que se forneça explicações coerentes para esta onipresença simultânea em várias publicações / histórias / grupos de super-heróis);
- Histórias protagonizadas por seres humanos normais, os quais se tornam testemunhas e narradores dos eventos que ocorrem nos seus respectivos universos, estabelecendo um contra-ponto a presença de super-humanos na vida cotidiana do (Exemplos: (Marvel) Phil Sheldon – Marvels e/ou (DC) Norman McKay – O Reino do Amanhã);
- Sagas (tramas especiais que reúnem personagens variados, publicadas em várias edições especiais, voltadas para o escopo da trama. Exemplos: sagas cósmicas, mitológicas, de guerra, dentre outras).

21 – Você já modificou uma história / enredo / trama para ser inserida em outra história? (uma espécie de “O que aconteceria se...” pessoal seu?)

22 – Você já se colocou no lugar de qualquer um dos personagens ou eventos contidos nas HQ’s? Ou já estabeleceu uma ou mais conexões entre uma história / trama / enredo das HQ’s com a sua própria história ou vida?

23 – Você sente (ou já sentiu) algum tipo de emoção com o curso dos fatos / acontecimentos narrados em uma ou mais HQ’s, quer seja durante a leitura da mesma ou

mesmo após esta leitura? (Em caso afirmativo) pode descrever que sentimentos foram esses? (Exs: raiva, alegria, tristeza, medo, outros).

24 – Você pode descrever uma situação (mais situações também podem ser descritas) em que tenha sido inspirado / guiado / influenciado por algo (personagem / trama / exemplo / passagem / postura / situação narrada / outros) que você tenha lido em uma ou mais HQ's de super-heróis da Marvel e/ou da DC Comics?

25 – Você já sofreu alguma consequência negativa pessoalmente pelo fato de ser leitor de HQ's de super-heróis da Marvel e da DC Comics? (deixe ele / ela falar sobre isso):

26 – Informar ao entrevistado o cerne da entrevista – introjeção a obtenção do conhecimento adquirido através da leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics – e perguntar: Você pode compartilhar mais alguma passagem / exemplo / fato ou outros itens, também pertencentes as HQ's de super-heróis da Marvel e da DC Comics, o qual você tenha usado / recorrido em algum momento de sua vida?

ANEXO

ANEXO –TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

O Sr. (a) está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa **O LEITOR E A LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: UM ESTUDO CULTURAL SOB O OLHAR ETNOMETODOLÓGICO**. Pedimos a sua autorização para a coleta, o depósito, o armazenamento, a utilização e descarte de **ENTREVISTAS GRAVADAS EM VÍDEO**. A utilização dessas entrevistas está vinculada somente a este projeto de pesquisa ou se Sr. (a) concordar, em outros futuros. Nesta pesquisa, busca-se compreender como os leitores concebem a experiência de leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Em particular, o interesse aqui é o de entender como os leitores são capazes de estabelecer e reconhecer significados, informações e conhecimento contidos nessas mesmas histórias em quadrinhos e como os mesmos podem ser empregados pelos próprios leitores em suas vidas. Para esta pesquisa, será solicitado a você que responda a uma série de perguntas em formato de entrevista, algumas das quais terão caráter demográfico e algumas envolverão respostas relativas a seus hábitos de leitura, especialmente os quais se relacionem com as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. Esta entrevista será gravada em vídeo com a sua permissão. Se você não se sentir à vontade em ser gravado em vídeo, poderá ser procedida uma gravação em áudio (novamente, com a sua permissão). Não são previstos riscos associados com a participação no presente estudo, embora se reconheça que não existe pesquisa sem riscos, ainda que mínimos, tais como constrangimento e/ou desconforto ao responder as perguntas da entrevista. Também não se prevê nenhum benefício pessoal a nenhum dos participantes nesta pesquisa. No entanto, acreditamos que sua participação auxiliará na compreensão quanto aos leitores de quadrinhos e como os mesmos demonstram entender as informações e o conhecimento contidos nas páginas das histórias em quadrinhos.

Para participar deste estudo o Sr.(a) não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, o Sr.(a) tem assegurado o direito à indenização. O Sr. (a) terá o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar e a qualquer tempo e sem quaisquer prejuízos, valendo a desistência a partir da data de formalização desta. A sua participação é voluntária, e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o Sr. (a) é atendido (a) pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Os resultados obtidos pela pesquisa, a partir de sua entrevista, estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. O (A) Sr. (a) não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável, em arquivo físico trancado no escritório do pesquisador, e a outra será fornecida ao Sr. (a). Os dados, materiais e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos (ou até 10 (dez) anos) na sala _____ da Escola de Ciência da Informação da UFMG e, após esse período, serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resoluções Nº 466/12; 441/11 e a Portaria 2.201 do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____ fui informado (a) dos objetivos, métodos, riscos e

benefícios da pesquisa **O LEITOR E A LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: UM ESTUDO CULTURAL SOB O OLHAR ETNOMETODOLÓGICO**, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

() Concordo que a minha entrevista seja utilizada somente para esta pesquisa.

() Concordo que a minha entrevista possa ser utilizada em outras pesquisas, mas serei comunicado pelo pesquisador novamente e assinarei outro termo de consentimento livre e esclarecido que explique para que será utilizado o material.

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____

Declaro que concordo em participar desta pesquisa. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido assinado por mim e pelo pesquisador, que me deu a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

Nome completo do participante

Data

Assinatura do participante

Nome completo do Pesquisador Responsável: Lígia Maria Moreira Dumont

CEP: 31270-901 / Belo Horizonte – MG

Telefones: (31) 3409-5233

E-Mail: dumont@eci.ufmg.br

Assinatura do pesquisador responsável

Data

Nome completo do Pesquisador: Rubem Borges Teixeira Ramos

CEP: 30535-490 / Belo Horizonte – MG

Telefones: (31) 3375-8781

E-Mail: rubem_ramos@hotmail.com

Assinatura do pesquisador (mestrando ou doutorando)

Data

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005.

Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901.

E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel: 34094592.