

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

RUBEM BORGES TEIXEIRA RAMOS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA: LAZER, PRODUÇÃO E OBTENÇÃO DE
CONHECIMENTO NA LEITURA DAS REVISTAS DE SUPER-
HERÓIS**

BELO HORIZONTE

2008

RUBEM BORGES TEIXEIRA RAMOS

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA:**

Lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de
super-heróis

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola da Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação. Área de concentração: Informação, Cultura e Sociedade

Orientadora: Prof.^a Lígia Maria Moreira Dumont.

Belo Horizonte

2008





AVENGERS



À meu Pai, meu maior herói, que de forma intrépida, me revelou as revistas em quadrinhos Marvel e DC, apresentando noções de justiça, verdade, honra e lealdade, com coragem, energia e confiança. A homenagem do filho que foi agraciado nesta grande aventura.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, pela paciência e respeito aos momentos necessários de estudo silencioso.

A professora Lígia Maria Moreira Dumont, orientadora desta dissertação, não somente pela dedicação nos ensinamentos, mas, em especial, por tornar real o sonho de escrever sobre os quadrinhos de super-heróis Marvel e DC.

A minha namorada, pela compreensão das ausências necessárias ao processo de investigação e construção do conhecimento, e pela ajuda dada na confecção desta dissertação, (embora ainda insista em afirmar que “Homem-Elástico e Homem-Borracha ‘é’ tudo a mesma coisa”).

Finalmente, agradeço a Deus pelos momentos de reflexão e seus resultados aqui contidos.

A imagem de um moleque com um gibi escondido dentro do livro é superconhecida. Tornou-se um clichê para designar o estudante que tenta ludibriar o professor. Essa idéia, porém, está ultrapassada. Cada vez mais, as histórias em quadrinhos tornam-se fortes aliadas na hora de fazer o conteúdo entrar na cabeça dos alunos.

Eduardo Nasi

RESUMO

Esta dissertação visa observar e analisar as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics e seu público leitor, apresentando considerações à cerca da leitura dos quadrinhos como instrumento divulgador da informação e também de construção do conhecimento, capaz de permitir ao leitor perceber, interagir e recriar o mundo ao seu redor, através da formação de opiniões e reflexões. Partindo de um enfoque teórico, onde é apresentada uma definição das histórias em quadrinhos, seu enfoque como meio de comunicação de massa e, uma introdução ao universo dos super-heróis da Marvel e da DC Comics, a análise identificará elementos presentes nas histórias em quadrinhos de super-heróis utilizados pelos leitores em sua vida, procurando ressaltar as possíveis razões que levam os mesmos ao prosseguimento dessa leitura, ao longo da vida adulta.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Super-Heróis; Leitura; Leitores; Conhecimento;

ABSTRACT

This dissertation aims to observe and analyze the Marvel and DC super-heroes comic books and their readers, presenting some considerations regarding the reading process of these comic books, as an instrument for information disclosure and also as an instrument for knowledge construction, which allows the readers to realize, interact and rebuild the world where they live, through the process of opinion making and analysis. Starting from a theoretical focus, in which is presented a definition of comic books, its nature as a mass media product and an introduction to the Marvel and DC super-heroes and other characters universes, the analysis will identify the elements inside these super heroes comic books used by the readers in their lives, in order to stand out the possible reasons and purposes that carry them to continue this specific kind of reading, not only as kids or teens, but also through their adult lives.

Keywords: Comic Books; Super Heroes; Reading Process; Readers; Knowledge

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O garoto amarelo	21
Figura 2 – Os sobrinhos do capitão.....	22
Figura 3 – Capas de Action Comics #1 e Detective Comics # 27.....	46
Figura 4 – O correio de Metrópolis I-A.....	54
Figura 5 – O correio de Metrópolis I-B.....	55
Figura 6 – O correio de Metrópolis II-A	56
Figura 7 – O correio de Metrópolis II-B	57
Figura 8 – O mestre Stan Lee e suas criações.....	60
Figura 9 – Forças Anti -Registro X Pró-Registro.....	68
Foto 1 – Gibiteca municipal de Belo Horizonte.....	80
Foto 2-A - Sebo Casa da Revista.....	82
Figura 10 – Folheto de propaganda.....	83
Foto 2-B - Sebo Casa da Revista.....	83
Foto 3-A – Livraria Leitura.....	83
Foto 3-B – Livraria Leitura.....	84
Foto 4-A –Banca de jornais e revistas da Praça Sete.....	85
Foto 4-B –Banca de jornais e revistas da Praça Sete.....	86
Gráfico 1 – Faixa etária dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 - 2008.....	87
Gráfico 2 – Tempo de leitura dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	91
Gráfico 3 – Frequência de leitura dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 - 2008.....	92
Gráfico 4 – Locais de leitura dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 - 2008.....	93
Gráfico 5 – Locais de compra / acesso dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 - 2008.....	97
Gráfico 6 –Relação dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	100

Gráfico 7 -- Influência de outras pessoas / meios de comunicação para os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	116
Gráfico 8 – Preconceito contra os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 – 2008.....	118
Gráfico 9 – Outras leituras realizadas pelos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC Comics em Belo Horizonte 2007 – 2008.....	127

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Grau de escolaridade dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	88
Tabela 2 – Ocupações dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	89
Tabela 3 – Leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	94
Tabela 4 – Leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da DC em Belo Horizonte, 2007 – 2008.....	95

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1 A RELAÇÃO CONTURBADA ENTRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A PRÁTICA DA LEITURA: JUSTIFICATIVA.....	6
2 HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS	17
2.1 Os precursores, na Europa.....	18
2.2 Charges: Veículo Precursor dos Quadrinhos	19
2.3 Os Norte - Americanos	20
2.4 As Tiras Diárias e os Syndicates	23
3 O ESTADO DA ARTE E BASE TEÓRICA: A PRÁTICA DA LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – UMA ANÁLISE DE LITERATURA	26
4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HEROIS	41
4.1 DC Comics.....	45
4.2 Marvel Comics.....	58
4.3 Diferenças entre as Histórias em Quadrinhos Marvel e DC	64
4.4 Quadrinhos de Super-Heróis Marvel e DC no Brasil.....	69
5 PESQUISA DE CAMPO: LEITORES E LEITORAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS	73
5.1 Tabulação e Análise dos Dados	87
6 CONCLUSÕES	129
REFERÊNCIAS	141
ANEXOS	144

INTRODUÇÃO

A comunicação entre os homens sempre foi objeto do interesse de pesquisadores e estudiosos de várias áreas do conhecimento. Inicialmente, sabe-se que os homens das cavernas transmitiam suas idéias e pensamentos através de desenhos que procuravam captar a essência do que tinham conhecimento e transmiti-la aos outros membros da sociedade. Com o advento do alfabeto, séculos mais tarde, a imagem não foi totalmente eliminada, mas passou a ser relegada a um plano inferior de importância no processo de comunicação. Isto porque, graças à palavra impressa, tornou-se possível representar a realidade de uma forma mais fidedigna.

Durante um longo período, essas duas formas de comunicação humana – linguagem escrita e imagens — foram utilizadas, quase que exclusivamente, como duas formas distintas de transmissão de informação. E mesmo em situações onde de fato havia a presença da escrita e imagem sendo empregadas simultaneamente, tal combinação se dava de forma muito tímida, bastando para tanto integrar a fala de um narrador a uma imagem pictória correspondente.¹

A partir do surgimento da indústria tipográfica, tornou-se viável conciliar a transmissão e a fixação de idéias, pensamentos e acontecimentos — o caráter jornalístico — e a de entretenimento — o caráter ficcional. Segundo Santaella & Nöth (1999), as “imagens, historicamente, evoluíram das imagens pré-fotográficas, produzidas manualmente, para as fotográficas, produzidas por máquinas sensórias². As imagens produzidas manualmente, pré-fotográficas, exigiam dos seus criadores habilidades artesanais para “reproduzir” o real e o imaginário de forma bidimensional ou tridimensional”. Com o advento das máquinas

¹ A sequência de imagens que compõe a paixão de Cristo, utilizadas mesmo nos dias atuais pela igreja católica em todo o mundo, são um exemplo pertinente de tal prática.

² Ainda de acordo com Santaella & Nöth (1999), máquinas cuja origem data do final do século XIX e que se caracterizam por “operar juntamente com a extensão dos sentidos, em especial a visão e a audição” (p.115). Destacam-se como exemplos, na ordem cronológica, a fotografia, o cinema, o rádio, a televisão, o vídeo e a imagem digital.

sensoriais, o mundo sofre uma invasão de signos produzidos por imagens pós-fotográficas e eletrônicas. Uma destas formas é expressa como história em quadrinhos. A possibilidade técnica das máquinas sensoriais, juntamente como sistema sócio-econômico em que estas são produzidas, institui o que na teoria da comunicação os teóricos classificam como cultura de massa. As máquinas sensoriais são também conhecidas como meios de comunicação de massa.

Originadas no final do século XIX, as histórias em quadrinhos foram amplamente divulgadas como meio de comunicação de massa difundido e influente ao longo do século XX e início deste século XXI. As histórias em quadrinhos são um material de leitura que fascina crianças, adolescentes, jovens e adultos há várias gerações em todo o mundo.

Vergueiro (1998) vai além da proposição de dados estatísticos para analisar as histórias em quadrinhos. Este autor relembra que os quadrinhos podem ser considerados como os sucessores dos romances folhetinescos presentes durante os séculos XVIII e XIX. Aparentemente, ambos se apresentam como um material de leitura voltado para as grandes massas, e não apresentam, neste sentido, diferenciação de outros meios de comunicação de acesso popular. Assim sendo, pode-se considerar as histórias em quadrinhos, genericamente, conforme Vergueiro explicita (2005, p.4), como “literatura de massa” e também como “meio de comunicação de massa”, entre as quais cabem ser citadas também as histórias e contos de ficção científica, histórias policíacas e alguns best-sellers muito populares entre leitores de todo o mundo atualmente, produzidos por autores como Mario Puzo, Irving Wallace, Dan Brown e Danielle Steel. De fato, todos os autores clássicos que concentram seus estudos nessa análise apontam a “comunicação de massa” como a forma sucessora dos folhetins.

Atualmente é expressiva a discussão, entre aqueles que se dispõem a analisar esta forma particular de literatura de massa e seus efeitos na população que dela tem contato, sobre os efeitos benéficos de semelhante leitura na vida e no cotidiano destas pessoas. A ponto de a maior controvérsia ser entre a determinação deste tipo de leitura, por alguns taxada de mero

escapismo, fornecendo aos leitores uma forma de se passar o tempo, e por outros defendida como sendo uma leitura capaz de acrescentar aspectos positivos a vivência dos leitores, para isto combinando a capacidade de levar o leitor a uma reflexão daquilo que nelas é veiculado, aliada à satisfação da necessidade que os homens possuem de lazer e entretenimento.

Através das tirinhas de jornal, das revistas em formato característico, fanzines — revistas especializadas, que contêm artigos de análise das histórias em quadrinhos ou mesmo amostra da arte de ilustradores independentes ou não muito conhecidos do grande público — livros especializados e dos álbuns que colecionam trabalhos de autores consagrados, os quadrinhos estabeleceram um espaço próprio entre as demais linguagens. Assim, em interação com a imprensa, o cinema, a publicidade, o rádio e, mais tarde, a televisão, as histórias em quadrinhos contribuíram para a formação da cultura de nosso século.

As histórias em quadrinhos ocupam um lugar entre as manifestações culturais da humanidade, sendo sempre objeto de diferentes formas de interpretação por parte de leitores, estudiosos, educadores e psicólogos. Suas contribuições, a princípio categorizadas apenas como recreação e passatempo, vêm sendo constantemente analisadas por estes e outros profissionais, a fim de validar o uso dos quadrinhos como fonte de informação e instrumento capaz de veicular informações e transmitir conhecimentos a seus leitores.

A necessidade humana de adquirir conhecimento através da comunicação de informações remonta à pré-história. Antes de tomar a forma da linguagem escrita, o conhecimento era transmitido pela mímica e traços desenhados nas grutas onde se abrigavam nossos antepassados.

Após as elaborações dos alfabetos — como decorrência dos desenhos — as civilizações passaram a registrar seus feitos, principalmente através dos textos, em que ora se

utilizavam figuras, ora eram substituídos pela iconografia³, a fim de realizar a transmissão do conhecimento entre aqueles que o detinham e o grande público iletrado.

A imagem é instantânea, enquanto a palavra é sucessiva, ou seja, precisa que os símbolos (letras) sejam decodificados e interpretados. Uma imagem pode ser observada e interpretada de diversas maneiras, permitindo reflexões e considerações de seus leitores. Como os quadrinhos empregam largamente as imagens, eles se constituem, portanto, em um ambiente propício para a disseminação, a comunicação e o intercâmbio de idéias, valores e informações de toda espécie. E os quadrinhos, com as aventuras vibrantes e divertidas de heróis e personagens, estão presentes em todos os lugares, nas revistas, na propaganda e até nos próprios livros escolares. Carvalho (2006), afirma que Will Eisner, considerado um dos maiores precursores das histórias em quadrinhos atuais, foi contratado pelo governo dos EUA, durante a Segunda Guerra Mundial e as guerras da Coreia e do Vietnã, para desenvolver uma série de quadrinhos, com fundo educacional, visando à instrução de soldados americanos na utilização dos diversos equipamentos militares disponíveis, bem como no domínio de técnicas de higiene e em outros setores e atividades relevantes para a manutenção de um ambiente saudável e seguro. Seu trabalho foi de tamanha importância para aqueles que o leram que Eisner pressentiu naquele momento que os quadrinhos poderiam ter algo mais a oferecer do que entretenimento. Isso o obrigou a tomar uma difícil decisão, que foi a de abandonar os desenhos do personagem **Spirit**, de sua própria autoria, e dedicar todo o seu tempo e recursos para um instituto voltado ao estudo e a produção de quadrinhos de cunho educativo e institucional.

Assim, pela primeira vez, as histórias em quadrinhos foram consideradas como fonte de informação para a transmissão e o intercâmbio de conhecimentos, acreditando-se que elas

³ Como as narrativas bíblicas pintadas em seqüência em vitrais nas catedrais européias da Idade Média, a coluna de Trajano, que é coberta de desenhos que simbolizam a história do reinado de um faraó do antigo Egito ou as tapeçarias de Bayeux, narrando, imagem após imagem, a epopéia dos cavaleiros normandos na conquista da Inglaterra, em 1066 d.C.

podem formar opiniões e provocar reflexões, contribuindo, desta forma, no processo de transmissão de informação.

A proposta desta dissertação é a de verificar a possibilidade de introjeção de conhecimento adquirido através da leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, à realidade do leitor de histórias em quadrinhos, apontando portanto possibilidades de emprego do conhecimento obtido através dessa leitura na vida do leitor, em quaisquer aspectos onde seja possível se valer de tal conhecimento. Tal premissa se prende a alguns fatores, que envolvem tanto a identificação de hábitos e teorias apresentadas pelos super-heróis, ou mesmo tempo nos posicionamentos que os mesmos demonstrem diante de determinadas situações-chave, similares as enfrentadas pelos leitores em uma base diária, assim como também pelo processo pessoal de reflexão e ponderamento das idéias contidas no texto lido, as quais são comparadas e confrontadas com pensamentos e noções previamente adquiridos pelo leitor, dada a sua experiência cultural e mesmo de vida, fazendo com que o mesmo possa chegar a uma conclusão de que as idéias veiculadas pelos personagens não sejam adequadas a sua realidade, ou aquilo que ele, enquanto ser humano consciente do seu papel, concordaria em fazer. Através dessa reflexão, o leitor passa a adquirir novas noções de contexto e de ambiente, levando-o assim a adquirir também o conhecimento. Não é intenção da presente dissertação avaliar o peso das idéias e, conseqüentemente, julgá-las em boas ou más, mas sim, considerando-se o processo de leitura e aquisição de conhecimento por parte do leitor, perceber se ele adquire dados para empreender uma análise e, posteriormente, aplicar essa análise à sua vida e a seu cotidiano, e como isso se reflete no conhecimento por ele demonstrado.

O pesquisador de quadrinhos Bradford W. Wright (2003), autor de *Comic Book Nation — The Transformation of Youth Culture in America*, na defesa da teoria exposta acima, 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 comic books 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. 2003).

O autor, porém, não afirma que essas pessoas desenvolviam pensamentos e ações similares aos seus heróis em atividades de seu dia-a-dia, apesar dessa forte identificação, por pensadores mais tradicionais e também pelo senso comum, mas sim que essa identificação contribuiria para proporcionar, por parte do leitor, uma tomada de atitude. Esse é o foco da presente dissertação, que será pormenorizadamente discutido no capítulo a seguir, onde serão expostas justificativas para corroborar esse processo.

1 A RELAÇÃO CONTURBADA ENTRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A PRÁTICA DA LEITURA: JUSTIFICATIVA

Aqueles que se destinam ao estudo e compreensão da literatura de massa e seus efeitos sob a população se dividem em duas vertentes.

Há aqueles que estabelecem um combate duro às formas que representam à literatura deste tipo, classificando-as de alienantes, e defendendo a teoria de que as mesmas têm pouco ou nada a oferecer aos seus leitores em termos de reflexão e formação de opiniões, pois se constituem como mero passatempo, sendo, portanto incapazes de levar os seus leitores a observar, ponderar e criticar a leitura, aplicando-a ao seu universo pessoal, ou mesmo aos dilemas e questões do mundo real.

Entretanto, existem também pesquisadores que, ao contrário, embora reconheçam determinadas deficiências da literatura de massa em termos de padrões aceitáveis de literatura como arte informativa e enriquecedora, 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. Para tanto, ressaltam a necessidade de se analisar o nível educacional e informacional de cada leitor, a sua bagagem textual, de vivência pessoal e como membro de uma sociedade, do momento temporal e do seu contexto possuir uma relação intrínseca com as informações veiculadas pelo texto. Assim, esses teóricos procuram, por meio de seus estudos e trabalhos, 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, regredindo-o. A premissa básica é a de que o nível de leitura cresce em proporção direta com o nível de informações adquiridas. 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.

Com base nas duas vertentes acima e em suas aplicações e repercussões junto às histórias em quadrinhos e seus leitores, o problema dessa dissertação se consiste em analisar as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, procurando explicitar considerações acerca da leitura das mesmas enquanto instrumento de construção do

conhecimento, demonstrando que a questão literária é particularmente importante em se tratando da acumulação de conhecimento pelo leitor. O objetivo disso é o de investigar, sob a fundamentação teórica da ciência da informação, se e como as histórias em quadrinhos dos personagens da Marvel e da DC Comics podem levar os seus leitores não somente ao acesso direto a informações ali veiculadas, mas também a promoção da reflexão, por parte deles, do que ali está sendo veiculado, contribuindo assim para com o desenvolvimento de conhecimentos, atribuição de sentidos e para a construção lingüística do leitor.

Desse objetivo geral, pode-se depreender outros objetivos que também fazem parte da presente dissertação como:

- analisar a leitura das histórias em quadrinhos em alguns locais públicos propícios para tanto, tais como bancas de jornal, sebos e gibiteca, com o intuito de perceber se existem particularidades do leitor no ato da leitura, como os possíveis confrontos e reflexões que o mesmo empreende e que o levarão ao conhecimento;
- identificar e exemplificar, especificamente no gênero de leitura dos super-heróis Marvel e DC, o potencial de informação presente nos quadrinhos;
- identificar motivações na leitura dos quadrinhos de super-heróis, por parte de seu público leitor, como o seu contexto de vida, procurando esboçar possíveis empregos teóricos e práticos do que é veiculado nos quadrinhos no contexto e cotidiano de vida dos leitores;
- verificar a existência de diferenças motivacionais entre os “tipos” de leitores, que serão detalhados no capítulo 3 - estado da arte e base teórica: a prática da leitura de histórias em quadrinhos — uma análise de literatura — e os apreciadores de outras formas de leitura.

Para se empreender esta análise das histórias da Marvel e da DC, a pesquisa apresentará dois (2) recortes distintos: o primeiro, enfocando a análise das revistas em quadrinhos propriamente dita, procurando-se exibir algumas análises presentes na literatura que justifiquem o estudo dos quadrinhos como potencial fonte de informação e do

conhecimento, e também o estado da arte atual desse meio de comunicação de massa. Já o segundo, primará por retratar a figura do leitor do gênero de super-heróis Marvel e DC, abordando, junto a um universo de vinte leitores, presentes no momento da pesquisa nos locais próprios para se adquirir ou realizar a leitura de quadrinhos, um pouco de seu contexto de vida, do que eles buscam ao empreender essa leitura e qual o emprego daquilo que foi lido, ou mesmo do que foi refletido a partir de um confronto entre idéias prévias desses leitores com informações veiculadas pelos quadrinhos, em suas vidas.

O enfoque dado ao leitor nessa dissertação se justifica na medida em que grande parte dos estudos e pesquisas sobre a leitura realizados até o presente momento não apresentam um fator de extrema importância para a determinação da satisfação e emprego da leitura na vida das pessoas: se os textos são de fato lidos por uma pessoa ou um grupo em específico de pessoas, por que não se era elaborado e ressaltado de forma sistemática até bem pouco tempo atrás, o que estes leitores pensavam a cerca da leitura que estavam empreendendo? Primava-se pela análise do objeto de leitura — livros, documentos, artigos de revistas e periódicos de cunho geral e específico — mas praticamente não se levava em conta o seu objetivo primordial: a quem esta leitura atendia e por quê? Existem é claro, indicadores que são capazes de comprovar os conteúdos que vem sendo lidos (por exemplo, as listas de livros mais vendidos, divididos por suas categorias). Entretanto, essas listas e esses indicadores são incapazes de estabelecer uma ligação entre aqueles que lêem determinado tipo de leitura e o que esta sendo lido.

Segundo Bourdieu (1979)⁴, citado por Dumont (2000r), a preferência e a escolha por determinados bens culturais perpassa vários aspectos inerentes à vida e ao cotidiano dos homens, como sua frequência aos chamados eventos e instituições culturais (museus, arquivos, concertos e exposições), suas predileções por leituras, pinturas, músicas e literaturas

⁴ BOURDIEU, Pierre. **La distinction**: critique social de jugement. Paris: Les Éditions de Minuit, 1979.

específicas. E tanto a preferência quanto à escolha estão intimamente ligadas ao nível educacional que o sujeito possui, e não ao seu berço social, como afirmam alguns determinismos, que procuram ressaltar uma delimitação entre o gosto pessoal e o lugar social das pessoas. Tais determinismos contribuem apenas para reforçar estereótipos ultrapassados, mas muitas vezes ainda vigentes, como o “gosto puro” (Dumont, 2000r), que tem por base privilegiar o que não é fácil. A recusa do fácil, como sendo simples, barato e sem maior profundidade tem por fundamento o princípio de que, se um objeto — música, literatura, arte, etc. — é de fácil acesso e compreensão, torna-se popular, e vai diretamente a favor de uma recusa natural pelas camadas mais elitistas da sociedade, camadas estas que apresentam em defesa de seu posicionamento a incredibilidade de tais objetos, afirmando que os mesmos se constituem apenas como prazeres infantis ou primitivos, e estariam veementemente em oposição a assim considerada como “arte legítima”. Essa definição de como são enxergados os objetos culturalmente, embora simples, contribui em muito para se entender a visão que a sociedade tem das histórias em quadrinhos.

A sociedade convive com as histórias em quadrinhos há muito tempo e, talvez por isso, demonstra muitas vezes uma determinada recusa para perceber seu real e potencial importância no processo de veiculação de informações e de transmissão e obtenção do conhecimento. Poucos já pararam para pensar que os quadrinhos, além de proporcionar prazer e entretenimento, constituem, também, uma demonstração da arte e da criatividade humana, bem como fonte de informação e transmissão do conhecimento, abordando-o de forma prazerosa e acessível ao público infanto-juvenil, parcela da sociedade onde normalmente a ausência da prática de leituras e seus estimulantes perdem uma das formas de crescimento como indivíduos e exercício de seus papéis de cidadão.

Por esse motivo, talvez seja estranho que uma grande parcela da sociedade faça críticas severas aos quadrinhos, existindo até mesmo aqueles que se recusam a compreendê-los, classificando-os como inaptos para a leitura que agrega algo vantajoso ao seu leitor.

Vergueiro (1998), ainda ressalta:

“... a importância social das histórias em quadrinhos implica na aceitação da premissa de que elas cresceram e se multiplicaram porque vão de encontro às necessidades do ser humano, na medida em que utilizam um elemento de comunicação que esteve presente na história humana desde o seu início: a imagem.” (p.120).

Entretanto, tal aceitação foi refutada por muitos anos e, mesmo nos dias de hoje, ainda não é possível se afirmar que os quadrinhos tenham deixado de serem taxados como leitura inferior, ou sub-leitura. O livro *Para ler o Pato Donald* de Dorfman e Mattelart (1976), lançado no Chile, tratou o tema quadrinhos sob o ponto-de-vista da análise crítica, procurando evidenciar a presença do discurso ideológico e político nas suas histórias. Segundo Vergueiro (1985, p. 12), o livro “destacou-se pelo grande número de reações que despertou entre os estudiosos e aficionados do gênero”. Os autores denunciam a disseminação dos ideais norte-americanos nos países da América Latina através da exportação de suas histórias em quadrinhos. Segundo os mesmos, o discurso contido nas histórias reflete a ideologia imperialista americana e tem o objetivo de divulgar para o mundo a supremacia dos EUA em relação aos países subdesenvolvidos. Hegemonia essa, justificada segundo critérios associados ao controle econômico. Nas histórias analisadas no livro, torna-se evidente o argumento de que o mais rico é o que manda e os menos afortunados devem obedecer sem questionar:

“(...) todo personagem está de um lado ou de outro da linha demarcatória do poder. Os que estão abaixo devem ser obedientes, submissos, disciplinados, e aceitar com respeito e humildade as ordens superiores. Os que estão acima exercem, em troca, a

coerção constante: ameaças, repressão física e moral, domínio econômico [...]. Ser mais velho ou mais rico ou mais belo neste mundo dá imediatamente o direito de mandar nos menos ‘afortunados’. Estes aceitam como natural esta sujeição; passam o dia todo a se queixar de tudo e da sua própria escravização. São incapazes, porém, de desobedecer ordens, por mais insanas que sejam” (Dorfman e Mattelart, 1976, p.30).

Sem dúvida, a obra tem um caráter extremista, pois foi desenvolvida por socialistas, aquela época bem radicais, e, portanto, a análise é influenciada pela ideologia partidária de seus autores. Mas, o mais interessante para a presente pesquisa, em quadrinhos, é a evidência da presença ideológica nas histórias, ou seja, os autores afirmam que este tipo em específico de leitura pode influenciar o leitor. No entanto, não é possível afirmar até hoje se esse discurso é intencional e utilizado como arma de dominação mundial. Deve-se também levar em consideração que esta obra cultural em questão foi elaborada em uma época e dele adquiriu influência e refletiu os fenômenos então vigentes, como a Guerra Fria que vigorava no contexto mundial.

Já 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 de persuasão 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; mortes nos quadrinhos que são publicadas por respeitáveis jornais junto aos obituários e pelas quais universidades e escolas públicas respeitam um minuto de silêncio; enfim, toda uma gama de reações as quais, Eco nos lembra, já aconteciam em séculos passados, quando leitores indignados escreviam aos autores de seus *feuilletons* favoritos, lhes cobrando esta ou aquela atitude perante algum personagem mais carismático. 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 como também, fenômeno mais recente, consome produtos nos quais estes apareçam reproduzidos ou que faça alusão a eles. Eco 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 comic strips, 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” (1979, p.224).

Outra obra de Eco que merece destaque no presente estudo é o *Super-Homem de massa*. Nela, Eco (1997) conclui que a figura do super-homem das histórias em quadrinhos pouco ou nada tem a ver com aquele que Friedrich Nietzsche delineou na segunda metade do século XIX. Para chegar a esta conclusão, o autor examina até à exaustão o mito do herói e do super-homem na literatura, comparando para tanto autores tão díspares como o teórico marxista *Gramsci*, o romancista de capa e espada *Alexandre Dumas* ou o moralista, populista e reformador *Eugene Sue*. Sua análise se inicia na obra deste último, *Os Mistérios de Paris* e, a partir dela, acompanha a evolução do tipo de herói até aos dias atuais, passando por figuras conhecidas internacionalmente na literatura, como o Conde de Monte Cristo, Rocamboles, Richelieu, Bragelonne, Arséne Lupin, Tarzan, os heróis dos romances de Pitigrilli e James Bond.

Ao se afirmar que a história está repleta de figuras míticas, é importante notar, como o faz Umberto Eco, que existe uma diferença fundamental entre os super-heróis e as figuras que constituíram o imaginário de outras eras: se estas eram seres cuja história já aconteceu, cuja imagem e natureza permanecem, por norma, imutáveis para toda a eternidade, e cuja narração

não excede os parâmetros de um percurso já ocorrido que basta reavivar, os heróis dos quadrinhos são um produto da civilização do romance, uma época e uma concepção narrativa cujos valores fundamentais são a imprevisibilidade dos acontecimentos descritos. A ação é, a partir daí, enquadrada num enredo e cria-se a categoria do suspense, necessária e interligada a um desejo expresso pelo leitor moderno, que demonstra certa aversão a monotonia narrativa. Deste modo, o engenho dos argumentistas e o inesperado dos enredos substituem as categorias tradicionais da r cita e do conto — porque o ethos do narrador   sempre um modo de recriar — mas fundamental fidelidade.

As hist rias em quadrinhos t m a capacidade de levar seus leitores a uma viagem particular, que se inicia na origem da imagem gr fica e da comunica o e segue pelos dom nios dos quadrinhos modernos, com todas as suas caracter sticas e peculiaridades. De fato, os quadrinhos, como grande meio de comunica o de massa, podem, ao mesmo tempo, fornecer a seus usu rios id ias de aspectos da vida social e comunidades do passado, sendo lidos como registros de  poca em que foram produzidos, independente do per odo que queiram retratar.

A escolha do tema da presente disserta o perpassa, inicialmente, pela predile o pessoal do pesquisador com o universo dos super-her is tanto da Marvel quanto da DC Comics, fato que persiste desde os tempos da inf ncia at  o presente momento, como leitor e colecionador de quadrinhos e objetos relativos aos mesmos. Entretanto, indo al m da motiva o e satisfa o pessoal para se empreender um trabalho e pesquisa deste porte, deve-se ressaltar que o Brasil   talvez um dos pa ses mais ecl ticos no que tange a publica o de quadrinhos, dos mais variados g neros e formatos. Apesar disso, quando se trata de livros te ricos produzidos no pa s que se dignem a abordar esse tema, nosso mercado ainda se encontra t mido e retra do, em grande parte pela pol tica de publica o das editoras nacionais, que ressaltam a inviabilidade comercial de obras com grande grau de especificidade e os altos

custos de royalties e de produção das mesmas. Tal postura parece ir à contramão da produção de trabalhos acadêmicos de conclusão de cursos, especializações, mestrados e doutorados, embasados em pesquisas sérias e concisas, que tem demonstrado crescimento exponencial. A bibliografia nacional ainda é pequena, se restringindo a obras célebres de pesquisadores como Moya (1986), Luyten (1987), Vergueiro (1985, 1994, 1998, 2004 e 2005) e Júnior (2004) que, tal qual bandeirantes, abriram caminho para explorar-se duas vertentes: a possibilidade da análise coerente e significativa das histórias em quadrinhos e a revelação de que os quadrinhos, mesmo no Brasil, têm muita história a contar e a ser utilizada em outros propósitos além do entretenimento e do passatempo exclusivamente.

No campo da ciência da informação, no qual se insere esta dissertação, os quadrinhos, assim como qualquer tipo de leitura, podem ser tidos como um instrumento capaz de transmitir e difundir informações sobre diversos tópicos e áreas do conhecimento, como geografia, física, química, antropologia e sociologia, dentre outras. Autores como Luyten (1985), Moya (1993), Vergueiro (1998), Alves (2001) e Carvalho (2006), já se engajaram na definição do que seriam as histórias em quadrinhos. Eisner (1999) cunhou o termo **arte seqüencial**, caracterizando a premissa dos quadrinhos de narrar fatos e acontecimentos através da combinação de palavras e imagens retratadas de forma justaposta, em uma seqüência deliberada. McCloud (2005) expande esta noção a uma definição mais característica, quando afirma que as figuras em seqüência são hoje reconhecidas como ferramenta de comunicação⁵. Mas ele mesmo ressalta que ninguém se refere às mesmas como quadrinhos, afirmando que

“[...] diagramas soa mais dignificante. Dos vitrais, mostrando cenas bíblicas em ordem e a pintura em série de Monet, até os manuais de instrução, as histórias em

⁵ Como em um avião, por exemplo, onde várias das instruções são disponibilizadas em um panfleto, ilustrado com desenhos em seqüência, demonstrando o que o passageiro deve fazer em caso de uma indisposição ou de uma emergência durante o voo.

quadrinhos surgem em todo lugar quando se usa a definição arte seqüencial.”
(2005, p.20).

Revelando a extensão de seu pensamento, McCloud cunha sua definição de histórias em quadrinhos como sendo: “Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (p. 20).

A definição de McCloud pode ser analisada e estimulada pelas escolas e pela sociedade em geral, podendo-se considerar os quadrinhos como um dos instrumentos empregados na produção e transmissão do conhecimento e também como fonte de informação capaz de fornecer a seus usuários a atribuição de sentidos, a construção de competências artísticas, literárias e lingüísticas, a concepção de cidadania e a formação de caráter no que diz respeito a questões ambientadas no universo infanto-juvenil, podendo prosseguir na vida adulta dos futuros cidadãos.

Assim, as histórias em quadrinhos podem ser empregadas e analisadas como ponto de partida de discussões e reflexões conceituais importantes, levando a geração e a transmissão de conhecimentos, gerados através de novos pensamentos (aspecto cognitivo), novos sentimentos (aspecto afetivo) e novas ações (aspecto comportamental). Esses 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.

Cabe ressaltar aqui que o grau de interação entre o leitor e as histórias em quadrinhos, bem como o seu gosto pessoal, são fatores determinantes para o empreendimento de uma leitura que vise a captar e empregar posteriormente informações, independente do tipo de leitura a ser considerado. A leitura dos quadrinhos, especificamente, pode ocorrer com sutis diferenças de outras leituras, o que não diminui de modo algum outras formas de leitura.

Assim, torna-se interessante analisar, sobre a perspectiva da ciência da informação, as possíveis contribuições que a leitura dos quadrinhos da Marvel e da DC oferecem ao seu público leitor.

Podem ser encontradas, nas histórias em quadrinhos, tanto características mensuráveis (números de exemplares produzidos nacional e mundialmente, materiais desenvolvidos a partir dos personagens de quadrinhos, do uso de sua imagem e ideais por eles defendidos, dentre outros), quanto as que são de difícil mensuração. Aliada a esta compreensão encontra-se o conhecimento de diversos gêneros narrativos que as histórias em quadrinhos costumam abranger, tais como as histórias com protagonistas infantis, de animais falantes, circunscritas no ambiente da família tradicional ou protagonizadas por mulheres, de aventuras (e suas subdivisões, nos gêneros como policial, horror, ficção científica, etc.), de super-heróis, eróticas, adultas e muitas outras.

Aparentemente, uma pessoa que não acompanha o mercado de quadrinhos pode prejudicar e ter certa facilidade em classificar os mesmos, baseando-se em critérios e valores antigos e defasados das mesmas, como o fato da maioria das revistas serem impressas em papel jornal, o que, na maioria dos casos, não mais ocorre hoje em dia. O mercado produtor de quadrinhos de hoje, segundo Vergueiro, “[...] embora, em um primeiro momento, se coloque como simples e seja bastante semelhante ao mercado livreiro tradicional, tem características próprias...” (2005, p. 8).

2 HISTÓRIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Fixar uma data para o surgimento dos quadrinhos no mundo é algo inédito na literatura. Entretanto, a maioria dos pesquisadores e estudiosos que se dignam a estudar seriamente os quadrinhos, dentre os quais cabem serem citados Vergueiro (1998), Patati e Braga (2006) e Carvalho (2006), encontram convergências que os permitem situar o

surgimento dos quadrinhos na segunda metade do século XIX. Somente após os períodos do Renascimento, Expansão Marítima e Revolução Industrial, ocorridos nos séculos anteriores, foi possível o avanço das tecnologias de impressão, de escrita e do ambiente artístico e criativo, criando as condições necessárias para o surgimento das *charges*, antecessoras dos quadrinhos, voltadas para um mercado cultural de consumo em massa.

2.1 OS PRECURSORES, NA EUROPA

A Europa, como centro cultural mundial no século XIX, começava a despertar uma vida cultural muito rica, subsidiada também pela extração das riquezas das colônias nas três Américas, na África e na Ásia. Isso possibilitou um aumento substancial de publicações periódicas, que reuniam elementos pictóricos e lingüísticos. Paralelamente ao surgimento de tais publicações, também se configura o surgimento da imprensa, enquanto meio de comunicação voltado para as massas e que buscava acompanhar o crescimento da indústria editorial de entretenimento.

Entretanto, grande parte da população européia ainda não possuía acesso à leitura, por ser analfabeta e não possuir recursos financeiros suficientes para garantir sua instrução. Apenas aqueles que detinham algum poder na Europa do século XIX, como os membros da nobreza e do clero, podiam arcar com os custos de uma educação de qualidade a seus descendentes, fornecendo-lhes o acesso à leitura e a escrita, por exemplo. Isso deu enorme vazão à criação e transmissão de informações e de conhecimentos através das *charges*, que nada mais são do que figuras ilustrativas, representando situações cotidianas. Através delas, os membros das camadas menos abastadas da Europa podiam finalmente participar ativamente da vida do continente, ao ter uma forma de acesso a informações sem precedentes. Os produtos culturais se tornavam cada vez mais acessíveis, na mesma proporção a seu crescente público potencial.

Nos importantes centros econômicos europeus do século XIX, como Londres e Paris, a dinâmica social levou ao surgimento de uma nova cultura, respaldada pela proliferação de novas formas de manifestações culturais e revoluções sociais, identificadas com as classes média e popular. Graças a essa explosão político-cultural, ocorre a ascensão da classe burguesa, onde, ao lado dos romances de folhetim, começaram os trabalhos com charges que viriam a dar origem aos modernos quadrinhos.

2.2 CHARGES: VEÍCULO PRECURSOR DOS QUADRINHOS

As charges não apresentavam, ainda, a forma moderna dos quadrinhos, embora estivessem muito próximas. As ilustrações predominavam e os textos, quando existiam, eram diminutos e apareciam sob cada quadro ou desenho. Em geral, vinham em forma de prosa ou verso e o diálogo praticamente inexistia. No princípio, os desenhistas desenvolveram as ilustrações para retratar cenas ou contar histórias. Muitas vezes, tudo era retratado em um único desenho, como no caso das charges. Em outros casos, as ilustrações apareciam em seqüência, sem legendas. As charges foram aceitas pela grande maioria do público, uma vez que, até hoje, vigoram nos principais meios de comunicação mundiais, como jornais e a própria televisão, embora atualmente mantenham um caráter quase exclusivo de crítica política.

É difícil apontar o criador das histórias em quadrinhos e, conseqüentemente, seu início na cronologia temporal. Vários autores, como Vergueiro (1998), Srbek (1999), Moya (1993) e McCloud (2005) apontam os criadores de histórias Rudolphe Topffer (1799 – 1846) e Wilhelm Busch (1832 – 1908) como os primeiros a unirem textos e imagens em seus trabalhos, na forma de charges delimitadas por requadros.

Topffer, natural de Genebra, na Suíça, criou heróis como Cryptogame, Jabot e Vieuxbois. Suas historietas, repletas de originalidade e fantasia, foram basicamente figurativas, embora algumas cenas contassem com um breve texto. Essas histórias receberam elogios de renomados artistas, como Johann W. Goethe (1749 – 1832), o maior poeta e romancista alemão. Segundo Moya (1993), as histórias de Topffer foram reunidas no álbum “Histoires en Estampes”, em 1847. E McCloud (2005), ressalta a obra de Topffer como a primeira obra em que ocorreu a combinação entre caricaturas e requadros, apresentando também uma combinação original, dada à interdependência de palavras.

Busch, alemão, tem sido reconhecido como o grande inspirador das histórias em quadrinhos norte-americanas. Sua temática diferia bastante da de Topffer: enquanto o suíço apresentava imagens leves e envoltas em fantasia, Busch retratava um humor pesado e satírico, com o enfoque moralista. Seu trabalho mais conhecido foi a narrativa das aventuras de dois garotos endiabrados: *Max e Moritz*, personagens criados por volta de 1865. Estruturado em poemas, pode ser considerado uma tragicomédia, sobretudo pela morte cruel dos garotos, punidos por suas travessuras.

Segundo Vergueiro (1998), os ingleses W. F. Thomas e Tom Brown também costumam ser lembrados quando se tenta definir a origem das histórias em quadrinhos. Em 1884, Thomas criou o personagem *Ally Sloper*, que apareceu até 1920, na primeira página do semanário *Ally Sloper's Half Holiday*, avaliado por Vergueiro como o último precursor das atuais histórias em quadrinhos.

2.3 OS NORTE – AMERICANOS

Apesar do pioneirismo dos europeus na criação do que viria a ser conhecido como história em quadrinhos, os autores que abordam este veículo de comunicação e arte tendem a

atribuir aos Estados Unidos o papel de maiores aproveitadores desse fenômeno, devido às condições propícias para a proliferação da indústria do entretenimento e da transmissão de informações para as grandes massas, que datam do século XIX. De acordo com Vergueiro (1998), naquele século, “os Estados Unidos reuniam as condições necessárias de infraestrutura industrial voltada para o entretenimento e informação das grandes massas populacionais”.

Os jornais norte-americanos, editados a partir do século XIX, consagraram a profissão que ingleses e americanos batizaram de *cartoonist* (caricaturista), ou seja, o artista responsável pela confecção dos *cartoons* (caricaturas ou desenhos). Esse nome deve-se ao tipo de papel sobre o qual eram confeccionados os desenhos, que, inicialmente, eram simples, de fácil compreensão e aproveitados apenas em charges, com cunho político, muitas vezes, dispensando o texto.

A partir de 1890, os enredos passaram a ser vinculados aos desenhos, apresentando, com isso, as características essenciais dos quadrinhos: a narrativa em seqüência de imagens, a manutenção dos personagens nas respectivas seqüências e os diálogos inseridos no quadro.

Segundo Vergueiro (1998) e Furlan (1985), dois grandes magnatas da imprensa nova-iorquina trabalharam em seus jornais, de modo a organizar empresarialmente o uso dos quadrinhos: Joseph Pulitzer, dono do jornal New York World (homenageado ao ter seu nome ligado ao maior prêmio do jornalismo mundial, o “Prêmio Pulitzer”), e William Randolph Hearst, dono do Morning Journal, que iniciaram uma acirrada disputa comercial pela maior venda dos respectivos jornais.



FIGURA 1 - O Garoto Amarelo
Fonte: O Universo das HQ's.
São Paulo: Nova Sampa, 1998.
1 CD – ROM.

Para atrair e conquistar leitores fiéis, ambos recorreram a inúmeros artifícios, como a imprensa em cores ou o lançamento de suplementos dominicais. Segundo Furlan (1985), essa disputa foi mais acirrada com o ilustrador Richard Outcault, criador do *Yellow Kid* (“O Garoto Amarelo”), um moleque de feições orientais, dentes separados e enormes orelhas de abano, que trajava uma espécie de camisolão de dormir, dando início a seus trabalhos de ilustração, considerados também como precursores dos quadrinhos modernos, em um suplemento dominical do jornal de Pulitzer.

Ainda segundo Furlan (1985, p. 28), “A expressão *Imprensa Amarela*, nos Estados Unidos, e *Imprensa Marrom*, Brasil, tem suas origens graças a esse trabalho de ilustração do Yellow Kid”. Isso porque o Yellow Kid trazia, em cada edição, uma nova mensagem em seu tradicional camisolão amarelo. Essa mensagem, muitas vezes, retratava fatos ocorridos com as parcelas mais ricas da sociedade, como uma espécie de crítica feita pelos mais pobres (representados pela figura desse personagem). Foi-se

comprovado, em diversas ocasiões, que acusações caluniosas eram feitas através do camisolão do Yellow Kid. Porém, em 1897, Outcault optou por deixar as páginas do New York World e se transferiu para o Morning Journal, de Hearst. Essa mudança fez com que as vendas do jornal de Hearst superassem em muito as do jornal de Pulitzer, obrigando-o, assim, a recrutar, naquele mesmo ano, um ilustrador do calibre de Outcault, Rudolph Dirks, que começou a publicar nas páginas do New York World seu trabalho: *Os Sobrinhos do Capitão*, em que os personagens principais, os irmãos *Hans* (o loiro) e *Fritz* que viviam em pé de guerra com seu



FIGURA 2 - Os Sobrinhos do Capitão.
Fonte: Universo das HQ's. São Paulo: Nova Sampa, 1998. 1 CD – ROM.

pai adotivo, *o Capitão*, e também com o inspetor escolar, *o Coronel*. Todos eram alvos das travessuras dos garotos, inclusive sua mãe, *dona Chucruts*. Essas histórias são até hoje publicadas, sob o título *The Captain and The Kids* (ou *Os sobrinhos do Capitão*).

William Hearst demonstrou, desde o início, seu apreço pelos desenhos e caricaturas, tornando-se um grande incentivador dos quadrinhos. Pulitzer, por sua vez, foi um incansável promotor de inovações da comunicação de massa e, ainda em 1893, conseguiu dar um salto à frente de seu tempo, inovando seu jornal, ao se aproveitar da tecnologia para produzir a primeira página colorida.

A partir de então, as perspectivas econômicas e comerciais do jornalismo nova-iorquino colaboraram significativa e definitivamente para a consolidação do setor. A disputa entre os jornais passou a demandar maiores investimentos, gerando suplementos dominicais cada vez mais ilustrados e coloridos. Além disso, a disputa também serviu para estimular os ilustradores, que passaram a ter um vasto campo para desenvolver sua criatividade.

2.4 AS TIRAS DIÁRIAS E OS SYNDICATES

Inicialmente, as histórias em quadrinhos foram apresentadas em tablóides, ou seja, um espaço destinado a uma página de suplemento dominical. Segundo Iannone & Iannone (1994), dois fatores originaram as mudanças dessa consagrada fórmula: o constante surgimento de novos artistas e o interesse dos donos de jornais por novidades que resultassem em incremento das vendas.

A partir da década de 1920, os quadrinhos passaram a ser veiculados em um novo formato, as *tiras*, que se transferiram dos suplementos dominicais para as páginas internas dos jornais, tornando-se assim diárias, reduzidas a três (3) ou quatro (4) quadrinhos e não mais impressas em cores. Criaram-se histórias em capítulos, sempre com uma situação de suspense

no último quadro. Assim, o leitor ficava na expectativa da próxima tira e era obrigado a comprar o jornal no dia seguinte. Os capítulos tinham duração de semanas e as tiras acabaram por converter-se em seções fixas nos jornais norte-americanos.

Com o sucesso das tiras diárias, os syndicates que trabalhavam com quadrinhos cresceram exponencialmente, contratando artistas famosos e difundindo seus trabalhos por todo o território norte – americano. Graças à redução de custos, provocada pelo volume de reproduções feitas a partir de uma única tira, eles acabaram dominando o mercado editorial internacional. Hoje, os syndicates atuam em todo o mundo e são os grandes responsáveis pelo sucesso das histórias em quadrinhos norte-americanas.

Além de promover e distribuir as histórias em quadrinhos, os syndicates cuidam também da proteção dos direitos autorais dos artistas, bem como dos aspectos mercadológicos envolvidos no processo, como, por exemplo, o combate à concorrência. Também atuam de forma a evitar problemas com os leitores ou com as autoridades, realizando uma espécie de “censura prévia”, impedindo que determinados trabalhos sejam publicados.

Os “Syndicates”, termo empregado no jornalismo para descrever as agências ou empresas distribuidoras de notícias, horóscopos e histórias em quadrinhos, surgiram por volta do ano de 1840, antecedendo e muito os quadrinhos propriamente nos jornais, “com o intuito de abastecer os jornais rurais norte-americanos, geralmente de pequeno porte e sem estrutura para produzir seus próprios artigos e materiais gráficos”. (Furlan, 1985, p. 32).

Os quadrinhos encontram, atualmente, diversos formatos de revistas e de outros veículos próprios para promoção de material de comunicação de massa, dentre os quais cabem ser citados:

- **Gibis**, tradicional veículo dos quadrinhos, popularmente encontrados na maioria das bancas de jornal em uma enorme diversidade de títulos e temas.

- *Álbuns e edições encadernadas*, veículo com características de publicação muito semelhantes as dos álbuns ilustrados infantis, trazendo arcos de histórias especiais ou mesmo um compendio de edições comemorativas de um determinado personagem, anteriormente publicados em gibis ou outro formato.
- *Graphic Novels, maxi e minisséries*, formato de revistas especialmente desenhado para revitalizar um título ou personagem em queda de vendas. A proposta aqui é quase sempre a de fornecer um tratamento diferenciado a um personagem ou grupo de personagens, explorando-os em edições fechadas. O diferencial oferecido por estes veículos é o de aprimoramento gráfico, tanto em impressão quanto na qualidade do papel, e fornecer aos leitores um material diferenciado no que tange a roteiro da aventura, quase sempre com a participação de artistas e argumentistas consagrados dos quadrinhos. Este esquema editorial pode ser aplicado a uma única publicação (a graphic novel), a uma série limitada (a minissérie), contendo de 3 a 7 edições, no máximo, ou mesmo a maxissérie, contendo entre 12 e 16 edições.
- *Tiras de Jornal*, que foram os primórdios das histórias em quadrinhos, e ainda continuam sendo publicadas nacional e internacionalmente em dezenas de jornais impressos, independente de seu cunho ou direcionamento editorial, em um regime até mesmo diário, o que torna difícil seu acompanhamento periódico.
- *Fanzines*, publicações realizadas por fãs dos quadrinhos, que podem possuir um caráter analítico, veiculando pontos de vista dos leitores, análises de personagens e arcos de histórias ou mesmo trabalhos artísticos e textuais dos fãs, que geralmente não possuem outro espaço para fazê-lo senão este. Não possui um controle bibliográfico, pois aqui prevalece a ausência de normais, exceto a de se valorizar o leitor dos quadrinhos.
- *Publicações de cunho variado*, que veiculam quadrinhos com finalidades diversas, sendo normalmente incluídas em revistas informativas ou mesmo dirigidas a públicos específicos. Exemplos desta categoria são os quadrinhos utilizados em revistas de publicidade e

propaganda, os livros didáticos, edições patrocinadas por instituições governamentais e ONGS, que as veiculam com o intuito de transmitir mensagens educativas.

3 ESTADO DA ARTE E BASE TEÓRICA: A PRÁTICA DA LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS — UMA ANÁLISE DE LITERATURA

O sistema narrativo das histórias em quadrinhos é composto de dois códigos de signos gráficos, a imagem e a linguagem escrita, que se encontram entrelaçadas e interligadas. A narrativa das histórias em quadrinhos sugere o desenrolar de uma ficção por meio de uma sucessão de imagens fixas (em oposição ao desenho animado), sendo organizada em seqüências. Nessa sobreposição de palavras e imagens, o ato da leitura adquire um componente a mais, o de percepção estética, além do esforço intelectual já característico. O leitor exerce suas habilidades interpretativas visuais e de cunho artístico, podendo perceber, mesmo que inconscientemente estes aspectos (perspectiva, composição, simetria), aspectos literários (ação, enredo, personagens) e lingüísticos (gramática, sintaxe, diálogos).

Ao realizar-se uma análise dos quadrinhos como um todo, percebe-se que a forma como são dispostos seus elementos específicos (as imagens e as palavras) lhes confere a característica de uma linguagem, valendo-se para isso de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. A leitura dos quadrinhos desencadeia um processo duplo, leitura de textos e leitura de imagens existentes nos códigos de uma determinada língua e pluralizado, em que o único caminho preestabelecido é o das palavras. A própria leitura das imagens em si também é dupla, no sentido de que o leitor lê aquilo que “vê” na página (leitura denotativa) e aquilo que imagina ver (leitura conotativa). O olho limita-se ao que é explícito e analisa os elementos que compõem o visto. A essa dimensão constatativa somam-se o repertório e o horizonte de expectativas de cada leitor, a fim de atribuir sentido ao que lê.

Segundo Bajard (2002):

Se a emissão da escrita produzida pelo gesto da mão é menos veloz que a emissão da voz (...), a recepção pelos olhos é mais rápida do que a recepção pelos ouvidos. (p. 51)

A escrita é filha da imagem, e ambas podem ser consideradas como elementos que movem a busca humana. Assim, todos os sentidos humanos contribuem para uma melhor inserção do ser no mundo, e este diálogo entre ser e habitat se dá com uma resposta mais rápida através dos olhos por causa das leituras das imagens.

Todas as intenções de transmissão de informações através de processos de comunicação nada mais são do que tentativas de se perpetuar a culturalização da sociedade. E os quadrinhos vêm justamente ao encontro das necessidades da sociedade, por utilizarem um dos elementos com presença mais abundante nas obras da mesma: a imagem gráfica.

De acordo com Alves (1999), educador e psicanalista brasileiro:

“Ciência dá saberes à cabeça e poderes para o corpo. Literatura e poesia dão pão para corpo e alegria para a alma. Ciência é fogo e panela: coisas indispensáveis na cozinha. Mas poesia é o frango com quiabo, leite para quem gosta...” (p.74).

A literatura aqui anunciada por Rubem Alves refere-se àquela que difere da narrada em textos científicos, por isso uma literatura poética, distinta das outras. Certamente, a mesma distinção pode ser empregada quanto aos quadrinhos, por se tratarem de um gênero literário que difere dos textos científicos, combinando textos escritos e imagem para atribuição de sentido e veiculação de informações que proporcionam reflexões e ponderações, quando comparadas em aplicações e contextos similares vivenciados pelos leitores.

Waldomiro Vergueiro, fundador e pesquisador do Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos, defende que apesar de ainda não ser possível afirmar que a leitura de

quadrinhos deixou completamente de ser alvo de preconceitos e estereótipos por parte de alguns membros da sociedade contemporânea, já pode ser notada a apreciação desta literatura de massa, graças em especial a pesquisas sérias e com grande fundamentação científica, conduzidas por pesquisadores e estudiosos de todo o mundo, que vêm a comprovar uma tendência atual de leitura aliada ao lúdico e não sendo mais um hábito que se forma por meio do dever, da obrigação, mas, sobretudo do prazer. A leitura deve ser uma forma de se garantir a cidadania, ou seja, garantir que todos tenham igual acesso à informação. Dentre as importantes referências quanto à pesquisa sobre as histórias em quadrinhos, cabe ser citada a figura ilustre de Umberto Eco (1977; 2000). Outras, citadas por Vergueiro (2005)⁶, são os estudiosos Baron-Carvais (1994), Pustz (1999) e Schelly (2001). Nacionalmente, cabem ser citados, além de Vergueiro, Caputo (2003), Arco e Flexa (2006) e Carvalho (2006).

Ao se buscar no grego o pleno sentido de ler como sendo *legei* tem-se colher, recolher, juntar, que no latim transformou-se em *lego, legis, legere*, ou seja, juntar horizontalmente as coisas com o olhar. Entretanto, os latinos também usavam *interpretare* para ler, mas com um significado mais profundo, o de ler verticalmente, sair de um plano para outro, de forma transcendente. Nesse sentido, a leitura ultrapassa o passar de olhos por algo, mas vai além do visualizar, aventurando-se no desconhecido para uma plena compreensão do sentido das coisas.

A leitura do texto escrito constitui uma das conquistas da humanidade. Pela leitura, o ser humano não só se encontra capaz de absorver o conhecimento, como pode transformá-lo em um processo de aperfeiçoamento contínuo. A aprendizagem da leitura possibilita a emancipação da criança e a assimilação dos valores da sociedade. Trata-se de um fenômeno extremamente complexo, que proporciona possibilidades variadas de entendimento da relação

⁶VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**: Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, v.6. n.2, p. 12-14, abr. 2005.

entre o sujeito e a sociedade. Esta não se limita, apenas, à decifração de alguns sinais gráficos. É muito mais do que isso, pois exige do indivíduo uma participação efetiva enquanto sujeito ativo no processo, levando-o a construção do conhecimento.

Durante o ato da leitura, o ser humano é conduzido a atribuir significados em sentido amplo ao mundo e em sentido específico ao texto lido. Pode-se dizer que a leitura não se caracteriza por ser um processo linear, na medida em que é possível realizar diferentes leituras e questionamentos sobre um mesmo texto. Essa elaboração ativa de significados é feita pelo leitor, e não por um agente externo que simplesmente realiza perguntas de compreensão sobre o objeto de leitura.

Falando em leitura, o mais comum é se pensar na leitura de livros. O ato de ler é usualmente relacionado com a escrita, e o leitor, visto como decodificador da letra. Contudo, observa-se que os primeiros esforços de todo homem para aprender a ler não se encontram nos livros, e sim em seus primeiros contatos com o mundo. Quando se começa a compreender, a dar sentido ao que e a quem nos cerca, esta se fazendo uma leitura, ambiental, de mundo, mas mesmo assim, uma leitura. Este processo não é interrompido após os primeiros contatos com o mundo que cerca o homem. Pelo contrário, este processo é contínuo e permanece quase que do nascimento até o fim da existência do homem no mundo. Atribuindo-se uma função social a prática da leitura, esta é a de facilitar ao homem a compreensão do mundo e, assim, emancipar-se dos dogmas que a sociedade lhe impõe. Isso é possível pela reflexão crítica e pelo questionamento proporcionados pela leitura.

Ao se tornar um leitor, o sujeito tem a possibilidade de compreender a sociedade valendo-se de um maior alcance intelectual e ampliando sua visão do mundo. Para tanto, a leitura passa, inicialmente, pela capacidade de reconhecer e decifrar símbolos e sinais, mas vai além, por meio do trabalho mental que é desencadeado e se torna gradualmente reflexivo por meio de combinações que o sujeito realiza entre unidades de pensamento. Chega-se,

então, a uma etapa mais avançada, que requer do leitor a capacidade de compreender e dar sentido aos símbolos e sinais, completando a leitura com seu entendimento, sua interpretação e avaliação, interferindo e ampliando a leitura e descobrindo nela novos valores.

Mas o que seria do homem sem a capacidade da leitura? Embora tal fato seja, em sua quase totalidade, implausível para a maioria dos seres humanos, pois os mesmos, para se adequarem aos desafios e a vida cotidiana do século XXI, tem por uma das mais básicas premissas, a leitura, é possível especular-se a este respeito. Por exemplo, um dos personagens importantes da obra literária *Grande Sertão: Veredas* (2005), é Zé Bebelo. Em determinado momento da trama, ele fica desorientado, perdido, sem iniciativa e sem saber o que fazer. E então diz o narrador: “Sempre Zé Bebelo não desistia de palavrear, a realização de projetos, como faz-de-conta. A mó de moinho que, nela não caindo o que moer, mói assim mesmo, si mesma, mói, mói” (p. 306). Pode-se analisar este exemplo como o início de um processo de estagnação e até de autodestruição do personagem, tendo que abandonar o papel de chefe. O mesmo ocorre com um leitor que não lê. É como uma mó de moinho que nela não caindo o que moer, mói a si mesma... Vive, vegeta, mas não se realiza em suas possibilidades. Não adianta só falar, “palavrear” sem um crescimento e realização, sem moer e produzir-se.

Assim, a leitura constitui uma parte presente e praticamente inerente à vida cotidiana dos homens. Várias são as razões que levam um determinado leitor, ou grupo de leitores, a escolher um tipo (ou tipos) em particular de leitura. Dumont e Santo (2007), afirmam que:

“Estudos teóricos desenvolvidos por várias disciplinas demonstram que estes três fatores, *contexto*, *motivação* e *sentido*, interferem no ato da leitura e estão ligados a componentes cognitivos, que interagem entre si em um processo constante, dinâmico.” (p.29).

Analisando estes três fatores, pode-se inferir que, a despeito do conteúdo 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 precisa ir além do mesmo, ou seja, ir além do que está explicitamente redigida a sua frente. 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 lingüístico, enciclopédico ou mesmo de mundo.

Segundo Hatt (1976)⁷, citado por Dumont (2007, p.4), pode-se, a princípio, delimitar o leitor em duas principais categorias. A primeira, chamada por ele de *leitura instrumental ou utilitária*, visa a atender uma demanda ou necessidade específica, com objetivos claros e definidos. Leituras técnicas, de fórmulas, ou mesmo as leituras escolares, parecem se enquadrar nesta categoria, pois são exemplos de leituras focadas para a resolução de ações de cunho acadêmico ou profissional, em prol da tomada de decisões. A outra categoria, denominada *leitura terminal*, apresenta leitores que não se dirigem a um material de leitura com um fim específico, mas sim pela vontade de relaxar, de transitar por uma realidade alternativa, imaginária, ou mesmo no intuito de vencer uma situação momentânea de desconforto ou tédio. Nesta categoria em particular, parecem se encontrar os leitores interessados em materiais e gêneros mais ligados ao lazer e ao entretenimento, tais como os leitores de histórias em quadrinhos, por exemplo.

Apesar da definição nestas duas categorias, novamente Dumont aponta para uma incoerência. Tendo como base os estudos sobre a leitura, a autora levanta uma questão coerente, mas aparentemente sem resposta: “... se o texto é de fato lido por uma pessoa / grupo de pessoas, por que não se considerar o que os próprios leitores pensavam a cerca da

⁷ HATT, Frank. **The reading process**. London: C. Bingley, 1976.

leitura empreendida?” (2000r, p.1). Ainda segundo a própria autora, as pesquisas realizadas no Brasil tendo-se o objeto leitura primavam por analisar somente o objeto, adquirindo um padrão teórico, sem se preocupar com o gosto e a crítica dos leitores do material em questão. Em seu estudo sobre a leitura de romances do tipo folhetinesco, Bourdieu (1979)⁸, citado por Dumont (2000r, p.4), autor de um estudo a cerca dos consumidores de bens culturais e sobre suas predileções. Nessa pesquisa e ainda segundo Dumont, Bourdieu revela de forma clara a existência de uma divisão entre a chamada *cultura pura*, considerada como elitista, pertencente a classes superiores da população, e a *cultura impura*, atribuída as classes populares. Esta divisão é amplamente baseada em valores preconceituosos, contribuindo para a distinção de classes. Isto se torna claro quando vistos os prazeres mais próprios de pessoas e comunidades mais populares, ligados mais aos prazeres naturais do homem. Tais prazeres, ainda hoje, são taxados como vulgares, alienantes e incapazes de proporcionar reflexão e crescimento aqueles que os desfrutam.

Outro pesquisador utilizado por Dumont é MacDonald (1973)⁹, que contribui aos postulados prévios de Bourdieu, ao demonstrar em sua pesquisa diferentes formas de manifestação cultural na sociedade, classificando-as como:

“Cultura superior – Trata-se da cultura mais facilmente reconhecida, pois corresponde aos produtos tidos como valorosos e imprescindíveis pela cultura erudita”;

Cultura média – Seria a banalização da cultura anterior, pois aqui se privilegia a busca convencional no intuito de se obter uma ampla aceitação. Aqueles que pertencem a esta categoria pretendem ser diferenciados daqueles pertencentes à cultura de massa, caracterizando-se como paródia ou imitação da cultura legítima, apresentando para tanto fins comerciais;

⁸ BOURDIEU, Pierre. **La distinction**: critique social de jugement. Paris: Lês Éditions de Minuit, 1979.

⁹ MacDONALD, Dwight. Uma teoria da cultura de massa. In: ROSENBERG, Bernard (Org.), WHITE, David Manning (Org.). **Cultura de massa**: as artes populares nos Estados Unidos. São Paulo: Cultrix, 1973. p. 77-93

Cultura de massa – Possui esta nomenclatura em correspondência aos meios pelos quais é difundida, como rádio, TV, cinema e outros. Seus critérios são os próprios meios de comunicação de massa e a proporção de público que atingem. Privilegia recursos que envolvam simplicidade e previsibilidade, por isso mesmo sendo tão diferentes dos recursos da cultura superior.”

As histórias em quadrinhos são enquadradas na última categoria, graças a sua difusão, tradicionalmente em material de alta reprodução e de baixa qualidade (embora, hoje em dia, esta tendência esteja sendo cada vez mais desfeita, em especial pelas revistas em quadrinhos do gênero de super-heróis) e, tradicionalmente, porém não de forma prerrogativa, atingindo, sobretudo a camada infanto-juvenil da sociedade.

Para realizar uma leitura completa de uma história em quadrinhos, o leitor não pode chegar a ela sem conhecimentos prévios dessa linguagem. Conhecimentos esses que, a partir de novas leituras, vão se modificando, se complementando e interagindo, a fim de transformar o ato de ler em um ato verdadeiramente significativo. Um dos princípios fundamentais com o qual o leitor deve se familiarizar para realizar a leitura é a convenção de como se apresenta a estrutura das histórias em quadrinhos: da esquerda para a direita e de cima para baixo (na cultura ocidental). Isso, porém, se caracteriza por ser uma habilidade facilmente desenvolvida, já que segue a convenção do sistema de escrita. Mesmo uma criança que não seja alfabetizada, desde que tenha estabelecido contatos anteriores com materiais escritos, é capaz de incorporar essa convenção. Não se trata de conseguir ou não realizar a leitura dos códigos verbais, e sim de conseguir perceber a ordem com que se apresentam os quadrinhos e possivelmente ler os códigos visuais.

Como apontou Will Eisner (1999),

“Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois ‘quadrinhos’ nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do

qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle da arte sequencial” (p.41).

Os pesquisadores citados anteriormente, com destaque para Andraus et alii (2003), já empreenderam análises sobre o universo dos leitores de quadrinhos, buscando caracterizá-los e discutir as suas peculiaridades, os classificaram nos seguintes tipos, embora seja predominante encontrá-los mesclados entre duas ou mais categorias:

- **Eventuais:** basicamente, são pessoas com grande hábito de leitura, não demonstrando interesse ou predileção especial por um gênero de leitura ou autor específicos. Lêem para saciar sua sede de leitura, sendo guiados pelas circunstâncias do momento, ao invés de seguirem por escolha própria. Assim, quando se trata de quadrinhos, costumam lê-los apenas se tiverem acesso a eles.
- **Exaustivos:** leitores que elegeram os quadrinhos como seu único material de leitura, não fazendo qualquer seleção e consumindo tudo o que estiver publicado nesse formato. Apresentam-se, geralmente, nas camadas mais jovens de leitores. Acredita-se que, à medida que envelhecem, outros interesses de leitura começam a surgir em suas vidas, diminuindo o número desses leitores.
- **Seletivos:** demonstram interesse apenas por gêneros, personagens ou autores específicos, lendo tudo o que é publicado de acordo com esse interesse, estabelecendo correlações entre os quadrinhos e outros meios de comunicação de massa. Tendem a ser preconceituosos em relação às pessoas que lêem outros tipos de quadrinhos, que não os seus preferidos.
- **Fanáticos:** semelhantes aos seletivos, porém levando suas paixões ao extremo, não apenas lendo as histórias ou títulos de seus personagens preferidos, mas procurando descobrir tudo o que for possível sobre eles, chegando até mesmo a conhecer detalhes da produção, características específicas dos desenhistas ou roteiristas, evolução dos personagens principais e de seus coadjuvantes ao longo dos anos. Constituem, também, grandes colecionadores de

tudo o que possa ser ligado a seus personagens preferidos, como filmes, RPGs, trilhas sonoras, autógrafos e artes originais dos quadrinistas, bonecos e brinquedos diversos. Na grande maioria dos casos, esses fãs não falam sobre outro assunto, defendendo seus pontos de vista de forma extremada, não compreendendo porque sua paixão não é compartilhada por todos. Quando esses fãs se encontram, costumam fundar associações ou clubes.

- ***Estudiosos / Pesquisadores:*** nem sempre são leitores catedráticos, mas optam por estudar, de forma comparativa, as características dos quadrinhos em relação a outros meios de comunicação, outros aspectos da vida social ou determinar possíveis aplicações em determinadas ciências ou atividades do conhecimento. A escolha das histórias em quadrinhos como tema se dá, muitas vezes, no desenvolvimento de uma tese ou trabalho de conclusão de curso, sendo depois abandonada. Outras vezes, a pesquisa ou trabalho se tornam o primeiro passo, persistindo pelo resto da carreira profissional do estudante ou pesquisador, o que o leva a continuar lendo quadrinhos, tornando-o um leitor mais exigente e competente, ávido por materiais de qualidade, na busca de itens que possam trazer-lhes uma série de benefícios intelectuais.

- ***Colecionadores:*** além da leitura das histórias em quadrinhos, apreciam também colecionar as revistas e álbuns, desenvolvendo um acervo particular que reflete sua preferência. Existem os colecionadores que se voltam para apenas um tipo ou gênero específico de quadrinhos (como o de super-heróis, por exemplo). Existem também os colecionadores que coletam todo tipo de material referente às histórias em quadrinhos, sem nenhuma forma de seleção. São freqüentadores dos sebos, livrarias e feiras especializadas em quadrinhos, e possuem um alto poder aquisitivo, podendo arcar com preços que estão fora do mercado para completar uma coleção.

A totalidade da história só é obtida a partir não da soma dos quadrinhos, mas além dela, da relação de semelhança e diferença criada e da interação visual entre os quadrinhos.

Nesse âmbito temos um código analógico e contínuo, em que, no entanto, é possível admitir o quadrinho como uma unidade do sintagma narrativo que estabelece uma seqüência significativa. Da significação de cada quadrinho nasce à significação da seqüência. Na própria ordem de leitura, uma após a outra se desenvolvem as noções de tempo (a sucessão de um antes e um depois) e de causa e efeito, como consequência lógica. A seqüencialidade advém de uma aparente contradição, a de permanência e mudança. Para que um quadrinho possa se unir a outro é necessário que alguns elementos (figurino objetos, cenário) permaneçam e sejam invariáveis durante dois ou mais quadrinhos, garantindo a transmissão da mensagem. E, ao mesmo tempo, é necessário que de um quadrinho para outro ocorram mudanças, na evolução temporal e revelação gradativa ou súbita do conteúdo narrativo, por meio de palavras, gestos, expressões faciais e movimentos. Os aspectos denotativo e conotativo específicos de cada quadrinho são transportados para a estrutura narrativa, dando a sugestão de movimento e promovendo o andamento da ação.

O ato de ler exerce grande influência sobre a postura de um indivíduo, de um grupo ou de uma nação. Como elucidado anteriormente, a leitura é a forma primordial de obtenção de informação e do conhecimento do homem, bem como de sua transmissão aos outros homens. Hoje se vive em uma sociedade da informação e do conhecimento e, para ser sintonizado a ela, o indivíduo deve se manter em constante atualização de seus conhecimentos. Por isso pode ocorrer a situação inversa da anterior: ler-se demasiadamente sem critérios e distinções críticas, sem que seja uma leitura que agregue valor ao seu leitor.

A título de exemplo, Rabelais, criou um personagem famoso, Gargantua, através do qual criticou o decorar muito e ter muitos conhecimentos sem qualidade. Por isso, dizia que não é preciso ter uma cabeça muito cheia, mas bem feita. Hoje, já é plenamente aceito que a televisão, os jornais, as revistas, e outros meios de comunicação de massa também são capazes de oferecer um mundo ilimitado de informações e conhecimentos.

E, além disso, ainda há dezenas de disciplinas escolares e acadêmicas, e um número cada vez maior de especializações. Diante de tantos conhecimentos, um indivíduo pode passar por uma angústia muito grande, capaz de crescer em proporção geométrica: o conhecimento e sua procura tomam todo o tempo, deixando a todos sem tempo para ser o que se conhece. Nesse sentido, os conhecimentos exercem uma grande violência, passando a dominar o ser humano e não operando a sua livre manifestação. Em vez de libertarem, aprisionam. Mas, inversamente, quem não se atualiza e se dedica ao estudo contínuo, fica excluído em meio à sociedade constituída e dominada pelo conhecimento.

Sendo a leitura uma premissa básica do crescimento do ser humano, o objeto leitura torna-se 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”. A premissa básica dos estudos da leitura empreendidos na ciência da informação não é a de se valorizar um típico específico de leitura, atribuindo-se a este tipo um valor diferenciado dos demais, e, por consequência, justificar uma predileção por determinada leitura, em detrimento de outra. Pelo contrário, na ciência da informação, procura-se demonstrar e justificar a necessidade fundamental do ato da leitura como forma de obtenção de informação, para que se possa confrontar o lido, através de ponderações e reflexões, com conhecimentos prévios já obtidos pelo leitor.

A pesquisa em leitura no campo da ciência da informação depara-se hoje com um desafio, que é o de se estabelecer “... teorias que venham a contribuir efetivamente para o entendimento da ação leitura” (2002, p.3). No intuito de se estabelecer tais teorias, o caminho escolhido pela ciência da informação é o de unir-se ao campo das ciências cognitivas, em especial o cognitivismo. Ressalta características do estudo do cognitivismo nas pesquisas em ciência da informação, tais como, novamente de acordo com Dumont (2002, p.7): “modelo

mental, estruturas cognitivistas, estruturas do conhecimento, frame, imagens, modelo mental do usuário e representação do sistema de informação”.

A maior contribuição das teorias apresentadas pela ciência da informação a essa dissertação será a de corroborar o papel da leitura como instrumento capaz de conduzir o leitor a uma interpretação de sua sociedade e de seu mundo, através do ambiente retratado no universo desta leitura, que tende a apresentar semelhanças com o próprio ambiente dos leitores. A leitura de histórias em quadrinhos, foco desta dissertação poderá ser então encarada como uma forma de leitura diferenciada das tradicionais, mas igualmente capaz de provocar em seus leitores reflexões e comparações entre os fatos narrados e os fatos que ocorrem em seu mundo, permitindo-lhes, de forma especial, lúdica e diferenciada, acrescentar informações e o conhecimento, fator tão imprescindível à manutenção da espécie humana no mundo contemporâneo.

Em uma recente dissertação de mestrado na área de ciência da informação, Caputo (2003), expôs toda uma pesquisa a cerca da possível reflexão sobre os vários níveis de informação existentes nos quadrinhos, assim como seu aproveitamento para a leitura em geral, como fonte diferenciada de informação e do conhecimento, em bibliotecas e outras instituições culturais, assim como sua capacidade inspiradora de leitura e criação de competências, em um ambiente escolar. Seu recorte para análise envolveu três tipos de quadrinhos: um álbum estrangeiro, um álbum brasileiro e uma história seriada. A conclusão de Caputo, quanto à análise e os resultados obtidos com as histórias em quadrinhos, na perspectiva dos estudos e teorias da ciência da informação, é:

“[...] todas as histórias em quadrinhos oferecem um tipo específico de informação; assim como nos livros, os quadrinhos abrem um leque de entretenimento e informação em níveis diferenciados” (2003, p.118).

Da mesma forma como se pretende, nesta dissertação, aplicar um questionário para se delinear o perfil do leitor de quadrinhos de super-heróis Marvel e DC, visando em especial ilustrar conhecimentos adquiridos pelos leitores desses quadrinhos e posteriormente aplicados a seu ambiente cotidiano. Araújo (2003, p. 24), ressalta o benefício inerente à ciência da informação graças a sua aproximação junto às ciências sociais, destacando:

“[...] com a aproximação [...] aos enfoques microsociológicos e interpretativos, que a ciência da informação vai conhecer uma reformulação mais profunda de seus pressupostos” (p. 25).

Esta reformulação, a qual se refere Araújo, é revista por outros estudiosos, como Freire (2004), que defende uma *visão social da informação*, processo no qual a informação assumiria o posto de insumo imprescindível para a sociedade contemporânea, que entre outros recebe o nome de sociedade da informação.

Algumas “condições básicas para sua existência são:

- Ambiente social — Contexto que possibilita a comunicação de informação. Esse ambiente se caracteriza sempre pela existência de uma possibilidade de comunicação. Ele decorre do impulso primeiro, que nos levou como espécie à necessidade de materializar o pensamento em uma mensagem dirigida a um semelhante, um movimento primordial de transmissão da informação;
- Agentes - No processo de comunicação, os agentes são o emissor, aquele que produz a informação, e o receptor, o que recebe a informação. Os agentes emissores são responsáveis pela existência dos estoques de informação, em um processo contínuo em que as funções produção e transferência se alternam, ou seja, o receptor de hoje poderá ser um produtor da informação amanhã;
- Canais - Os canais estão relacionados aos meios por onde as informações circulam. Os agentes produtores de informação escolhem os canais mais adequados para circulação da sua

informação, que podem utilizar-se de meios impressos, como jornais, revistas, periódicos científicos, livros, além de rádio, televisão, Internet, congressos, feiras e outros tipos de eventos científicos e comerciais”. (Freire, 2004, p. 20-21).

Essas seriam as condições que viabilizam o estabelecimento do processo de comunicação entre emissor e receptor da informação. Todas as condições retratadas por Freire podem ser analisadas em contextos específicos, como no caso da presente dissertação, onde, para corroborar o uso dos quadrinhos como instrumento que possibilita a seus leitores adquirir e empregar informações por eles veiculadas é necessário analisar os ambientes sociais onde a leitura dos quadrinhos se realiza (gibitecas, e bancas de jornal e revistas, por exemplo), a relação estabelecida entre os agentes, no caso os produtores e os receptores (leitores) dos quadrinhos, na medida em que se ressaltará o emprego de conhecimentos ilustrados nos quadrinhos na vida e no cotidiano dos leitores, e também o canal, especificamente os quadrinhos de super-heróis Marvel e DC.

Na sociedade contemporânea, os indivíduos não entram em contato com a realidade através da sua práxis, mas pela informação veiculada pelos meios de comunicação de massa, como os quadrinhos analisados na presente dissertação.

Conforme cita Marteleto (1987, p.177): “A informação mediatiza os processos de apreensão da realidade, e as próprias relações sociais.”

Nesse contexto, um dos objetivos da ciência da informação seria contribuir para a informação se tornar, cada vez mais, um elemento de inclusão social, trazendo desenvolvimento para as pessoas e nações. Dessa forma, haveria uma responsabilidade social como fundamento para a ciência da informação, definindo sua atuação na sociedade. Quando cientistas e profissionais da informação organizam textos ou documentos para atender a necessidade de um determinado setor da sociedade, deveriam fazê-lo acreditando que essas

informações serão úteis para seus usuários potenciais e que delas resultarão benefícios para a sociedade.

Araújo (2003) ainda cita a importância da figura do sujeito no contexto da informação, ao afirmar que:

“Os sujeitos precisam, necessariamente, ser incluídos nos estudos sobre a informação e, sobretudo, precisam ser incluídos em suas interações cotidianas, formas de expressão e linguagem, ritos e processos sociais” (p.25).

Dessa forma, a ciência da informação deve continuar sua epopéia para descobrir novas formas de pensar e agir de maneira ativa nos diversos processos de comunicação na sociedade. Sociedade onde existem, cada vez mais, pessoas que tem acesso à informação, nas mais diversas fontes e através dos mais variados canais. O que, em se tratando das atividades de informação, pode significar a busca de uma tecnologia entre o real e o virtual, valorizando o que de mais importante existe no processo de comunicação da informação, os seres humanos, principal personagem desta narrativa. Embora para alguns teóricos ainda possa ser prematuro afirmar que as histórias em quadrinhos podem ser um exemplo dessas tecnologias, é desejo desta dissertação apresentá-las sim como o tal, ressaltando seu potencial informacional junto ao seu público leitor.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

A presente dissertação tem como foco central a análise e o estudo do mais tradicional veículo propagador das aventuras de super-heróis da Marvel e da DC Comics em todo o mundo: as revistas em quadrinhos.

O gênero de quadrinhos conhecido como o dos **super-heróis** foi concebido nos EUA, tendo como origem a década de 30 do século XX. É o gênero tido por muitos como o maior representante em termos de vendas e de fãs das histórias em quadrinhos, sendo que os super-

heróis norte-americanos demonstram, desde sua origem no final dos anos 30, uma enorme penetração junto ao público infantil, adolescente e também de jovens adultos, e não apenas nos Estados Unidos, mas em vários países do mundo. De fato, as duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis no mercado atual, a **Marvel Comics** e a **DC Comics**, situam-se nos Estados Unidos e dominam o mercado global de produção e comercialização das histórias em quadrinhos contendo as aventuras de super-heróis.

No Brasil, a penetração das histórias em quadrinhos de super-heróis está também presente e vem de longa data. 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), e a proprietária de um dos syndicates norte americanos detentores dos direitos de reprodução e comercialização dos quadrinhos de super-heróis. Nesta conversa, foi relatado a Aizen que os antigos super-heróis da Timely Comics (primeiro nome da atual editora Marvel Comics), publicados no período da 2ª Guerra Mundial, estavam sendo aproveitados novamente, agora já para a editora Marvel, graças ao trabalho de um jovem argumentista, chamado Stan Lee, auxiliado por um talentoso desenhista, de nome Jack Kirby.

Entretanto, cabe ressaltar que, as duas editoras foram escolhidas por uma característica que ultrapassa seu alto índice de vendas. Esta seria a enorme penetração que as aventuras de seus super-heróis possuem entre o público infanto-juvenil e de jovens adultos, em todo o mundo. Tal fato se dá, desde o início da publicação deste gênero até os dias de hoje, pela identificação do público leitor dos quadrinhos com os personagens e os enredos elaborados pelas duas editoras. Apesar de veicularem personagens e situações altamente ficcionais, ambas as editoras, com especial destaque para a Marvel Comics, são mundialmente conhecidas por aliarem a fantasia ficcional a problemas do cotidiano, e a situações que espelham aquelas vividas por diversos adolescentes e adultos ao longo de suas vidas.

Os super-heróis das histórias em quadrinhos permanecem como um arquétipo, uma entidade com a qual é possível uma identificação permanente, um ser de contornos mais ou menos precisos, com um valor fundador. O que não invalida, contudo, que haja uma redefinição freqüente e um reajustamento assíduo das características desses personagens, sobretudo em função dos anseios do público leitor que, naturalmente, são uma consequência das mutações culturais, políticas e estéticas que se operam na sociedade em geral. Prova disso é o conhecido peso da opinião direta dos leitores, para além das indicações estatísticas, dada através de cartas, sobre o destino de histórias e dos 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 utilizadas, 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 não apenas de rejuvenescimento ou de reciclagem, mas também de identificação com valores e ensinamentos veiculados nessas histórias. O Super-Homem pode ser imortal — ainda que uma morte temporária obrigada por um decréscimo de popularidade, ou seja, por uma estratégia econômica da DC Comics, empresa proprietária dos direitos da personagem, tenha ocorrido — mas as pequenas alterações a que é submetido provam que ele não é imutável.

Entretanto, para muitos não adeptos as histórias em quadrinhos, pode-se levantar aqui um questionamento: “Porque a sociedade necessita tanto de “super-homens”, defendendo a liberdade, os fracos, e os oprimidos?”. A resposta para esta indagação também pode ser obtida no Super-Homem de massa, pois como afirma Umberto Eco (1997):

“(…) 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).

Segundo Moya (1993, p.116), “em 1929, o conceito mais difundido dos quadrinhos em todo o mundo, o de super-heróis, iniciou sua presença nos jornais norte-americanos”. Personagens clássicos, que até hoje fazem sucesso entre pessoas de todas as idades, ajudaram a imortalizar esse gênero em todo o mundo, tornando os quadrinhos uma das mais influentes manifestações culturais dos anos 30 e 40 do século XX, ao lado do cinema e do rádio, no período batizado como “A Era de Ouro dos Quadrinhos”.

Existem pessoas que, a princípio, considerariam uma tarefa fácil a de caracterizar o enredo protagonizado pelos super-heróis. Essas pessoas provavelmente afirmariam que se tratam de seres utópicos, dotados de poderes especiais aos quais um ser humano normal jamais se equipararia, e que suas histórias são altamente carregadas de elementos ficcionais, não condizendo com a realidade vivida no dia a dia, tampouco com os elementos e atores inerentes a esta mesma realidade.

Caracterizar o universo dos super-heróis é uma tarefa difícil até mesmo para um principiante da leitura dos quadrinhos. Os super-heróis das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics povoam a imaginação de vários leitores de histórias em quadrinhos há mais de 50 anos. Mesmo aqueles que não são propriamente leitores dos quadrinhos de super-heróis, ou mesmo aqueles que não possuem predileção alguma por este meio de comunicação de massa, seriam incapazes de ignorar alguns dos mais célebres personagens oriundos destes universos, tais como Super-Homem (Superman), Mulher-Maravilha, Batman, Homem-Aranha, Capitão América e muitos outros, dada a fama dos mesmos e a veiculação de suas aventuras em outras mídias e suportes de alcance global, tais como a televisão, o rádio e o cinema. De acordo com o segundo exemplar da revista *Mundo Estranho*, dedicado as

histórias em quadrinhos, a Marvel Comics detém atualmente cerca de 45,49% do mercado mundial de revistas do gênero, contra 39,49% da DC Comics.

Mas como é possível que um produto tão ficcional, que veicula aventuras de humanos hiper desenvolvidos ou mesmo alienígenas, que podem voar, levantar toneladas e agüentar tiros que vão desde armas simples a balas de canhão, desperte a curiosidade e o interesse de milhares de pessoas, ao redor de todo o mundo, pertencentes as mais diversas culturas, adeptas as mais diferentes religiões e doutrinas? A resposta a esaa indagação é ainda mais intrigante quando se analisa intrinsecamente os universos das duas editoras.

4.1 DC COMICS

A DC Comics, originalmente era conhecida como *National Allied Publications*. Sua fundação foi em 1934, fruto da vontade do empresário **Malcolm Wheeler-Nicholson** (1890-1968), conhecido na imprensa norte-americana por já ter trabalhado com tiras de jornal. A idéia de Nicholson era criar uma revista em quadrinhos somente com material inédito, o que representava uma mudança editorial no mercado de então, acostumado a publicar especificamente material de quadrinhos coletado das tiras de jornais. A primeira revista do grupo, batizada como *New Fun #1*, foi publicada no início de 1935.

A receptividade a nova publicação foi tão grande que impulsionou a National a lançar uma nova publicação, já em 1937, chamada *Detective Comics*, que também manteve o caráter original, pois tratou-se da primeira publicação de quadrinhos dedicada ao mesmo tema, as histórias de detetive. O primeiro revés da editora também ocorreu nessa mesma época, pois Nicholson, muito endividado, não teve outra opção a não ser associar-se com tubarões do mercado editorial e de distribuição norte-americano, como **Harry Donenfeld** (1893-1965) e **Jack S. Liebowitz** (1900-2000). Pouco tempo após esta associação, Nicholson deixou a

editora, que passou a chamar-se **National Comics** – embora viesse a usar o selo DC nas suas capas por décadas a fio.

Os dois anos seguintes foram o ápice da National, graças a duas publicações que representam indubitavelmente dois dos maiores e mais conhecidos ícones dos quadrinhos de super-heróis: *Action Comics #1*, de 1938, marca a estréia do Super-Homem e *Detective Comics #27*, de 1939, a de Batman.




FIGURA 3 – Capas de Action Comics #1 e Detective Comics # 27
 Fonte: Universo das HQ's. São Paulo: Nova Sampa, 1998. 1 CD-ROM.


A segunda mudança de nome veio após 1939, transformando a National na **DC Comics**, clara homenagem a publicação citada acima.

Até o fim da década de 40, a DC Comics lançou alguns dos mais renomados super-heróis presentes nos quadrinhos: Encabeçada pela tríade — Super-Homem, Mulher-Maravilha e Batman — seu trabalho sempre atraiu os leitores mais adeptos a fantasia e ao triunfo do bem sobre as forças do mal. Tais 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, arqui-vilões e parceiros mirins. E, reforçando o caráter ultraficcional, todos

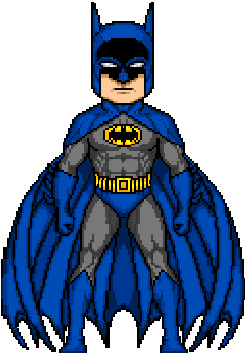
os principais heróis desta editora originalmente defendem cidades norte-americanas criadas especialmente para narrar as aventuras dos mesmos:

- 

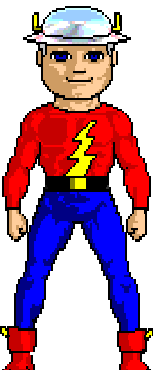
Super-Homem (Superman): Metrópolis. Cabe ressaltar que, além de defender Metrópolis, o Super-Homem foi criado por um casal de fazendeiros em idade avançada em uma cidade chamada Smallville (algo que, traduzido, seria rudemente “Pequenópolis”), largamente baseada nas cidades e vilarejos comuns do interior dos EUA.

- 

Mulher-Maravilha, que venceu um torneio olímpico na Ilha Paraíso, local habitado exclusivamente por mulheres amazonas, governadas por sua mãe, a rainha Hipólita (a mesma da lenda Greco-Romana, que foi uma das enamoradas do semi-Deus Hércules), e eleita como embaixatriz desta “nação-soberana” no mundo dos homens. E a cidade escolhida pela Mulher-Maravilha para atuar nos EUA é a de Gateway City.

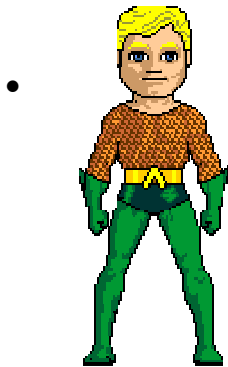
- 

Batman, um herói amargurado e sombrio, que viu seus pais serem assassinados em um beco escuro da mítica Gotham City (tradução, “cidade gótica”).

- 
 - Flash I (Jay Garrick, conhecido no Brasil também pelo nome de “Joel Ciclone”).



Lanterna Verde I.



Aquaman, soberano dos sete mares.



Arqueiro-Verde, um herói diferente dos outros acima (com exceção de Batman), pois não possui poderes sobre-humanos, e que atualmente é o prefeito do município de Star City.

Após a 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 **Frederick Wertham**. O trabalho de Wertham apresentava fortes críticas e denúncias contra os personagens mais famosos da DC Comics, tais como as histórias de Batman & 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 promove uma verdadeira caça às bruxas, encabeçada pelo senador Joseph Macarthy, contra tudo aquilo que possa ferir ou mesmo não condizer com os padrões da sociedade americana. A publicação de Wertham e seu “alerta” aos pais 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 aquilo que julgavam pertinente, ao impor diretrizes como restrição a veiculação de cenas que abordassem mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, almas penadas, canibalismo e licantropia, a eliminação de todas as ilustrações asquerosas, de mau gosto e violentas e a extinção irrevogável do uso das palavras “horror” ou “terror” no título da história.

Um novo começo para os quadrinhos da DC Comics foi apresentado aos leitores a partir de 1956, quando **Julius Schwartz** (1915-2004) foi incumbido de reerguer os personagens clássicos da editora. De fato, Schwartz foi o grande responsável por este renascimento dos heróis da DC, por exemplo:



- Flash II (Barry Allen), um hiper-velocista que defende as cidades gêmeas de Keystone – Central City. Este personagem foi introduzido na revista *Showcase # 3*.



- Lanterna Verde II (Hal Jordan), habitante de Coast City, situada no estado norte-americano da Califórnia. Apresentado ao público pela primeira vez na revista *Showcase # 22*, de 1959.



- Caçador de Marte (mais conhecido no Brasil como Ajax. Tal nomenclatura se deve ao fato de que, quando inicialmente aqui publicadas suas histórias, as matrizes que vinham dos EUA e eram reproduzidas em gráficas brasileiras não comportavam um nome tão grande quanto o seu original. Assim, os editores brasileiros rebatizaram este personagem como Ajax, uma nomenclatura mais simples e de menor porte, para atender as necessidades editoriais da época).

Os três personagens acima, alguns deles sendo inclusive evoluções — ou “novas roupagens” — dos heróis de mesmo nome da década de 1940 (respectivamente, Jay Garrick e Alan Scott), foram unidos a Super-Homem, Mulher-Maravilha, Batman, Aquaman e Arqueiro-Verde no supergrupo **Liga da Justiça da América**, que estreou na revista *The Brave and the Bold* — algo como **O Bravo e o Audaz** — # 28, de 1960, consagrando o renascimento dos heróis da DC.

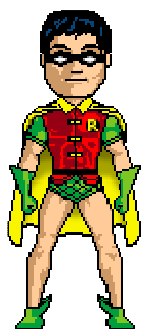
Nesse mesmo período, a **Marvel Comics** lança o Universo Marvel, com os maiores heróis da editora. A DC não se encontrava apta a competir com a Marvel, sobretudo porque esta última aparentava maior sintonia com a sociedade americana da época. Consequentemente, a Marvel obtém maiores vendas do que a 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** propoem uma revolução no universo da DC, ao criarem histórias baseadas em um princípio que a Marvel já vinha adotando com sucesso anos antes: o super-herói, apesar de todos os seus poderes sobre-humanos, é tão afetado pelos acontecimentos mundiais quanto uma pessoa normal e, mesmo

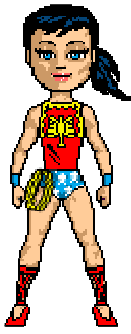
possuindo mais poderes, muitas vezes se encontra incapaz de solucionar carências ou mazelas políticas, econômicas e / ou sociais.

Em 1969, a DC Comics é incorporada ao conglomerado da **Warner Bros. Entreteniment**, 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. Neste 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 80, quando uma nova diretriz da editora opta por conceder royalties e direito a 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 constituído dos parceiros-miríms dos heróis da Liga da Justiça, incluindo aqui:



- Robin (parceiro de Batman);



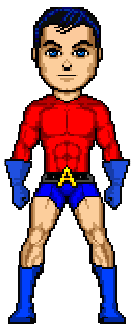
- Moça-Maravilha (irmã da Mulher-Maravilha);



- Ricardito (parceiro do Arqueiro-Verde)



- Kid Flash (parceiro de Flash).



- Aqualad (parceiro de Aquaman);

Contudo, apesar do enorme ganho editorial como resultado da incorporação de talentosos artistas e escritores, a DC também sofreu revezes, sendo o mais notório a ausência de limites estabelecidos entre os universos dos personagens e / ou grupos de super-heróis. Tornou-se muito difícil para os leitores acompanharem as histórias, pois as mesmas 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 super-grupo chamado os Combatentes da Liberdade, em que Tio Sam era o líder. Esta Terra abrigava os personagens adquiridos pela compra da Quality Comics), dentre inúmeras outras.

Na metade da década de 80, os editores optaram por realizar 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 “mega-eventos” para atrair vendas em que prevaleciam tentativas de se “humanizar” os super-heróis da DC, como do Super-Homem, nas quais o personagem estabelece um novo juramento, onde às vésperas do Natal, ele promete realizar tudo o que estiver ao seu alcance para todos os que pedirem, através de cartas enviadas a um endereço de Metrópolis, durante todo o ano, e que ele julgar justos os pedidos. Essa trama em particular recebeu o título de *O Correio de Metrópolis*, e, em sua primeira edição, a narrativa

é interessante não apenas por jogar um personagem tão carismático quanto o Super-Homem em situações verídicas de vários de seus leitores e até não leitores, mas cidadãos comuns do universo real, mas também por retratar que, em diversas situações, nem mesmo o Homem de Aço, com todos os seus incríveis dons e poderes, pode resolver os problemas do mundo, conforme se pode acompanhar abaixo:



FIGURA 4 – O Correio de Metrópolis I - A.

Fonte: JURGENS, Dan; GUICE, Jackson. **Liga da Justiça Internacional**. São Paulo, n. 67, p.34, 1994.



FIGURA 5 – O Correio de Metrópolis I - B.

Fonte: JURGENS, Dan; GUICE, Jackson. **Liga da Justiça Internacional**. São Paulo, n. 67, p.41, 1994.

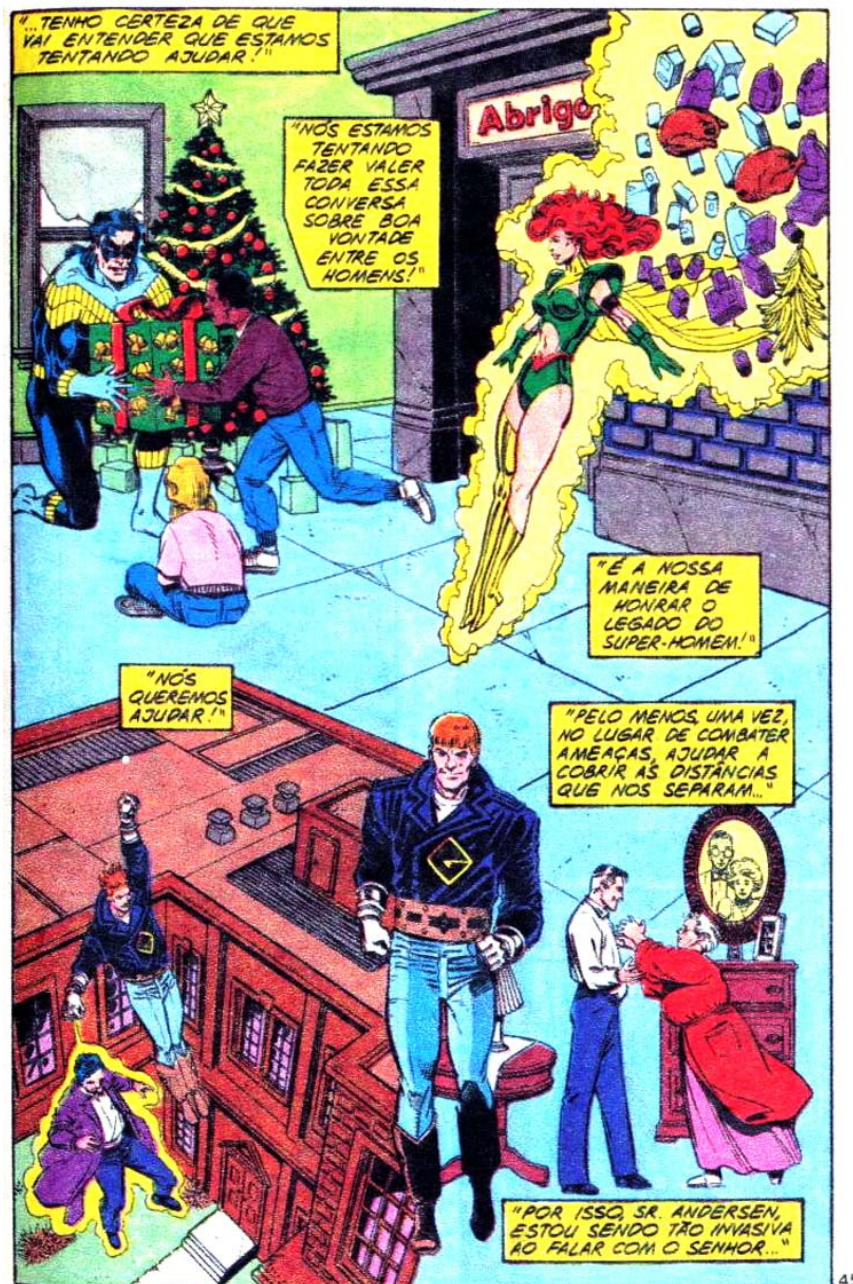
O resultado obtido com esta história provocou uma resposta tão positiva que, no ano seguinte, foi editada uma continuação. Porém, a narrativa inovou, pois ela ocorre justamente durante o período em que o Super-Homem foi dado como morto, após uma batalha com o monstro *Apocalypse*. Com o Super-Homem morto, aparentemente torna-se impossível realizar a promessa de ajudar a todos aqueles que dele necessitam. O que fazer diante dessa situação?

Batizada como *O Correio de Metrópolis II*, a história transmite as repercussões da morte do Super-Homem junto a Liga da Justiça e a outros heróis:



FIGURA 6 – O Correio de Metrópolis II - A.

Fonte: JURGENS, Dan; GUICE, Jackson. **Funeral para um amigo**. São Paulo, n. 2, p.37-38, 1995.



45

FIGURA 7 – O Correio de Metrópolis II - B.
 Fonte: JURGENS, Dan; GUICE, Jackson. **Funeral para um amigo**. São Paulo, n. 2, p.44, 1995.

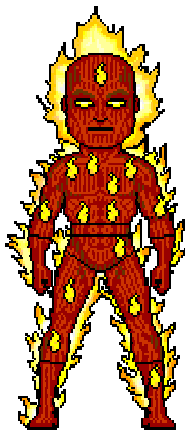
Indo além de temáticas e regras anteriores, a DC também promove alterações significativas em seus personagens. O Super-Homem é tragicamente morto em 1992, Batman é aleijado em 1993, o Lanterna Verde Hal Jordan enlouquece em 1994, Super-Homem — então renascido — casa-se em 1996 com Lois Lane. Tudo isto 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 ecléticas, 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.

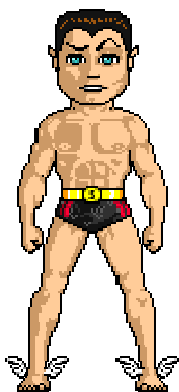
4.2 MARVEL COMICS

É a editora de quadrinhos considerada pela maioria do público leitor desse gênero como a maior mundialmente. Atualmente, possui cerca de 6.500 personagens, aqui contendo heróis, vilões e até mesmo indivíduos sem super-poderes, mas que cabem serem citados pela importância simbólica que exercem ou exerceram a um determinado personagem ou grupo da editora, ao longo de mais de 8 décadas de existência.

Originalmente, a editora iniciou suas atividades com o nome *Timely*, no ano de 1939, lançou no mercado norte americano a revista em quadrinhos *Marvel Comics*, com as aventuras de Capitão América, Tocha-Humana Original e Namor, o Príncipe Submarino, no período batizado de **Era de Ouro dos Quadrinhos** – entre a metade da década de 30 e o fim da Segunda Guerra Mundial. Suas vendas cresceram exponencialmente desde o início dos trabalhos, mas de fato alcançaram seu ápice em plena guerra graças a três personagens:



- Tocha-Humana Original, de 1939. Um herói diferente dos outros, pois na verdade era um andróide com poder de gerar calor e fogo e voar.



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



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

Após o término da guerra, entretanto, a editora, que então passou a se chamar *Atlas*, sentiu os efeitos negativos da economia, perdendo muito espaço editorial e quase decretando falência. A única saída encontrada para a editora durante esse período foi colocar os três heróis acima envolvidos agora não mais contra o nazismo, mas sim contra o comunismo, regime oposto ao dos EUA.

Somente no início da década de 60, Stan Lee, um escritor de quadrinhos, auxiliado pelo desenhista Jack Kirby, revolucionaram o universo dos super-heróis. Dentre suas criações, Lee deu origem ao primeiro super-grupo dos quadrinhos, o Quarteto-Fantástico, em 1962. E o fez através de uma revista em quadrinhos própria para este grupo de

personagens, pela agora sim chamada editora Marvel. O sucesso deste trabalho proporcionou uma explosão criativa, batizada como “A Era de Prata dos Quadrinhos”. Grandes ícones dos quadrinhos são deste 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,



FIGURA 8 – O mestre Stan Lee e suas criações.
Fonte: **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 04 jan. 2000, p.D4.

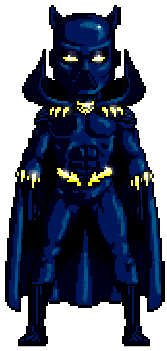
impulsionaram as vendas da editora a

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. Esta fórmula perdura até os dias de hoje, em várias das publicações da editora.

Nos anos 70, 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, como:

- Heróis Negros:



Pantera Negra



Falcão



Luke Cage

- Heróis orientais e especialistas em artes marciais:



Punho de Ferro



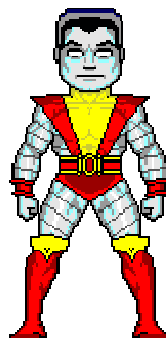
**Shang Chi – O
Mestre do Kung Fu**

- Heróis internacionais, especialmente representados pelos integrantes da segunda equipe dos

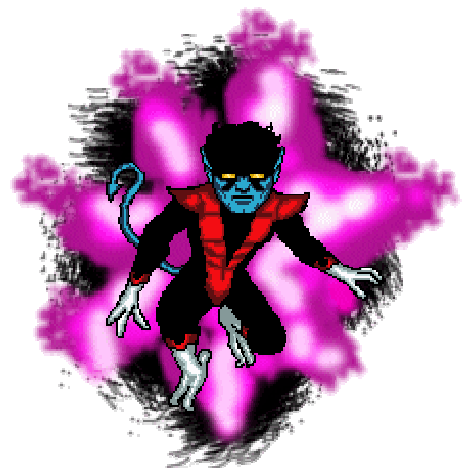
X-Men:



**Tempestade –
Quênia (África)**



Colossus – Rússia



Noturno – Alemanha



Banshee – Irlanda



Solaris – Japão



Wolverine – Canadá

- e a polêmica figura do anti-herói, aquele que não hesita em punir ou mesmo matar seus oponentes em nome da justiça:



Justiceiro - Alusão a Charles Bronson em *Desejo de Matar*, lançado concomitantemente à época.

Na década de 80, consolida-se um 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 a novos eventos nunca antes explorados nesse universo, como o casamento do Homem-Aranha e as mortes de Elektra, Fênix e Capitão Marvel, este último sucumbindo aos rigores de um câncer, em uma das mais memoráveis aproximações de uma condição do mundo real aplicada a 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 um 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 a 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 a 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 da linha *Ultimate Marvel*, cuja proposta era trazer novos leitores ao universo Marvel, livrando os grandes nomes da editora de anos de cronologia, e rerepresentando-os com origens redefinidas, mais sintonizadas com o mundo contemporâneo. Neste 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 a 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 a 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. Os Novos X-Men e a nova X-Force também não ficaram alheios a estes eventos. Os primeiros traziam em sua formação uma personagem do país dos talibãs, que se vestia a caráter, tanto com a burca quanto com suas crenças muçulmanas, e o outro grupo de mutantes, em sua primeira edição, já sentia o peso da luta contra o terror, onde quase toda a equipe foi exterminada por terroristas.

4.3 DIFERENÇAS ENTRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MARVEL E DC

A seguir, explicitaremos como as duas maiores editoras mundiais de quadrinhos de super-heróis, tanto a Marvel quanto a DC Comics estabeleceram no mercado editorial deste 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 os 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 60,

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 60, heróis que possuíam características diferentes das de seus predecessores. Tais características eram, na verdade, ter que se 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 arqui-vilões. 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 a sociedade, caracterizada aqui pelas “forças do mal”.

Mas o que chama mais atenção neste 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 as forças do eixo e combater todo o tipo de ameaças nazistas. 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 (2006):

“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 às 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 esta 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 como uma editora de histórias em quadrinhos com contexto linear, hermético e rígido, 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 onze de setembro de 2001. A Marvel tomou de forma pessoal os ataques às torres gêmeas, e passou a valorizar ainda mais o cidadão comum de seu universo, altamente baseado em um ser humano comum do mundo real. Em sua mais recente saga, “Guerra Civil”, após a explosão de uma cidade dos EUA por

um grupo de vilões, o governo americano decretou uma lei de registro, visando regulamentar a atividade dos super-heróis e exigindo dos mesmos o registro. Qualquer um que não se registrasse seria considerado um fora da lei, e seria preso por violação do ato de registro. Esta lei foi defendida pelo Homem de Ferro, que encabeçou as forças pró-governo. Porém, o lado rebelde, que se opôs veementemente a tal ato de registro, foi liderado pelo Capitão América, tido como símbolo máximo do governo americano e dos EUA.



FIGURA 9 – Forças Anti -Registro X Pró-Registro.

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

Não se pode concluir, neste caso, que ser um leitor de quadrinhos da Marvel é, necessariamente, acreditar não 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.

Aparentemente, entre a grande maioria dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, não existe, pelo menos atualmente, uma predileção explícita entre uma editora, em detrimento da outra (embora, como dito anteriormente, a Marvel Comics segue com o maior domínio do mercado). Porém, tal ausência de predileção não significa igualdade de idéias 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).

4.4 QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC NO BRASIL

No Brasil, a penetração das histórias em quadrinhos de super-heróis está também presente e vem de longa data. 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. Nesta 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 destes personagens no contexto pós-guerra não era o fato de os mesmos 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 60, 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 a sugestão que lhe fora dada. Isso se deu, ainda segundo Júnior & Lopes, por motivos políticos, que não envolviam diretamente só a ele, mas também Roberto Marinho e Assis Chateaubriand, o trio que se notabilizava, naquele período, pela publicação de quadrinhos no Brasil.

Esclarecendo melhor esta questão política, Júnior & Lopes (2007, p.11), afirmam que “[...] em setembro de 1963, o presidente João Goulart baixou um decreto que obrigava as editoras de quadrinhos a publicarem dois terços — cerca de 66% — de material nacional em suas revistas. Entretanto, o mesmo presidente renunciou a seu cargo um mês depois, sem assinar o decreto. Enquanto isso, nas ruas, setores organizados e conservadores da sociedade civil, do empresariado e da Igreja Católica se mobilizavam numa intensa campanha para impedir que o presidente transformasse o país numa nação comunista, segundo acreditavam” (2007, p. 8)

Nesse contexto político desfavorável, Aizen acreditava que a pressão não somente do público leitor, mas também dos próprios quadrinhistas, poderia se voltar contra ele. O que Aizen não pode 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 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.” (2007, 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 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, letramento 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, p.10):

“[...] 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*, *Álbum Gigante* traria apenas *Thor*, e *Super-X* ficaria com a dupla *Hulk e Príncipe Submarino*.”

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. Este 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 a recém instituída *TV Bandeirantes*. No Rio de Janeiro, a *TV Rio*. Em Minas Gerais, pela *TV Belo Horizonte* e em Brasília, pela *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 e Vitor Civita (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 da década de 70, com Chateaubriand já falecido e fora da disputa, os direitos sobre a Marvel passariam a outros interessados, mais precisamente a RGE - Rio Gráfica Editora, braço editorial das organizações Globo - e a Editora Abril. A divisão teria sido feita por um motivo simples: a RGE se interessava pela publicação dos personagens mais famosos, aqui sendo 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 de das revistas de super-heróis. Cedendo espaço para a 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 Hércio de Carvalho e Marco Moretti.

O reinado da Abril frente aos quadrinhos da Marvel e da DC Comics no Brasil duraria até 2003, quando a editora passou por uma crise, iniciada no fim da década de 90, 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.

5 PESQUISA DE CAMPO: LEITORES E LEITORAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Visando comprovar as hipóteses levantadas anteriormente nesta dissertação, que são as de determinar se e como as histórias em quadrinhos dos personagens da Marvel e da DC Comics podem proporcionar, junto aos leitores, a aquisição de informação e a reflexão do que ali está sendo veiculado, gerando assim o desenvolvimento de conhecimentos. Para tal averiguação e também como segunda etapa da pesquisa, foi desenvolvida e aplicada pesquisa de campo, junto a vinte (20) leitores e leitoras de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics que se encontravam, a princípio, na cidade de Belo Horizonte — local de residência do pesquisador — em alguns dos pontos de venda e/ou leitura das mesmas, como a **Livraria Leitura da Savassi**, o **sebo Casa da Revista** e a **banca da Rua Rio de Janeiro**, localizados na região central da cidade, e também a **Gibiteca Municipal de Belo Horizonte**, localizada no bairro Santo Antônio. Como mencionado, os objetivos da pesquisa eram o de verificar a motivação dos leitores em prosseguir com a leitura de quadrinhos de super-heróis e também apurar como esses leitores empregam o conhecimento obtido através da leitura dos

quadrinhos em suas vidas, independentemente de que aspecto da vida esses escolhessem utilizá-lo.

Pesquisas que abrangem não apenas o hábito, mas também o gosto pela leitura, não são uma prática realizada em larga escala. Dumont (1998, p. 151), explicita isso, ao afirmar que:

“As pesquisas sobre o gosto pela leitura, desenvolvidas no contexto brasileiro, são em pequeno número e quase todas têm como público alvo os estudantes, pretendendo-se mais aos aspectos pedagógicos do aprendizado da leitura.”

A tese de Dumont (1998) constata a triste realidade da exclusão ou mesmo da quase inexistência, nas pesquisas de leitura no Brasil, do enfoque no leitor, principal beneficiado com a prática da leitura. Especialmente em se tratando do hábito de ler como um fenômeno social, onde a análise do contexto em que o leitor se insere deveria ser tida como fator crucial para o desenvolvimento de teorias e práticas que visam a defender a leitura como forma de obtenção de conhecimento.

No campo da ciência da informação, nota-se a presença de pesquisas, estudos, dissertações e teses que possuem com tema as histórias em quadrinhos, primando as mesmas por investigar não somente os quadrinhos como fonte de prazer, entretenimento ou mesmo escapismo da realidade, mas como fonte de informação, muitas vezes incompreendida por uma parcela significativa da sociedade. Cabem ser citados, como autores desses trabalhos, Vergueiro (1998), Andraus et alii (2003), Caputo (2003) e Arco e Flexa (2006). Entretanto, ressaltando-se a premissa defendida por Dumont (1998, p.151), apenas Arco e Flexa (2006) se debruçou especificamente no gênero de super-heróis, abordando o meio de comunicação de massa história em quadrinhos como um todo. E mesmo este autor, que aborda especificamente esse gênero, optou por realizar um trabalho com enfoque diferente da

presente dissertação, retratando o período de publicação dos super-heróis da Marvel e da DC Comics pela Editora Brasil-América, a famosa EBAL. O pesquisador chegou inclusive a entrevistar alguns leitores que acompanharam a trajetória da editora, mas suas entrevistas primavam por obter informações que retratassem a editora EBAL como a principal veiculadora dos quadrinhos de super-heróis no Brasil, e não especificamente a predileção dos leitores pelo gênero de histórias em quadrinhos de super-heróis e nem os possíveis empregos do conhecimento ali veiculado por parte dos leitores em seus contextos de vida, diferindo-se e muito dos objetivos da presente dissertação, conforme explicitado anteriormente.

A ciência da informação encontra-se inserida no campo das ciências sociais aplicadas. Portanto, é natural existir uma identidade entre o sujeito e o objeto pesquisado nesta área do conhecimento, com especial destaque para a linha de pesquisa em que a presente dissertação se insere — ICS, Informação, Cultura e Sociedade. Conforme afirma Minayo (1994, p.14), “a pesquisa nessa área lida com seres humanos que, (...) têm um substrato comum de identidade com o investigador, tornando-os solidariamente imbricados e comprometidos”.

Conforme os objetivos explicitados — demonstrar uma possibilidade real de obtenção do conhecimento dentre aqueles que lêem histórias em quadrinhos, e também exemplos de situações retratadas pelos quadrinhos utilizadas no dia-a-dia de seus leitores — os leitores e os ambientes de leitura foram analisados, pois os mesmos se constituem como fonte direta para a coleta de dados significativos a esta dissertação.

Por ser uma pesquisa do tipo exploratória, pois não existem ainda teorias que comprovem definitivamente as premissas apresentadas, faz-se necessário correlacionar a leitura dos quadrinhos de super-heróis com uma característica da sociedade, que é a apropriação da informação e do conhecimento através da leitura de um meio de comunicação de massa, que retrata um universo de significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes. Presume-se que tais retratos são muitas vezes incorporados pelos leitores dos

quadrinhos a sua realidade cotidiana, seja ela pessoal e/ou profissional. A abordagem qualitativa da pesquisa se encaixa na observação e extração de dados desse espaço, pois, segundo Minayo (1994, p.22), a mesma abordagem “[...] aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas”. A autora vai além, ressaltando o papel da sociologia compreensiva e de seus autores para justificar o emprego da pesquisa qualitativa, afirmando que:

“[...] 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”. (1994, p. 24).

Uma pesquisa piloto foi realizada utilizando-se um roteiro de entrevista similar ao aplicado na pesquisa de campo, que visava demonstrar sua aplicabilidade e receptividade junto aos entrevistados. Essa pesquisa foi aplicada na Gibiteca Municipal de Santos – SP, no mês de julho de 2007, a três diferentes leitores de quadrinhos de super-heróis Marvel e DC que se encontravam no local realizando suas leituras e participando de cursos voltados para a temática dos quadrinhos, como desenho artístico, por exemplo. Todos os três entrevistados eram do sexo masculino, sendo um de vinte e três, um de vinte e cinco e um de quarenta anos. As entrevistas foram aplicadas de forma individual, levando, em média, trinta minutos para serem realizadas, sendo que os três entrevistados em questão foram bastante solícitos, não demonstrando o menor grau de inibição ou quaisquer outras ressalvas em contribuir para com a pesquisa.

Com base na aplicação da pesquisa piloto e na viabilidade que a mesma apresentou junto aos leitores da Gibiteca Municipal de Santos, a pesquisa desenvolvida para esta

dissertação sofreu algumas poucas adaptações, relacionadas a melhores formas de abordagem de perguntas.

Já a pesquisa de campo foi aplicada entre os meses de dezembro de 2007 e janeiro de 2008, com o universo inicial de vinte e quatro (24) leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis Marvel e DC. A pesquisa foi feita nos quatro pontos citados anteriormente, a Livraria Leitura da Savassi, o Sebo Casa da Revista, a banca da Rua Rio de Janeiro, e a Gibiteca Municipal, todos localizados na cidade de Belo Horizonte.

No que concerne a definição do universo de leitores a ser entrevistado, a intenção inicial desse projeto previa a aplicação das entrevistas ao número de seis¹⁰ leitores (as) que estivessem nos locais previamente estabelecidos, todos estes a partir da idade mínima de 15 anos, sem delimitar idade máxima e sem prévio agendamento. A delimitação quanto à idade dos entrevistados atendia a vários propósitos, como a coleta de informações, o acúmulo do conhecimento através da leitura de quadrinhos e também uma teoria do pesquisador, que defende não se estabelecer uma categorização de idade apropriada para os leitores de quadrinhos, ao contrário do limite de idade citado por Andraus et alii (2003, p.2), composto por jovens, entre os 11 e os 25 anos, quanto de um determinismo sócio-cultural, de se considerar a leitura de quadrinhos pertinente ao universo infantil, ou, na melhor das hipóteses, abrangendo o público adolescente.

A temática das perguntas dessa pesquisa procurava detectar dados quantitativos, mas possuía maior interesse nos dados qualitativos da Marvel e da DC Comics:

- quantas revistas os leitores liam, quais os títulos que liam, personagens prediletos, número de exemplares da coleção pessoal e forma de armazenamento dos mesmos;
- leitor: idade, sexo, grau de escolaridade, profissão;

¹⁰ Esse número foi estimado com base no resultado, no tempo considerado satisfatório para uma entrevista cuja amostra é escolhida aleatoriamente e na aceitação demonstrada pelos leitores da Gibiteca Municipal de Santos, quando do emprego da pesquisa piloto, em julho de 2007.

- fatores inerentes a leitura em si: tempo, frequência e local de leitura das histórias em quadrinhos, se possui o hábito de ler outros materiais que não especificamente histórias em quadrinhos;
- escolha do quadrinho: como compra / obtêm acesso as revistas em quadrinhos, qual a relação que o leitor tem com os quadrinhos, porque os super-heróis mencionados são os seus prediletos;
- a leitura dos quadrinhos de super-heróis e suas conotações: como começou a ler quadrinhos de super-heróis, se já foi alvo de preconceito / discriminação por ser leitor de quadrinhos de super-heróis;

E o item de maior importância de toda a entrevista, e, conseqüentemente, um dos objetivos a que esta dissertação se propõe:

- quais exemplos adquiridos da leitura desses quadrinhos o leitor utiliza / utilizou em algum aspecto de sua vida (pessoal, profissional, afetiva, dentre outras).

Toda a entrevista foi direcionada para esta última e mais importante pergunta, assim como suas conjunções com as anteriores, visando comprovar a hipótese levantada desta dissertação, que é a de se explicitar considerações a cerca da leitura das histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics enquanto instrumento de construção do conhecimento, demonstrando que a questão literária é particularmente importante em se tratando da acumulação de conhecimento pelo leitor.

Definiu-se então por entrevistar os leitores, em dias diferentes, visando assim respeitar o caráter aleatório da pesquisa. Estimava-se gastar, portanto, aproximadamente, três¹¹ horas em cada ponto. Tal número se enquadra perfeitamente nas propostas das pesquisas

¹¹ A duração da entrevista também foi verificada quando da aplicação da pesquisa piloto na Gibiteca de Santos, sendo avaliada como não cansativa. Estima-se que, em um tempo superior a este, não seja possível a obtenção de maiores informações relevantes.

qualitativas, por serem as mesmas mais aprofundadas, abertas, não necessitando açambarcar grande número de leitores, o que se faz necessário em pesquisas de cunho quantitativo.

Dadas as particularidades da presente pesquisa, e com especial destaque para o enfoque dado aos diferentes locais de pesquisa, é importante explicitar que a técnica de pesquisa empregada para a coleta dos dados foi a de entrevista semi-estruturada, na medida em que se visava uma análise pormenorizada dos conteúdos dos relatos dos entrevistados, de modo a se vislumbrar o modo como os mesmos processavam o conhecimento adquirido pela leitura das histórias em quadrinhos e, posteriormente, o empregavam em suas vidas.

Ocorreu, entretanto, uma alteração da pretensão inicial para a pesquisa de campo propriamente dita. Ao longo do período de aplicação, que se sucedeu entre os meses de dezembro de 2007 e janeiro de 2008, período este que compreendeu as férias escolares de verão, constatou-se uma inexpressiva frequência de leitores na Gibiteca municipal de Belo Horizonte.

Assim, o universo de amostragem, inicialmente projetado para 24 leitores, foi reduzido ao número de **20**, distribuídos da seguinte forma:

- Livraria Leitura Savassi: 7
- banca de jornais e revistas na Praça Sete: 4
- Gibiteca Municipal de Belo Horizonte, Bairro Sto. Antônio: 1
- Sebo Casa da Revista, Centro: 5
- Itaúna: 1¹²
- Leitor do Curso de Biblioteconomia da ECI / UFMG: 1¹³

¹² Entrevista realizada com leitor da cidade de Itaúna, região centro-oeste de Minas Gerais, onde o entrevistado esteve pessoalmente para a aplicação da mesma. Isto foi possível graças à interação do pesquisador com um dos entrevistados, que, durante a entrevista concedida, no sebo Casa da Revista, afirmou ter um amigo nessa cidade, igualmente fã dos quadrinhos de super-heróis da DC Comics, especificamente, e que contribuiria com satisfação e relevância para a pesquisa, o que de fato ocorreu.

¹³ Ambas as entrevistas foram possíveis pela predileção em leitura de quadrinhos de super-heróis e pelo interesse dos entrevistados em colaborar com o projeto do pesquisador. Tal interesse surgiu, no caso do estudante de biblioteconomia, durante a realização do programa de pós-graduação da ECI, em conversas informais nos

- Leitor do Curso de ciência da informação da PUC – Minas: 1¹³

Faz-se necessário afirmar que, apesar de laboriosa, essa pesquisa foi imensamente prazerosa e estimulante para o pesquisador, visto que o mesmo já possuía um conhecimento de todos os locais de pesquisa supracitados, pelo fato de também ser um freqüentador assíduo dos mesmos, ao longo de vários anos, e também pela oportunidade de interagir com pessoas dos mais variados históricos, origens e aspirações. Tais condições proporcionaram um enorme estímulo ao pesquisador de se dirigir aos locais de pesquisa, obtendo também, por parte dos entrevistados, a simpatia pela realização desse estudo, não somente na forma de provavelmente obter informações fidedignas, mas também, no encorajamento, por parte de todos os entrevistados, e da banca de qualificação da dissertação, da necessidade e do acerto da escolha de um tema aparentemente incomum, porém com enorme relevância para várias áreas do conhecimento, em especial para os estudos sobre leitura, da ciência da informação.

GIBITECA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE



Foto 1: Gibiteca Municipal de Belo Horizonte, 2008. Foto do autor.

corredores da própria escola e, no caso do estudante do Curso de ciência da informação, após palestra proferida pelo pesquisador junto ao mesmo curso da PUC-Minas, no ano de 2007.

No princípio dos anos 80, Curitiba iniciou o movimento de divulgação dos quadrinhos, ao criar a primeira biblioteca exclusivamente dedicada a este meio de comunicação de massa: a gibiteca, assim chamada, devido ao nome popular que as histórias em quadrinhos recebem até hoje no Brasil: *gibis*. Como em todo o início de funcionamento, a primeira gibiteca não tinha grandes pretensões, iniciando suas atividades em 1982, inaugurada em uma pequena loja da galeria Schaffer. Operando com um acervo básico, constituído essencialmente de doações de editoras e de colecionadores, a gibiteca de Curitiba cresceu acompanhando a valorização dos quadrinhos e da arte em si, sempre se dedicando ao desenvolvimento de atividades que valorizassem os quadrinhos, promovendo congressos, encontros, exposições e cursos de desenho, argumento, editoração e impressão de quadrinhos.

Seguindo-se à de Curitiba, outras gibitecas foram criadas, em São Paulo (SP), Belo Horizonte (MG) e João Pessoa (PB), nessa mesma seqüência. Essas instituições culturais tinham — e ainda têm — como objetivo o fornecimento de histórias em quadrinhos a membros da sociedade como um todo; a preservação, promoção e disseminação das histórias em quadrinhos entre a população e a promoção de novos artistas e criadores. Em 1994, sabia-se da existência de gibitecas em Santos (SP), Londrina (PR), Rio de Janeiro (RJ) e Brasília (DF), além das cidades já citadas.

O nome gibiteca causa confusão quanto ao acervo presente nessas instituições culturais, uma vez que esse termo classifica uma das formas de publicação para o acesso às histórias em quadrinhos.

A Gibiteca Municipal de Belo Horizonte fica localizada na Biblioteca Pública Infanto-Juvenil do município, à Rua Carangola, 228, no bairro Santo Antônio. Possui quase 16 anos de existência — a serem completados no próximo mês de maio — e também o 4º maior acervo de quadrinhos do país, segundo informou a responsável pela instituição.

SEBO CASA DA REVISTA

Trata-se de um local de compra, venda e troca de revistas dos mais variados gêneros, incluindo as histórias em quadrinhos, conforme se vê no anúncio ao lado das fotos do local.

É tido, por muitos de seus freqüentadores, como o melhor sebo de Belo Horizonte e do Estado de Minas Gerais, no que se refere as histórias em quadrinhos, pela diversidade de gêneros e edições que comercializa, não se atendo apenas às raras e antigas, mas efetuando trocas entre os interessados em adquirir quadrinhos, inclusive de histórias publicadas atualmente.



Foto 2-A: Sebo Casa da Revista, 2008. Fotos do autor.

CASA DA REVISTA

Novas e usadas.

Complete sua coleção!!!

- * Quadrinhos
- * Mangá
- * Feminina
- * Masculina
- * Decoração
- * Cinema

...Várias outras revistas

Diversas revistas à partir de R\$1,00

Compramos, trocamos e vendemos.

Seg. à Sex. 08:30 às 19:00

Sábado - 09:00 às 14:00

Dom. - 09:00 às 13:00

Rua da Bahia, 593 - Centro

Tel.: **3213-4190**



Foto 2-B: Sebo Casa da Revista, 2008. Fotos do autor.

Figura 10: folheto de propaganda, 2008.

LIVRARIA LEITURA SAVASSI



Foto 3-A: Livraria Leitura Savassi, 2008. Fotos do autor.



Foto 3-B: Livraria Leitura Savassi, 2008. Fotos do autor.

Atua não somente com a comercialização de histórias em quadrinhos, mas também com diversos outros gêneros, como livros, revistas de cunho geral, jornais, além de ser também uma papelaria, loja de informática e revenda de CDS e DVDS. De todos os locais de pesquisa, é o que abrange a maior diversidade de itens comercializados.

Sua predileção pela comercialização de artigos e objetos com alusão a ficção é antiga, sendo que muitos aficionados a elegeram como ponto de encontro para obter informações e artigos referentes à sua paixão. Não somente os fãs de quadrinhos são atendidos, mas também se destacam aqui a presença de fãs de filmes de grande sucesso entre o público infanto-juvenil da atualidade, como Harry Potter, assim como de fãs de obras clássicas do cinema, como Star Wars — Guerra nas estrelas. Todos estes frequentadores encontram os mais variados itens que fazem alusão à sua paixão, como revistas, miniaturas, figurinhas e cartões oficiais

colecionáveis, réplicas das armas e apetrechos dos personagens dos filmes, dentre uma infinidade de outros itens. A própria livraria realiza com frequência eventos para atrair novos consumidores e preservar os antigos, como semanas dedicadas a um personagem específico, descontos durante um determinado período a uma série de itens e, no caso dos quadrinhos, de todos os gêneros, possui um clube de associados, que garante descontos àqueles que comprarem com frequência as revistas na livraria.

A livraria Leitura Savassi fica localizada a Avenida Cristóvão Colombo, 167, em Belo Horizonte – MG.

BANCA DA PRAÇA SETE



Foto 4-A: Banca de jornais e revistas da Praça Sete, 2008. Fotos do autor.



Foto 4-B: Banca de jornais e revistas da Praça Sete, 2008. Fotos do autor.

A banca dessa região escolhida como local de pesquisa é a que se situa no quarteirão fechado da Rua Rio de Janeiro, fazendo frente ao cruzamento das avenidas Amazonas e Afonso Pena, e ao obelisco que é o símbolo da região. Esta banca comercializa vários itens, desde jornais e periódicos de cunho geral, até mesmo apostilas de concursos, periódicos mais específicos, doces, cigarros, cartões telefônicos e, é claro, histórias em quadrinhos. Funciona vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana.

A região da Praça Sete é tida como o hiper-centro da cidade de Belo Horizonte, sendo que ali passam milhares de pessoas, todos os dias, com os mais variados intuitos e destinos. O local abriga outras bancas de revistas e jornais, algumas com finalidades específicas, como, por exemplo, as que comercializam artigos para a comunidade espírita, bem como bancas que atendem ao público em geral.

5.1 TABULAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Os 20 entrevistados foram assim distribuídos, de acordo com a faixa etária e o grau de escolaridade:

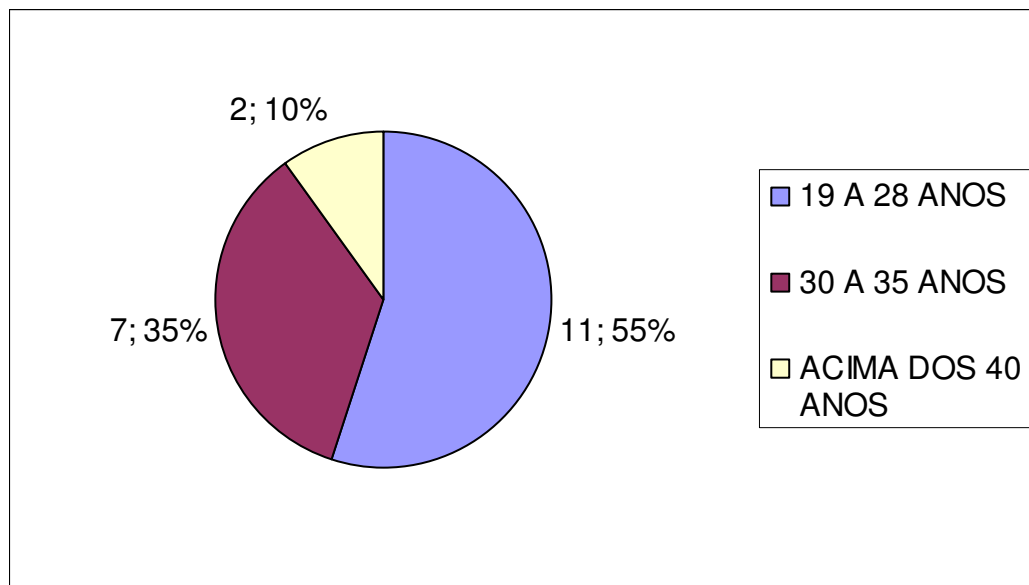


GRÁFICO 1 – FAIXA ETÁRIA DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 - 2008.

Percebe-se, pelo gráfico acima, que a grande maioria dos entrevistados se encontra na faixa dos **19** aos **28** anos. Somados aos entrevistados que obtiveram a segunda posição no gráfico 1, tem-se um universo com 90% de leitores situados entre o início da fase adulta e os **trinta e cinco (35)** anos de vida.

Outra constatação que cabe ser mencionada aqui é que, de um total de vinte participantes, **4** deles, ou seja, 1/5 do universo de amostragem eram de mulheres, sendo que duas delas tinham **21** anos e as outras duas, **30** anos.

Tais dados comprovam a existência de representantes do sexo feminino no universo de leitores dos quadrinhos de super-heróis Marvel e DC. É importante ressaltar esses dados, pois os mesmo seguem um caminho oposto ao de uma crença popular, estabelecida com exemplos escolhidos a dedo e sem qualquer rigor científico, que defende a exclusividade de leitores desse gênero ao universo masculino. Embora a predominância seja de fato dos homens nesse

rol, não seria justo afirmar categoricamente a inexistência de mulheres que lêem quadrinhos de super-heróis, atribuindo-lhes tão somente leituras de quadrinhos de outros gêneros, tais como a Turma da Mônica e os personagens do universo Disney. Como se pode concluir, nada mais longe da verdade.

TABELA 1
Grau de escolaridade dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics em Belo Horizonte, 2007 - 2008

GRAU DE ESCOLARIDADE	NÚMERO DE LEITORES
1º grau incompleto	1
2º grau completo	9
3º grau incompleto	5
3º grau completo	2
Pós - Graduação	3
TOTAL	20

Dentre as quatro mulheres participantes da pesquisa, três contam com o segundo grau completo como escolaridade e uma possui, além de graduação em psicologia, o mestrado em psicologia social e psicologia da cultura.

Apenas um dos entrevistados não chegou a completar o primeiro grau, e, por coincidência, foi o entrevistado mais velho da pesquisa, um senhor no auge de seus setenta e dois anos de vida. Dez entrevistados se encontram no ensino superior, o que é significativo, pois os mesmos constituem metade do universo de amostragem. Cinco deles ainda não possuem o 3º grau completo, mas todos eles estão estudando em seus respectivos cursos atualmente, inseridos cada um em uma diferente área do conhecimento: 1 em biblioteconomia, 1 em ciência da informação — mencionados anteriormente como estudantes que tiveram contato com o pesquisador durante o programa de mestrado da ECI / UFMG — 1

em educação física, 1 em direito e 1 em administração. Dentre aqueles que já completaram o ensino superior, dois possuem exclusivamente a graduação em diferentes áreas do conhecimento: 1 em ciência da computação e 1 em direito. Os outros três possuem, além da graduação, também uma pós-graduação: 1 em psicologia — mencionada acima — 1 em letras, com especialização em educação infantil e 1 em relações públicas, com especialização também na mesma área.

TABELA 2
Ocupações dos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics em Belo Horizonte, 2007 - 2008

OCUPAÇÕES	NÚMERO DE LEITORES
Policial aposentado	1
Agente de bordo – Cobrador de ônibus municipal	1
Técnico de laboratório ótico	1
Atendente de loja / vendedor	4
Desenhista free-lance	1
Motoboy	1
Gerente de livraria	1
Fresador	1
Estagiário	3
Fotógrafo free-lance	1
Professor	2
Fiscal de tributos	1
Desempregados	2
TOTAL	20

Tendo-se em vista a localização dos quatro locais onde a pesquisa de campo foi realizada, relativamente concentrados nas regiões centro e centro-sul da capital, e que,

portanto, apresentam grande fluxo de transeuntes em uma base diária, é natural se compreender a diversidade de pessoas que tem acesso ou interesse em se dirigir a pelo menos um desses locais, o que implica diretamente na diversidade de empregos, bem como a ausência de empregos no momento da aplicação dos questionários, retratados na tabela acima.

Pode-se inferir que, dadas algumas das profissões apresentadas e os locais de aplicação da pesquisa de campo, alguns dos entrevistados realizem as suas atividades profissionais na área central de Belo Horizonte, ou em localidades próximas ao centro ou a região centro-sul da cidade. Esses entrevistados utilizam parte do tempo livre que possuem, especialmente o horário do almoço, para se dirigir aos pontos de venda e adquirir as revistas em quadrinhos, unindo dessa forma a praticidade do local de trabalho com o acesso aos quadrinhos.

È natural se supor também que, dentre as profissões citadas pelos entrevistados, algumas delas, tais como agente de bordo de ônibus municipal ou mesmo os atendentes / vendedores de loja, permitam com maior facilidade a leitura dos quadrinhos durante o exercício das mesmas, ainda que puramente pelo caráter de passatempo ou de entretenimento. Ao contrário, supõe-se que profissões que necessitem maior concentração de tempo, deslocamentos ou atividade mental, como, por exemplo, motoboy e técnico de laboratório ótico, não permitam uma leitura simultânea das revistas em quadrinhos, durante o exercício da atividade. Assim, os entrevistados que se enquadram nesse rol provavelmente adquirem as revistas para empreender uma leitura posterior, em um momento de lazer ou descanso após a jornada de trabalho.

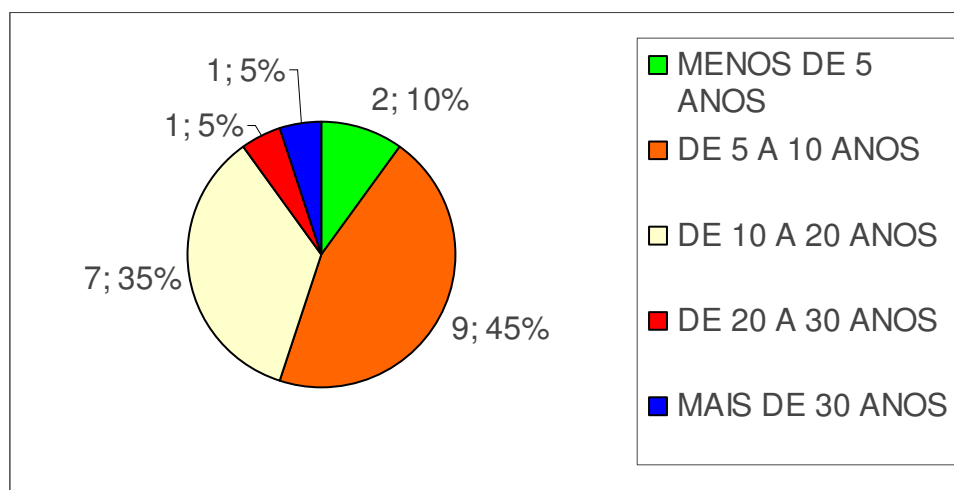


GRÁFICO 2 – TEMPO DE LEITURA DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE. 2007 – 2008.

Nota-se que um leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis tende a ser fiel a essa leitura, pois dezesseis dos mesmos, o equivalente a 80% do universo de leitores, já apresentam um significativo período como leitores desses quadrinhos, variando entre **cinco** e **vinte** anos de leitura.

Poucos leitores, de acordo com os dados obtidos, destoam desse percentual, sendo que 10% deles realizam a leitura a menos de **cinco** anos e os outros 10% restantes, lêem quadrinhos de super-heróis em um intervalo que se estende desde um mínimo de **vinte** anos, chegando a ultrapassar a marca de **trinta** anos de leitura.

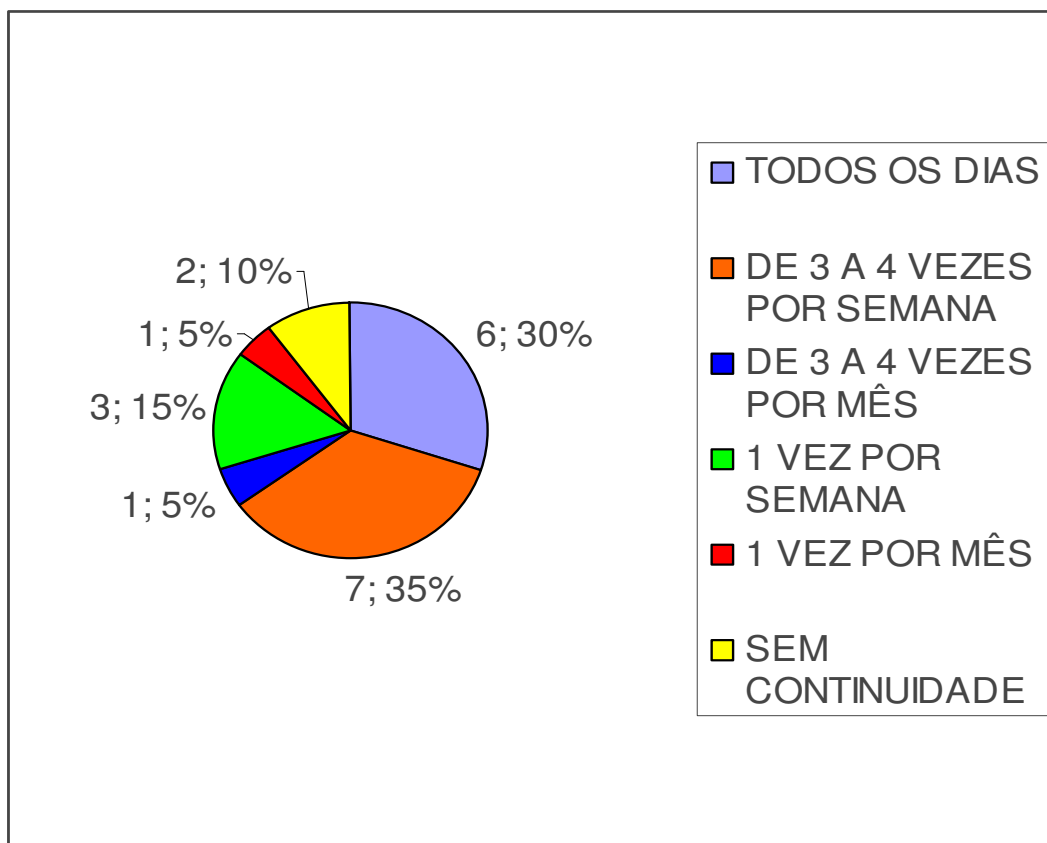


GRÁFICO 3 – FREQUÊNCIA DE LEITURA DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

O gráfico acima mostra que treze leitores de quadrinhos de super-heróis, o equivalente a 65% do universo de amostragem, realizam essa leitura em um intervalo que se estende no mínimo por três vezes a semana, podendo chegar a le-los até mesmo todos os dias. Esses dados comprovam uma das definições de leitores de quadrinhos cunhada por Andraus et.alli (2003), a de **leitores fanáticos**, aqueles cuja leitura por quadrinhos é compulsiva e constante, mas não necessariamente a única leitura empreendida pelos mesmos, já que, conforme demonstrado através do gráfico 1, não se tratam aqui de crianças e nem de adolescentes, mas de jovens adultos, em sua grande maioria, que já se encontram inseridos no mercado de trabalho e que, em muitos casos, ainda estão se dedicando ao curso universitário, fatores que exigem comprometimento com vários materiais de leitura, como livros, documentos, apostilas e outros.

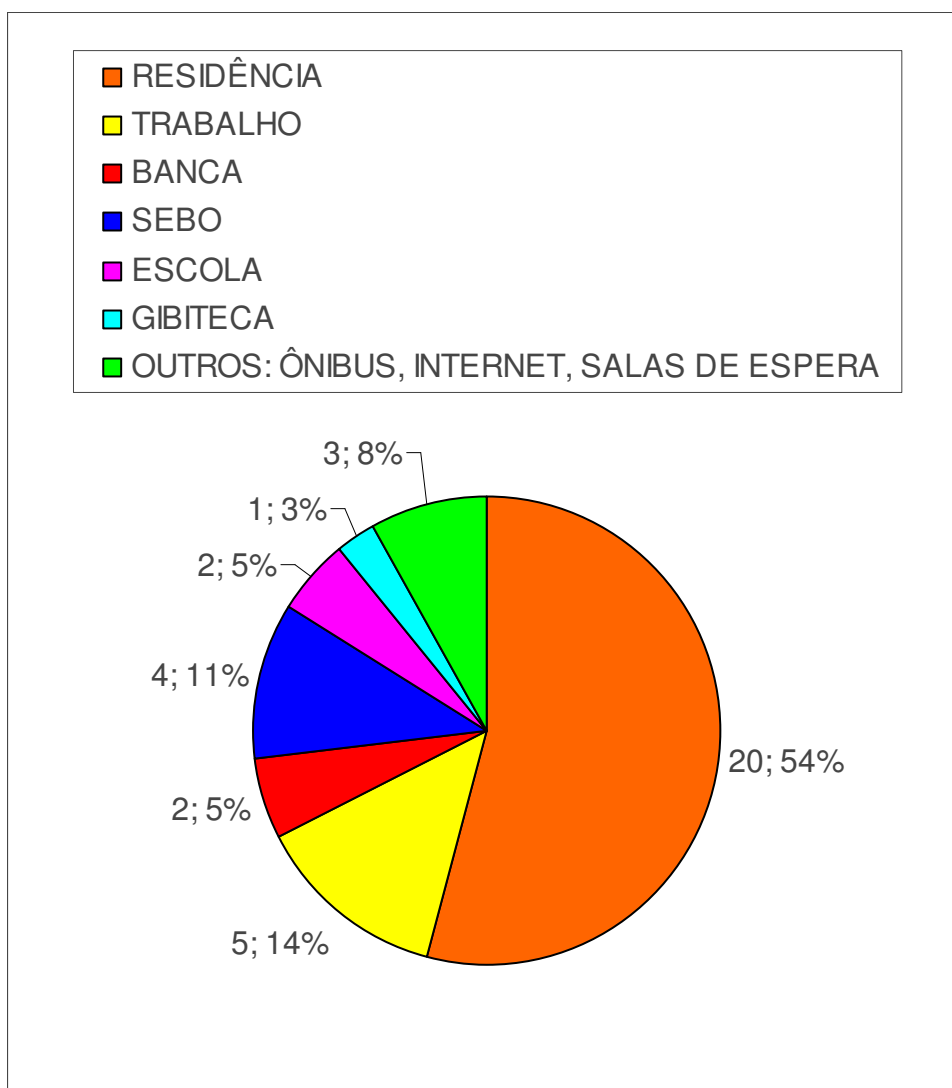


GRÁFICO 4 – LOCAIS DE LEITURA DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

NOTA: Podia ser citada mais de uma opção

Conforme o gráfico acima, a leitura de quadrinhos é realizada nos mais diversos ambientes, inclusive sendo realizada em mais de um ambiente. Os leitores destacaram a predominância de leitura, de 68% dos entrevistados, na própria residência e/ou no local de trabalho. Outros locais relatados são os próprios pontos de venda / acesso as revistas, constituindo 24% do total, nos quais a leitura é realizada, mesmo que de forma rápida, anteriormente a compra das edições (exceção feita a gibiteca municipal, onde o acesso as revistas é gratuito). Os últimos 8% correspondem a locais onde a revista adquirida nos pontos de venda é levada pelos próprios leitores aos mesmos, excetuando-se a internet, tida como um local recente para se adquirir / empreender a leitura. Através de sites como o Orkut, por

exemplo, ou de grupos de comum interesse, como o Yahoo groups, ou mesmo sites mantidos por aficionados pelos quadrinhos, os leitores podem acessar links que os direcionam a sites de armazenamento de dados — tais como rapidshare e megaupload, dentre outros — baixando assim edições de quadrinhos traduzidas ou no idioma original, sem maior esforço e de graça.

TABELA 3
Leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel em Belo Horizonte, 2007 - 2008

PREFERÊNCIAS	TOTAL
AVANTE VINGADORES	3
HOMEM-ARANHA	7
MARVEL MILLENIUM	6
MARVEL ACTION	3
MARVEL MAX	7
MARVEL APRESENTA	3
MARVEL ESPECIAL	1
NOVOS VINGADORES	4
X-MEN	9
X-MEN EXTRA	7
WOLVERINE	6
UNIVERSO MARVEL	4
GUERRA CIVIL	8
Heróis da TV (Ed. Abril)	2
Capitão América (Ed. Abril)	2
Wolverine (Ed. Abril)	4
Hulk (Ed. Abril)	1
Superaventuras Marvel (Ed. Abril)	1
Conan (Ed. Abril)	1
X-Men (Ed. Abril)	2
Homem-Aranha (Ed. Abril)	2
TOTAL	83

NOTA: Os leitores podiam indicar mais de uma opção

TABELA 4
Leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da DC em Belo Horizonte, 2007 - 2008

PREFERÊNCIAS	TOTAL
DC APRESENTA	5
BATMAN	12
BATMAN EXTRA	10
SUPERMAN	9
SUPERMAN & BATMAN	9
LIGA DA JUSTIÇA	9
NOVOS TITÃS	9
MELHORES DO MUNDO	7
DC ESPECIAL	6
UNIVERSO DC	4
52	5
Liga da justiça internacional	1
(Ed. Abril)	
Dc 2000 (Ed. Abril)	2
Batman (Ed. Abril)	7
Super-Homem (Ed. Abril)	3
Superboy (Ed. Abril)	1
TOTAL	99

NOTA: Os leitores podiam indicar mais de uma opção

O levantamento dos títulos que eram lidos pelos leitores atualmente, tomando-se os últimos seis meses como base, foi realizado de forma inteiramente espontânea, com os

próprios leitores ressaltando os títulos que haviam lido. Poucos deles demonstraram alguma dificuldade em se lembrar daquilo que haviam lido.

Ambas as tabelas revelam uma quantidade expressiva de títulos, tanto da Marvel quanto da DC, em publicação pela editora Panini, atual detentora dos direitos de publicação no Brasil não somente das histórias da Marvel e da DC Comics, mas também da Turma da Mônica. Além disso, muitos leitores também fizeram questão de ressaltar a leitura das revistas publicadas pela editora Abril, o período chamado carinhosamente pelos mesmos de **formatinho**, pois a maioria das edições de super-heróis dessa editora era veiculada em um formato de 19 X 13,5 cm Já o **formato americano**, atualmente em vigência para a publicação no Brasil dos quadrinhos Marvel e DC Comics na sua quase totalidade, é de proporção idêntica às revistas originais, correspondendo a 26 X 17 cm.

Os leitores demonstram que a leitura dos quadrinhos de super-heróis dificilmente se restringe a um único título, mesmo porque a aparição de um herói na revista de outro herói, ou a composição de histórias que proporcionem a união de alguns personagens ou grupos de heróis em uma mesma aventura é fórmula constantemente utilizada por ambas as editoras, que se espalha por várias edições.

Assim, a leitura dos quadrinhos perpassa uma variada gama de personagens e temáticas, fornecendo aos leitores acesso diversificado não somente aos heróis e suas aventuras, mas a enredos que proporcionam aos leitores uma forma de acesso ao conhecimento e também de reflexão do que ali foi escrito, onde eles podem contrastar o que foi lido com seu conhecimento prévio e chegar a uma nova conclusão ou ponto de vista, ou mesmo refutar o que foi lido, fazendo com que sua impressão inicial prevaleça.

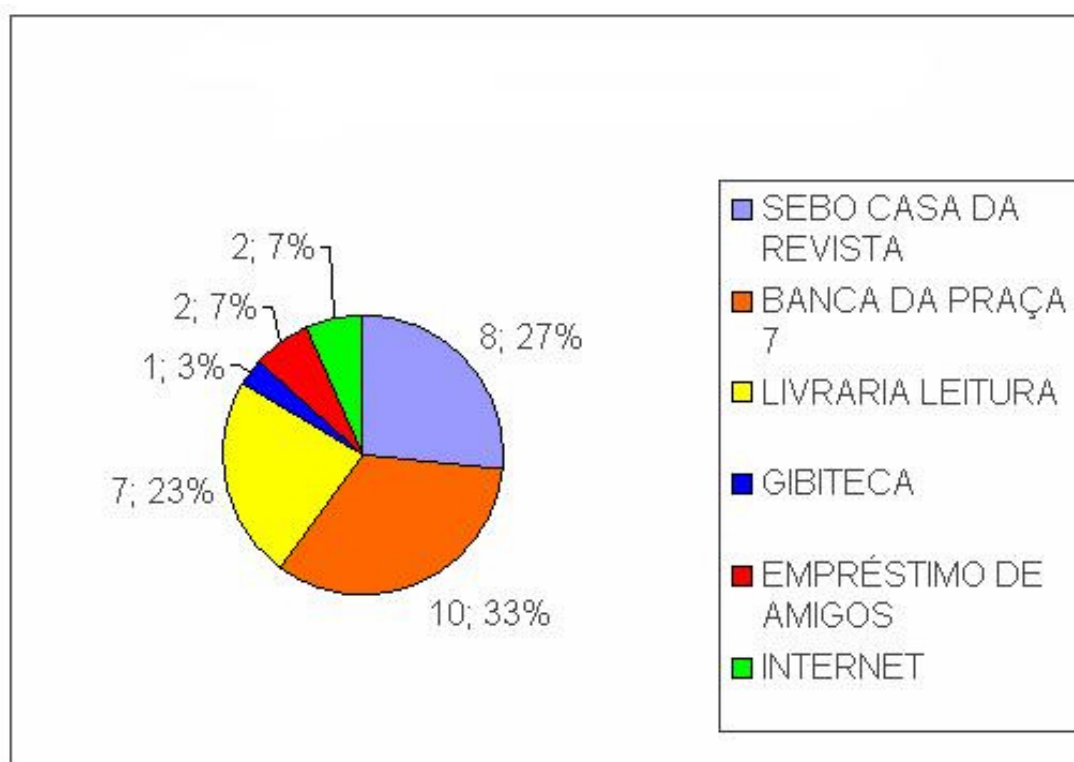


GRÁFICO 5 – LOCAIS DE COMPRA / ACESSO DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

NOTA: Os leitores podiam indicar mais de uma opção

Os tradicionais pontos de venda aqui representados, na ordem de maior acesso, pela Banca de Jornal e Revistas da Praça Sete, pelo sebo Casa da Revista e pela Livraria Leitura, encabeçam a lista de locais com a maior frequência por parte dos interessados em ler quadrinhos de super-heróis, na cidade de Belo Horizonte. Inicialmente, a maior frequência nesses locais se dá, no caso dos dois primeiros, pela sua localização central, e no caso do último, por se tratar de um ponto de venda notabilizado por fornecer uma série de benefícios aos leitores. Apesar de esses fatores serem parte da razão pela qual os três locais são os mais frequentados, outras justificativas também foram relatadas pelos leitores que quadrinhos, em cada um dos locais ressaltados.

- LIVRARIA LEITURA SAVASSI:

- garantia de se encontrar todos os títulos que se busca;
- local fornece grande quantidade de títulos nacionais e importados;
- atendimento diferenciado — os três vendedores do setor de quadrinhos são também ávidos leitores dos mesmos, o que lhes possibilita fornecer sugestões / indicações de leitura aos compradores, ao mesmo tempo em que promovem interações com os mesmos, dadas as semelhantes predileções e, com isso, conseguem fidelizar os clientes;
- clube leitura de quadrinhos: sistema diferenciado da livraria, que permite aos leitores, nas compras a partir de R\$ 15,00, acumular um selo / carimbo. Ao total de dez selos / carimbos, o leitor apresenta a carteirinha e obtém descontos na compra que estiver realizando;
- interação com outros aficionados pelos quadrinhos;
- permissão de se assentar e ler gratuitamente, sem a necessidade de se adquirir a revista.

- BANCA DE JORNAL E REVISTAS, PRAÇA SETE:

- garantia de se encontrar todos os títulos que se busca;
- acesso central;
- hábito de se comprar nesse local;
- alia a compra dos quadrinhos a de outros itens: jornais, outras revistas (podendo ser tanto periódicos semanais, de cunho geral — Veja, Isto É e outras — como mais específicos — National Geographic, revistas de fofocas e outras), cigarros, dentre outros.

- GIBITECA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE:
 - permissão de se assentar e ler gratuitamente, sem a necessidade de se adquirir a revista;

- SEBO CASA DA REVISTA:
 - local oportuno para se encontrar títulos antigos, não mais comercializados em bancas;
 - acesso central;
 - atendimento diferenciado — de forma similar ao praticado pelos funcionários da Leitura Savassi;
 - grande quantidade de exemplares antigos, oferecendo mais opções do que os outros sebos de Belo Horizonte;
 - preço diferenciado em relação aos demais locais – muitas vezes, o sebo guarda as revistas publicadas atualmente e as oferece, nos meses seguintes, com um desconto do seu valor de banca;
 - possibilidade de troca de revistas, independente de gênero, ou de tempo de existência (antigas por atuais), desde que em bom estado de conservação;

- INTERNET:
 - acesso facilitado;
 - as revistas são baixadas, em inglês ou mesmo em português, de graça. Sites de aficionados por quadrinhos ou comunidades em sites de relacionamento, como o Orkut, postam links para se baixar as edições;
 - compra de exemplares antigos e raros, através de sites de leilão — Mercado Livre, Arremate.com, Ebay, e outros.

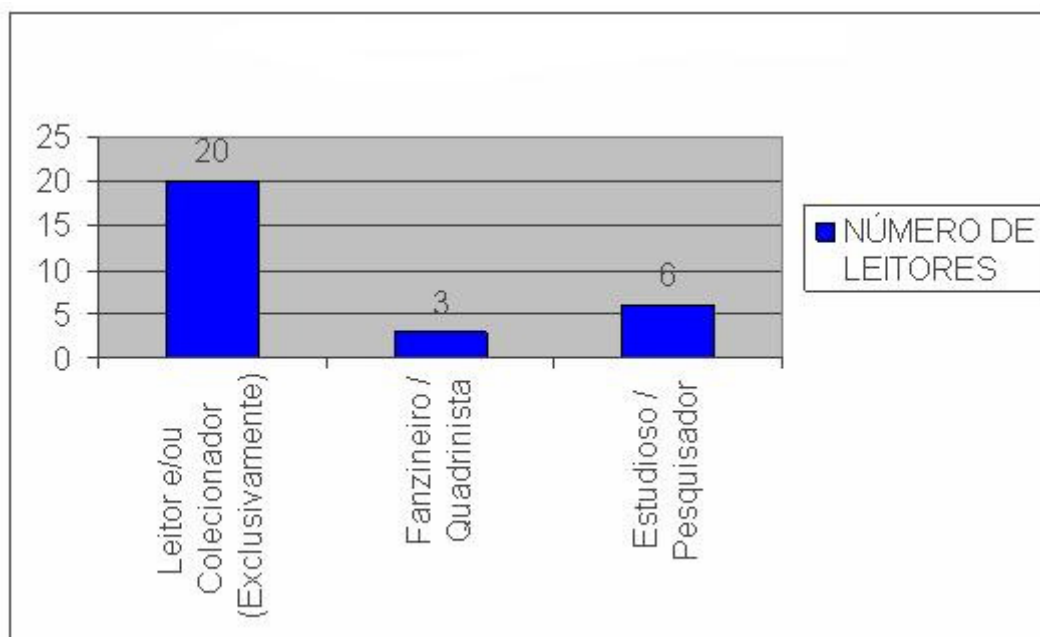


GRÁFICO 6 – RELAÇÃO DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

Nota-se que os leitores entrevistados, como era previsto, declararam-se leitores e/ou colecionadores dos quadrinhos de super-heróis Marvel e DC. A quantidade dos mesmos que se declararam estudiosos ou pesquisadores apresenta uma redução. O número de leitores que se consideram também fanzineiros e/ou quadrinistas profissionais é ainda mais reduzido, visto que, para se trabalhar com a produção de quadrinhos, é necessário possuir habilidades relevantes a esse universo, com especial destaque para o desenho, as resenhas críticas das tramas ou mesmo para redação e criação de argumentos de personagens.

As respostas obtidas foram agrupadas de acordo com as categorias de leitores definidas por Andraus et alli (2003), ressaltadas anteriormente no terceiro capítulo desta dissertação:

LEITORES FANÁTICOS: Exaltam sua paixão, ao ler as histórias de seus personagens preferidos e também descobrir tudo o que for possível sobre eles (detalhes da produção, características específicas dos desenhistas ou roteiristas, evolução dos personagens principais

e de seus coadjuvantes ao longo dos anos). Costumam, inclusive, defender seus pontos de vista de forma exacerbada:

- ‘uma relação de amor’;
- ‘sou um assíduo leitor de hq’s Marvel e DC’;
- ‘considero essas revistinhas como parte essencial de minha vida’;
- ‘vital hábito de leitura’;
- ‘fã devido a grande identificação com os personagens’;
- ‘uma relação de carinho e afeto, e a leitura, de tão prazerosa, tornou-se um hábito’;
- ‘são objeto de prazer, do qual não pretendo parar de ler e fazem parte de minha formação, enquanto ser humano’;
- ‘a relação é bem forte. Comentei recentemente com uma amiga que as crianças de hoje precisam de heróis, e mesmo quando crescem ainda precisam de exemplos e ícones para se espelhar’;

LEITORES EVENTUAIS: Pessoas que não demonstram interesse ou predileção especial por um gênero de leitura ou autor específicos. Lêem para saciar sua sede de leitura, sendo guiados pelas circunstâncias do momento. Quando se trata de quadrinhos, costumam lê-los apenas se e quando tiverem acesso a eles:

- ‘uma terapia, descanso para a cabeça. O que mais me atrai a leitura de quadrinhos de super-heróis é a capacidade de se poder penetrar na história, entrando de fato no clima da aventura ali escrita’;
- ‘distração e passatempo’;
- ‘forma de diversão, entretenimento e educação’;
- ‘forma de lazer e de se extravasar. Escapismo de uma realidade às vezes cruel’;
- ‘hoje é uma relação distante, pois as leio de forma aleatória e sem compromisso’;

LEITORES ESTUDIOSOS / PESQUISADORES: Optam por estudar características dos quadrinhos em relação a outros meios de comunicação, outros aspectos da vida social ou determinar possíveis aplicações em determinadas ciências ou atividades do conhecimento:

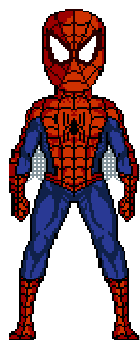
- ‘gosto dos quadrinhos e das narrativas, bem como das mudanças e do aprofundamento dos desenhos e roteiros’;
- ‘foram fundamentais em meu crescimento pessoal e para o meu *hobby* de desenhista;

As opiniões dos leitores, aqui reproduzidas, são essenciais para o cumprimento de alguns dos objetivos da presente dissertação, como o de identificar e exemplificar, especificamente no gênero de leitura dos super-heróis Marvel e DC, o potencial de informação presente nos quadrinhos, exemplificado em algumas das opiniões como a necessidade que todos demonstram de se espelhar em ícones para serem melhores, ou o fato de se ressaltar esses quadrinhos como fonte, ao mesmo tempo, de diversão, entretenimento e educação.

Outro objetivo também atendido foi o de identificar as motivações na leitura dos quadrinhos de super-heróis, por parte do leitor, e verificar a existência de diferenças motivacionais entre os “tipos” de leitores. Uma vez que, apesar das similaridades, muitos leitores apresentam diferentes correlações com esses quadrinhos, todas essas justificam, de acordo com os interesses e predileções dos mesmos, o seu modo de ver e se relacionar com os quadrinhos da Marvel e da DC Comics.

PERSONAGENS FAVORITOS DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

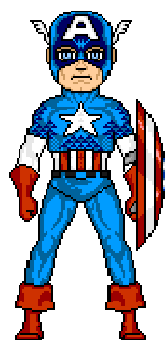
NOTA: Os leitores podiam escolher mais de 1 opção



Homem-Aranha
16 votos



Wolverine
14 votos



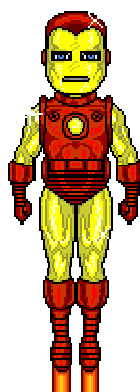
Capitão América
7 votos



Demolidor
7 votos



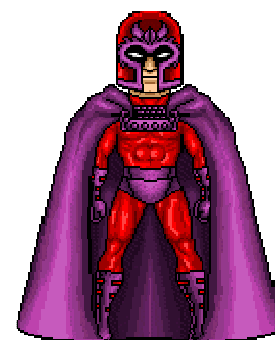
Thor - O Deus do Trovão
5 votos



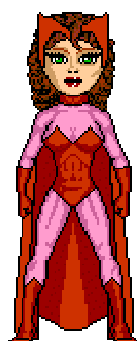
Homem - de - Ferro
3 votos



Vampira
3 votos



Magneto
3 votos



Feiticeira Escarlate
2 votos



Hulk
2 votos



Gambit
2 votos



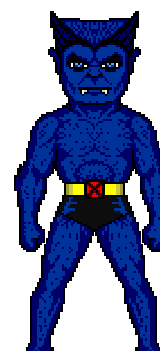
Jean Grey - Fênix
2 votos



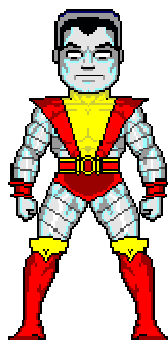
Noturno
2 votos



Tempestade
1 voto



Fera
1 voto



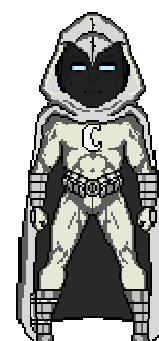
Colossus
1 voto



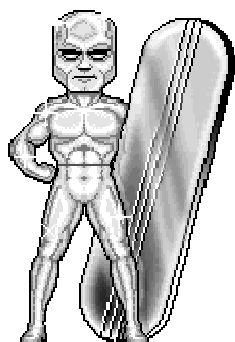
Luke Cage
1 voto



Gavião - Arqueiro
1 voto



Cavaleiro da Lua
1 voto



Surfista Prateado
1 voto



Justiceiro
1 voto



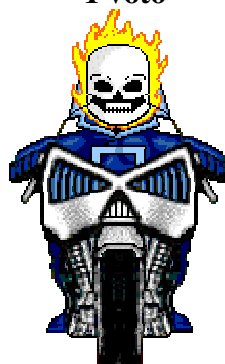
Ciclope
1 voto



Falcão
1 voto



Elektra
1 voto



Motoqueiro Fantasma
1 voto



**Mary Jane - Esposa
do Homem - Aranha**
1 voto



Garota - Aranha
1 voto



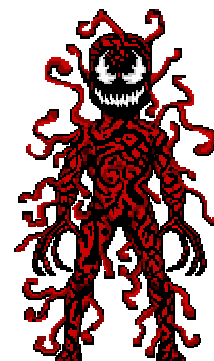
Illyana Rasputin
1 voto



Dr. Destino
1 voto



Venom
1 voto



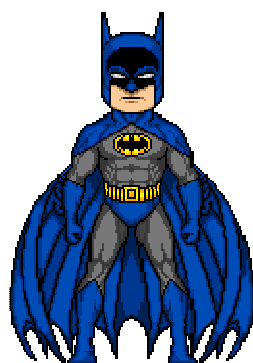
Carnificina
1 voto

A diversidade de personagens da Marvel Comics é significativa, bem como a penetração dos mesmos diante do público brasileiro, especificamente aqui o de Belo Horizonte. Tal preferência não é somente restrita ao grupo dos super-heróis, pois alguns vilões são mencionados pelos entrevistados — Magneto, Dr. Destino, Venom e Carnificina — assim como alguns exemplos não tão tradicionais de heróis, ou como são melhor definidos, os anti-heróis, por não se importarem em seguir regras e considerarem que seus objetivos justificam o emprego de quaisquer táticas para vencer, como Justiceiro, Cavaleiro da Lua e Motoqueiro Fantasma, o que reflete uma característica tradicional dessa editora, mencionada anteriormente, onde não se pode, necessariamente, acreditar no triunfo do “bem”, nem mesmo no triunfo do “mal”. Mas, procurar apreciar “tons de cinza”, em um mundo regrado pelas interpretações subjetivas do leitor.

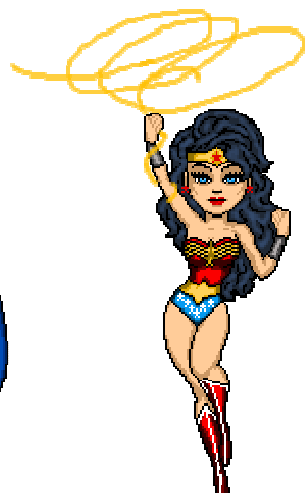
Tem-se também que os maiores votos dados pelos leitores aos personagens combinam exemplos mais conhecidos do grande público, como o Homem-Aranha, e exemplos que se tornaram populares não somente pela história em quadrinhos em si, mas pela diversificação de meios de comunicação em que as histórias foram adaptadas, como o cinema e a televisão, através dos desenhos animados, como o caso de Wolverine.

PERSONAGENS FAVORITOS DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

NOTA: Os leitores podiam escolher mais de 1 opção



Batman
20 votos



Mulher - Maravilha
20 votos



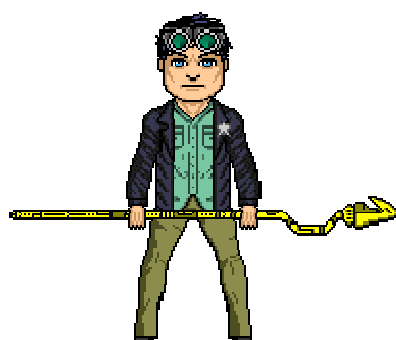
Super-Homem
14 votos



Lanterna Verde (Hal Jordan)
9 votos



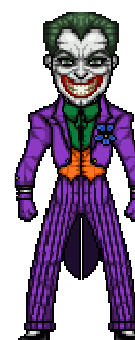
Flash
6 votos



Starman (Jack Knight)
3 votos



Ra's Al Ghul
3 votos



Coringa
3 votos



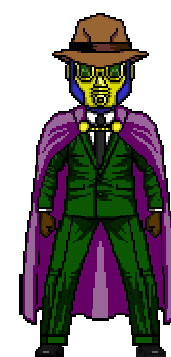
Asa Noturna (Ex Robin)
3 votos



Lex Luthor
2 votos



Nuclear
2 votos



Sandman
2 votos



**Lanterna Verde
(Guy Gardner)**
2 votos



Lobo
2 votos



Constantine
2 votos



Capitão Marvel
1 voto



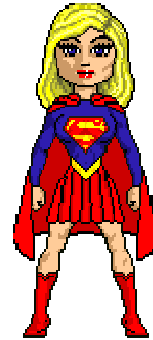
Arqueiro-Verde
1 voto



Joel Ciclone
1 voto



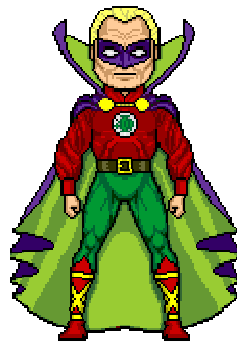
Zatanna
1 voto



Supergirl
1 voto



Mulher-Gavião
1 voto



**Lanterna-Verde
(Alan Scott)**
1 voto



**Lanterna-Verde
(Kyle Rayner)**
1 voto



Aquaman
1 voto



Oráculo – Ex-Batgirl
1 voto



Ciborgue
1 voto

Percebe-se que na DC Comics, ao contrário do apresentado na Marvel, os personagens tradicionais ainda são os mais lembrados e prediletos dos leitores, bastando comprovar que os cinco maiores votos são encabeçados pela “santíssima trindade” da editora (Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha), e os dois outros (Lanterna Verde Hal Jordan e Flash) são membros de grande conhecimento do público leitor, pois também são fundadores da Liga da Justiça da América, talvez o grupo de super-heróis mais conhecido do grande público, ao lado dos três primeiros, e atuam juntos desde os anos 60, a era de prata dos quadrinhos.

Aparentemente, fazer parte da Liga da Justiça, independente da sua formação, é pré-requisito para tornar um personagem da DC Comics conhecido dos leitores da editora, já que, de todos os vinte e seis personagens mencionados na entrevista, dez deles nunca fizeram parte da equipe, e o herói que mais obteve votos e que nunca esteve na Liga é o Starman, com um número de votos muito inferior ao dos cinco primeiros. Além disso, dos dez personagens, três são vilões — Lex Luthor, Ra’s Al Ghul e Coringa — e outros dois são anti-heróis da DC — Lobo e Constantine — assemelhando-se e muito a perspectiva iniciada pela Marvel de oferecer aos leitores personagens mais próximos da realidade.

Ao serem perguntados sobre as razões pelas quais tais personagens lhes exerciam fascínio, os leitores apresentaram respostas semelhantes e também diversificadas uns dos outros, o que ressalta a particularidade de cada um ao se debruçar na leitura dos quadrinhos:

FANTASIA: O caráter ficcional prevalece como o maior atrativo das histórias em quadrinhos

- ‘as habilidades, poderes e personalidades dos personagens me fascinam’;
- ‘o espírito de aventura’;

LAZER: Os quadrinhos aqui são vistos como fonte de descontração e entretenimento para os leitores

- ‘porque as aventuras dos heróis proporcionam uma forma de abstração, de escapismo da realidade’;
- ‘as histórias desses personagens possuem um leque variado de temas, como humor, terror, drama e outros’;
- ‘a leitura permite o relaxamento e o entretenimento’;

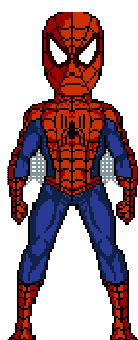
VALORES DE CARÁTER: Temas como moral, ética, igualdade, honra e justiça valorizam a leitura dos quadrinhos para os leitores, atraindo-os e fazendo com que eles possam constantemente ponderar sobre o que está sendo veiculado e sobre o conhecimento que previamente possuem a cerca desses e de outros temas

- ‘a humanização dos personagens. A sua índole e moral, ao contrário dos poderes, não são algo sobre-humano e deveriam ser características constantes de toda a humanidade’.
- ‘a justiça e o bem prevalecendo contra o mal’;
- ‘porque a maioria dos super-heróis que citei não tem habilidades sobre-humanas, como os poderes, mas, mesmo assim, prevalecem na luta contra o mal, por suas habilidades físicas, treinamento e inteligência’;
- ‘na maioria dos que falei, estes heróis são humanos, até não possuindo poderes, mas prosseguem com determinação em suas missões e objetivos’;
- ‘gosto do aspecto psicológico dos personagens, sua história pessoal e os traços de suas personalidades, razão por trás de seus atos’;
- ‘estes personagens manifestam, além dos poderes, características comuns ao ser humano. Por exemplo, o senso de honra e caráter, e a determinação inabalável’;
- ‘porque eles lutam pelo que é certo’;

- ‘a maneira como esses personagens combatem o crime, pois muitos deles, mais na Marvel, não hesitam em punir ou ir até as últimas conseqüências para realizar o bem’;

As opiniões acima retratam alguns conceitos que se aplicam, no geral, a todos os super-heróis, tanto da Marvel quanto da DC. Todas as opiniões contribuem no sentido de se entender e de se justificar a motivação dos leitores em ler quadrinhos, não somente crianças e adolescentes, mas também, adultos das mais variadas idades e com os mais variados históricos pessoais e profissionais, público ao qual a pesquisa de campo foi aplicada. Vale lembrar aqui o objetivo geral desta dissertação, que é o de verificar se e como as histórias em quadrinhos dos personagens da Marvel e da DC Comics podem levar os seus leitores a informações, mas também a promoção da reflexão, do que ali está sendo veiculado, contribuindo assim para com o desenvolvimento de conhecimentos, atribuição de sentidos e para a construção lingüística do leitor. A motivação do leitor não é somente um requisito para se adquirir e ler quadrinhos, mas, com certeza, é um dos modos, pelo menos, de como é estabelecido o processo de ligação entre o leitor e os quadrinhos, e o que possibilita ao leitor extrair dos quadrinhos a informação ali contida, para que esta seja processada em sua mente e contrastada com conhecimentos prévios, podendo assim gerar novos conhecimentos, ou mesmo reforçar antigos.

Houve também entrevistados que, sendo mais específicos, procuraram associar as respostas a cada um dos personagens prediletos, citando características que eles exibem em suas aventuras:



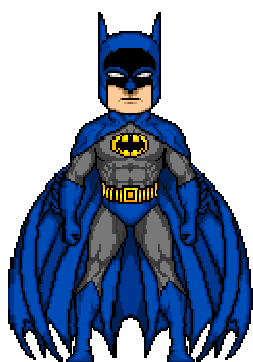
Homem - Aranha

- ‘personagem mais parecido com um ser humano comum’
- ‘as motivações que o Aranha mostra pra combater o crime, que foram resultado da morte do seu tio Ben, indiretamente por sua culpa’;
- ‘gosto da vida que o Homem-Aranha tem, muito parecida com a de um ser - humano normal, com os problemas e dilemas comuns’;



Super - Homem

- ‘o personagem, sua história e seus poderes’;
- ‘o Super-Homem, porque ele é extremamente cauteloso com o uso dos seus poderes’;



- ‘o Batman, porque é um ser - humano normal, com uma meta que persiste a tudo’;
- ‘Batman, pelo controle que ele tem sobre seus pensamentos e suas ações’;
- ‘a obstinação do Batman pela justiça’;
- ‘personagem não tem poderes, e consegue combater o crime mesmo assim’;
- ‘sua habilidade e seus dotes como detetive e criminologista’;

Batman



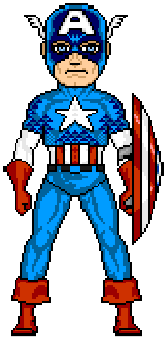
Thor

- ‘gosto de Thor por causa da mitologia nórdica. Se eu pudesse, daria aulas sobre mitologia na universidade’;



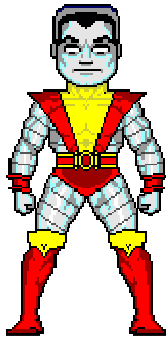
Lanterna Verde (Hal Jordan)

- ‘Hal Jordan é um modelo de herói completo, por ter cometido um gravíssimo erro e, ainda assim, conseguir voltar ao papel de herói’;



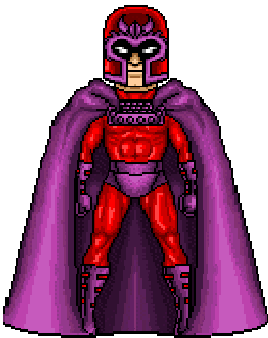
- ‘o Capitão América, pela defesa dos ideais norte-americanos’;

Capitão América



- ‘me identifico com o Colossus, pela afinidade que tenho com o lado artístico, e ele ser um pintor e desenhista’;

Colossus



- ‘detesto vilões burros, sem uma motivação, que matam somente pelo prazer de matar. Magneto é inteligente, por isso gosto dele’;

Magneto



X-MEN

- ‘por terem que enfrentar, além dos vilões, o preconceito racial’;



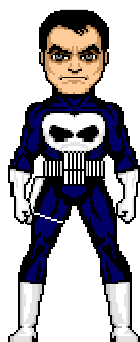
- ‘o Capitão Marvel é o exemplo do que todos nós, quando crianças, quisemos ser: adultos com superpoderes e fazer o bem. O modo como a infância é mostrada nas aventuras dele é ótimo. E ele nunca cresceu, até hoje é uma criança que grita Shazam e se transforma. Espero que continue assim pra sempre, o eterno “capitão fraldinha”;

Capitão Marvel



- ‘adoro tecnologia e tudo o que diz respeito a interface homem-máquina. Por isso gosto do Ciborgue dos Titãs. ;

Ciborgue



- ‘o Justiceiro é o exemplo máximo de anti-herói, e eu gosto muito dele, porque ele faz justiça com seus punhos, matando e executando os criminosos sem hesitação ou remorso’;

Justiceiro

Novamente, as motivações e predileções pessoais dos leitores ficam evidentes na escolha dos quadrinhos que querem ler, e aqui também dos personagens que escolheram como seus favoritos. Cabe ressaltar aqui o personagem Ciborgue, pois, diferentemente do rol de personagens apresentados acima e das opiniões ressaltadas anteriormente, ele não se encaixa nos padrões de lazer, fantasia ou valores, mas recebe um voto dos leitores pela sua afinidade com máquinas e com a tecnologia, ambas características muito presentes no dia a dia de todos os homens.

COLEÇÃO PESSOAL DOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

O ato de se ler as histórias dos personagens da Marvel e da DC Comics não se dá apenas com um único exemplar de revista. Como explicitado anteriormente, estes personagens possuem décadas de histórias publicadas no Brasil, sendo que essas histórias podem ser encontradas nos mais diversos formatos.

Desse modo, dada a continuidade das aventuras de um personagem, e mesmo a sua participação em histórias de outros personagens, os leitores desse gênero são levados a iniciar, às vezes desde muito cedo, uma coleção pessoal de revistas em quadrinhos do(s) seu(s) personagem (ns) ou grupos de personagens prediletos.

Abordada essa prática, durante a pesquisa de campo, constatou-se a presença marcante do hábito de se colecionar e reler as histórias anteriores dos personagens Marvel e DC, ao mesmo tempo em que continuam a adquirir as histórias dos personagens que ainda são publicadas em uma base mensal, aumentando exponencialmente a sua coleção.

Do universo de leitores pesquisado, seis deles afirmaram não possuir mais uma coleção de quadrinhos, alegando os mais diversos motivos para tal. Entretanto, quatro dos mesmos leitores ressaltaram já ter possuído uma coleção anteriormente, chegando essas coleções a variar entre 300 e 8000 exemplares de revistas em quadrinhos. O motivo mais alegado para não se manter a manutenção das coleções foi o aspecto financeiro, que não permitia mais a esses leitores adquirirem novos exemplares e também os forçou a vender os exemplares presentes em sua coleção, findando-a. Dentre os outros dois leitores, um deles afirmou colecionar atualmente só as edições especiais, as quais considera de maior relevância e outro ressaltou que não possui uma coleção porque, sempre que procurava iniciar uma, seu pai vendia as revistas.

Todos os outros doze leitores afirmaram possuir até o presente momento uma coleção pessoal ativa. Apenas um não soube afirmar precisamente o número de exemplares em sua coleção. Porém, os outros onze leitores relataram uma variedade enorme de exemplares em suas coleções, indo a menor delas com 80 revistas e a maior, 6.552 revistas. De fato, cinco desses leitores, ou $\frac{1}{4}$ do universo de amostragem, afirmaram possuir um número de revistas variando entre 150 e 700 exemplares. Outros seis afirmaram possuir um número entre 1000 e 6552 revistas.

A forma de guarda das revistas por parte desses colecionadores também é variada, devido a fatores financeiros e também ao cuidado que cada leitor procura dedicar à manutenção e conservação da sua coleção pessoal, sendo as seguintes formas utilizadas:

- armário do quarto – 1 leitor;
- caixas de sapato / papelão – 4 leitores;
- arquivo de metal – 1 leitor;
- baú de madeira – 1 leitor;
- estantes / prateleiras – 5 leitores.

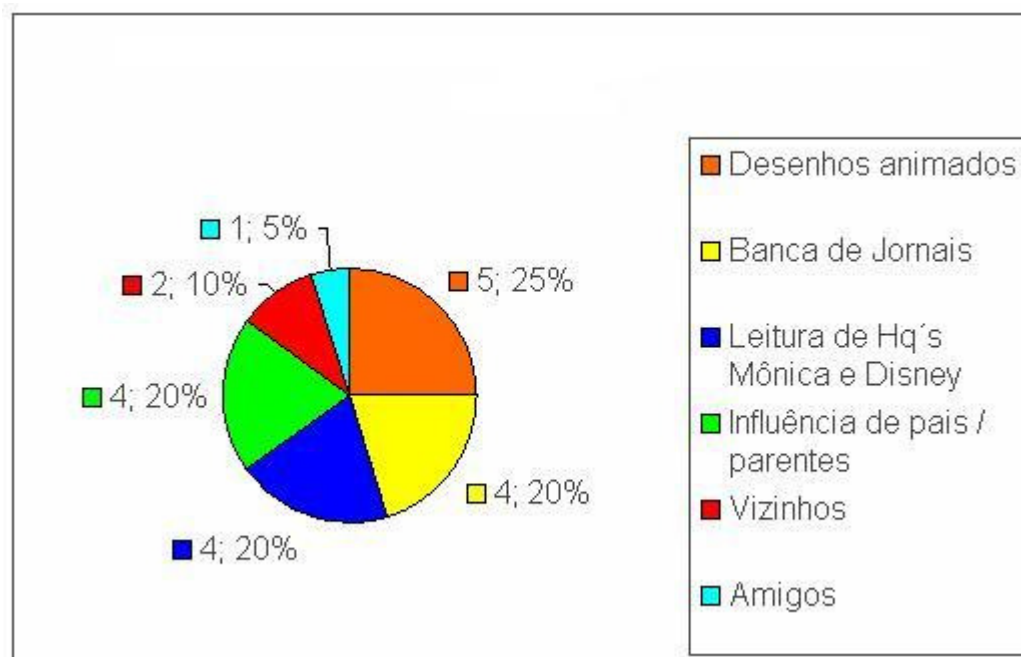


GRÁFICO 7 – INFLUÊNCIA DE OUTRAS PESSOAS / MEIOS DE COMUNICAÇÃO PARA OS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

NOTA: Os leitores podiam escolher mais de uma opção

Todos os entrevistados da pesquisa afirmaram ter iniciado a leitura de quadrinhos de super-heróis durante a infância e início da adolescência, ou seja, entre seis e doze anos de idade. Nota-se, pelo gráfico, que os desenhos animados dos heróis, baseados nas aventuras dos quadrinhos dos mesmos, mas nem sempre integralmente fidedignos as mesmas, que eram — e ainda o são, com algumas variações técnicas — exibidos nos canais abertos de televisão brasileira, foram a maior forma de influência aos leitores no início desse processo.

Essa influência foi de perto seguida por outras três categorias: a dos leitores que adquiriam as revistas na própria banca de jornal, aparentemente sem maiores influências de pais ou outras pessoas, pois quando passavam pelas bancas, mesmo estando acompanhados de uma pessoa mais velha não tinham outro recurso para passar o tempo a não ser praticar a leitura das histórias de heróis; a dos leitores que de fato foram influenciados por pais ou parentes, que já demonstravam predileção pelos quadrinhos da Marvel e da DC e introduziram seus filhos, sobrinhos, afilhados ou netos a esses universos; e a dos leitores que

iniciaram o contato com os quadrinhos através de leituras de outros gêneros, especialmente da Turma da Mônica e dos personagens Disney, começando assim a procurar outras revistas em quadrinhos, sendo as de super-heróis o seu principal destino.

Outras influências também percebidas, em menor porte, foram a de amigos ou vizinhos, já ingressados ao universo dos heróis, que foram os anfitriões dos novos leitores a esse universo.

Independente da forma como a influência se deu — ou mesmo se dá, nos dias de hoje — para que aqueles interessados possam se iniciar nos universos Marvel e DC, essa leitura, conforme explicita o resultado da pesquisa, não ocorre aleatoriamente e nem sem um sentido ou um contexto. Ela, verdadeiramente, necessita de pelo menos uma entidade ou pessoa, disposta a veicular e/ou apresentar os futuros leitores a este universo. E isso não precisa necessariamente ocorrer apenas com a revista em quadrinhos em si, mas pode ser explorado através de outras formas, como, na época dos entrevistados, os desenhos de TV e a predileção de membros da família ou de pessoas íntimas ao seu círculo, assim como também, e em especial neste início de século XXI, através do cinema, com os inúmeros filmes de super-heróis e também da internet, onde, como dito anteriormente, podem ser acessadas as revistas, em português e em inglês, de graça.

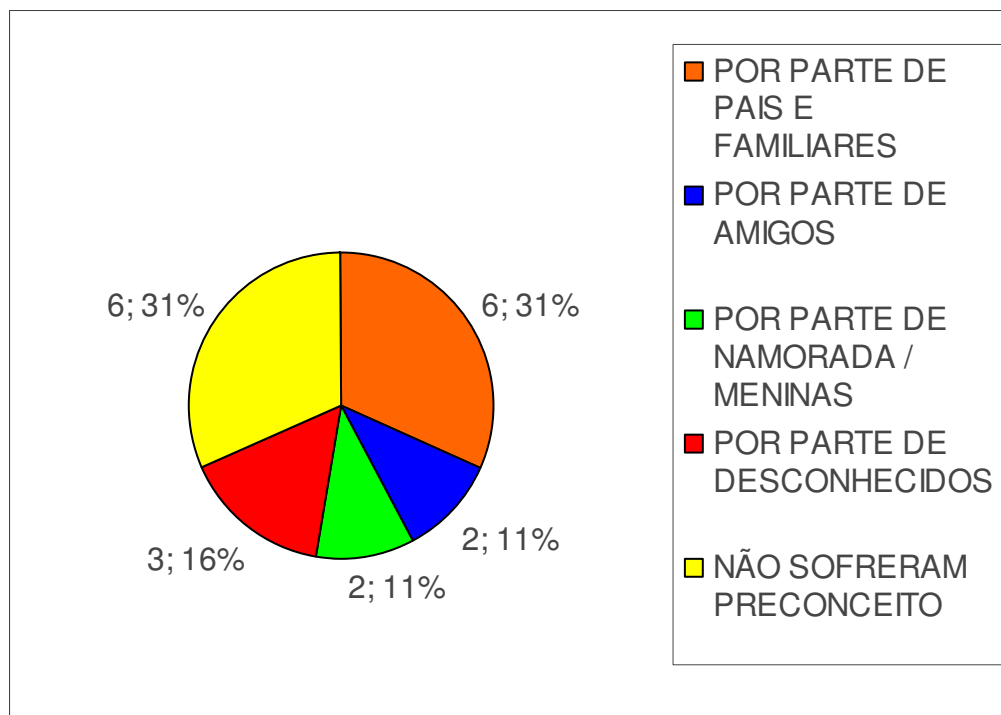


GRÁFICO 8 – PRECONCEITO CONTRA OS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE, 2007 – 2008.

NOTA: Os leitores podiam escolher mais de uma opção

Outro quesito muito comum de ser abordado, em se tratando de uma leitura tida como não tradicional como a das histórias em quadrinhos, é o do preconceito sofrido pelos leitores ao longo do tempo em que esses se dedicam a ler e colecionar as mesmas.

A princípio, poder-se-ia supor que todos os leitores de quadrinhos de super-heróis, que já saíram das idades representativas da infância e adolescência, seriam alvo de preconceito e de comentários maliciosos, indo desde desconhecidos até mesmo ao ambiente familiar. Entretanto, conforme evidenciam os dados da pesquisa, seis leitores afirmaram nunca terem sido alvos ou vítimas de preconceito, sendo que apenas um desses leitores justificou a questão, ressaltando que sempre exerceu a leitura de quadrinhos em todos os locais em que assim desejava lê-los e que, muitas vezes, as pessoas o abordavam para saciar a curiosidade quanto ao universo dos quadrinhos.

Já os catorze leitores restantes afirmaram ter sofrido alguma forma de preconceito por lerem quadrinhos de super-heróis. Esses leitores atribuíram o preconceito do qual foram alvo a pessoas em específico, além de relatar alguns dos argumentos utilizados por essas mesmas

peessoas para justificar as suas opiniões. Desse modo, categorizando as diferentes pessoas que agiam ou falavam algo contra a leitura de quadrinhos e aquilo o que normalmente elas ressaltavam / defendiam, tem-se:

- PRECONCEITO PRATICADO POR PAIS E FAMILIARES:

- ‘as minhas tias costumavam dizer que se tratava de uma leitura muito infantil’;
- ‘meu pai dizia que ler histórias em quadrinhos era perda de tempo e que não acrescentaria nada na minha vida’;
- ‘pai considerava a pior forma de leitura existente. Achava que eu deveria ler só livros e se revoltava quando descobria que eu havia comprado gibis com o dinheiro da mesada ou da merenda da escola’;
- ‘quando fui ficando mais velha, meu pai começou a falar mal das histórias em quadrinhos, dizendo que era imaturidade lê-las’;
- ‘meus pais volta e meia me passavam sermão, na tentativa de me fazer parar de ler os quadrinhos’;
- ‘pela falta de conhecimento, inclusive por parte de meus pais, era difícil expressar e justificar o meu gosto pelos quadrinhos de super-heróis, e defender que esta leitura era produtiva e estimulante’;
- ‘meus pais e tios costumavam se reunir pra falar o quão ruim era a leitura de quadrinhos na minha frente. Inclusive minha mãe, que faleceu recentemente, se juntava à trupe. Mas, antes de mamãe falecer, eu tive uma conversa com ela, já adulto, onde expus toda a minha mágoa, e falei o quanto eu havia sido prejudicado pela família por causa daquela prática de desestimular a leitura dos quadrinhos. Procurei dizer a ela que, se eles soubessem do que se tratava, ao invés de serem preconceituosos, teriam percebido o quanto a leitura dos gibis teria me estimulado a ler outros materiais’.

- POR PARTE DE DESCONHECIDOS:
 - ‘na escola, inclusive no ensino superior, toda vez que eu falava sobre os quadrinhos de super-heróis, todos os meninos e meninas que estavam perto faziam chacota comigo, por ignorância e preconceito;
 - ‘as meninas da minha escola já evitavam passar a hora do recreio perto de mim, e nem sequer conversavam comigo, pois como eu era fã de quadrinhos, elas diziam que revistinha é coisa de criança’;
 - ‘normalmente, quando se conversa com pessoas que não conhecem os quadrinhos, elas tendem a falar mal e tripudiar o nosso gosto por esta leitura, fazendo piadinhas como: “ o que estariam Batman e Robin fazendo sozinhos na Batcaverna agora?” Eu costumava até brigar com algumas delas, mas depois de amadurecido, passei a aceitar melhor esse tipo de gozação e a relevar o que era dito por essas pessoas’;
 - ‘pessoas em geral costumam rir e caçoar de mim, porque eu coleciono quadrinhos e bonecos de super-heróis. Na minha opinião, o desconhecimento e falta de cultura em geral contribui e muito para isso’;
 - ‘ já fui chamado de “nerd” e “cdf” porque leio histórias em quadrinhos’.

- POR PARTE DE AMIGOS:
 - ‘alguns amigos chegavam a me censurar pelo fato de eu gostar de ler quadrinhos’;
 - ‘amigos meus falavam que quadrinhos de super-heróis eram “coisa de criança”, e ainda por cima que não eram “coisa de menina”, e que todos os que curtiem quadrinhos eram nerds’.

- POR PARTE DE NAMORADA:
 - ‘minha namorada dizia que eu gastava muito dinheiro com algo que não tinha quase retorno nenhum’.

Preconceito e discriminação são termos que, infelizmente até hoje, estão presentes no dia a dia de várias pessoas, inclusive no dos leitores de histórias em quadrinhos. A maioria dos entrevistados foi capaz de ressaltar pelo menos uma vez, ao longo de sua leitura, os preconceitos de que foram alvos e como as pessoas, que podiam ser desconhecidos, estando no mesmo local de compra dos quadrinhos por outros motivos, por exemplo, ou mesmo pessoas íntimas dos leitores, de seu círculo de amizades, de relacionamentos ou mesmo no familiar, dirigiam-lhes esses preconceitos.

CONHECIMENTOS, SITUAÇÕES CHAVE E ENSINAMENTOS VEICULADOS PELOS QUADRINHOS, QUE SÃO APROVEITADOS E EMPREGADOS PELOS LEITORES NO SEU COTIDIANO

Dentre todos os objetivos a que a presente dissertação se destina, ressaltados anteriormente, deve-se afirmar que o propósito maior da mesma é o de verificar, conforme as instruções e determinações de um trabalho acadêmico deste porte, o que de fato os leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC obtinham de conhecimentos através da leitura e como os mesmos empregavam estas informações e conhecimentos em sua vida e em seu cotidiano.

Embora muitos leitores tenham apresentado certa dificuldade em lembrar fatos e trechos específicos das narrativas que leram, todos eles consideraram que os quadrinhos exerceram uma influência significativa em suas vidas, ou pelo menos em um aspecto específico das mesmas.

No intuito de facilitar os entrevistados a exemplificar ou retratar o conhecimento que obtinham com essa leitura, foi pedido que estes expusessem o que de fato eles extraíam e empregavam dos quadrinhos através da revocação de um especial herói ou mesmo de um vilão que eles admiravam. Assim, as respostas obtidas exemplificam não somente situações típicas do universo dos super-heróis, mas a opinião pessoal dos entrevistados, revocada por essa leitura:

- ‘quando Asa Noturna, o primeiro Robin, ajudou o atual Robin em seu treinamento, ele o ensinou a observar as pessoas, suas posturas e suas ações. Eu procuro usar um pouco disso na minha vida pessoal e na profissional, pois, como atendente de balcão, eu encontro diversas pessoas todos os dias’;
- ‘gosto muito de ter o controle das coisas, não permitindo falhas. Acho que peguei isso pela minha identificação com o Batman, pois ele tem esse traço marcante como característica, além do autocontrole e o conhecimento calculado de suas ações.’;
- ‘o ideal dos heróis em geral, que é o de procurar tornar o mundo um lugar melhor, ajudando o próximo e fazendo o que está ao seu alcance para melhorar o mundo, é algo que eu também procuro fazer no meu dia-a-dia.’;
- ‘o Homem-Aranha, especialmente na questão da responsabilidade. “Com grandes poderes adquire-se grandes responsabilidades”. Desde os 10 anos, eu ficava sozinho em casa, porque meu pai e minha mãe trabalhavam fora. Toda vez em que eu pensava em matar aulas, me lembrava na hora da frase do Homem-Aranha e prosseguia no caminho que era o correto’;
- ‘quando comecei a ler as histórias dos X-Men, eu fui aos poucos tomando conhecimento de questões relativas ao preconceito racial, e que não se deve maltratar outras pessoas pelo fato de elas serem diferentes da gente, em raça, cor, sexo ou religião. Deve-se respeitar as diferenças para uma existência harmoniosa.’;
- ‘Magneto: apesar de ser considerado um vilão, ele não é um personagem do mal. É um personagem que não hesita em alcançar os seus objetivos, empregando todos os métodos necessários. A criação e o histórico do personagem justificam as suas ações. Na minha visão, as pessoas têm o direito de pensar de forma diferente umas das outras, mas não devem ser perseguidas ou punidas por isso.’;

- ‘A questão filosófica dos personagens. Três anos atrás, me descobri vítima do mal de Crom, que é uma doença incurável. Ao ler X-Men 54, uma frase do Wolverine: “mudança é crescimento, crescimento é vida.” Resolvi encarar minha doença como uma mudança, não me deixar abater e abandonar tudo, mas, por mais difícil que seja, persistir crescendo e vencendo meus temores e continuar a vida. Outro episódio dos quadrinhos que me chamou atenção foi recente, durante Dinastia M. Teve uma discussão do Wolverine e do Capitão América, onde o Capitão defendia a Feiticeira Escarlate que estava mentalmente insana, afirmando que sempre há esperança, ao contrário do Wolverine, que defendia, baseado nos pareceres clínicos do Prof. Xavier e do Dr. Estranho, que a Feiticeira deveria ser sacrificada. Os quadrinhos já tinham me ensinado a sempre manter as esperanças, mas essa parte da história contribuiu pra reforçar isso.’;
- ‘Não me recordo agora de uma influência pessoal, mas me lembro do caso brasileiro do menino “Homem-Aranha”, que entrou em um incêndio em uma casa para salvar uma menina bebezinha, de um ano de idade. Vi na reportagem que foi perguntado ao garoto como ele fez. Ele então reproduziu um movimento do Aranha e fez como se estivesse entrando novamente na casa em chamas. Lógico que esse garoto sentiu forte atração pelo Aranha, e quis imitar o seu herói. Ainda bem que nada de grave aconteceu com ele e, ainda por cima, conseguiu salvar a bebê.’;
- ‘na minha época de escola, fiz muitas redações valendo ponto com conhecimentos das HQ’s, especialmente em temas como certo x errado.’;
- ‘como eu sou desenhista, tenho afinidade por personagens que desenvolvem trabalhos nesse campo. O Capitão América e o Lanterna Verde Kyle Rayner são bons exemplos, porque com ele passei a usar certos traços e idéias que eles desenvolviam nos seus desenhos em meus trabalhos artísticos.’;

- ‘vilão Diamante, da Saga do Esfinge (Marvel). A frase do vilão reflete uma característica que adotei na minha vida: “Minha pele de diamante agüenta o tranco.” Uso esse lema especialmente na hora de pagar as contas. E a frase do Homem-Aranha: “com grandes poderes se adquire grande responsabilidade”. Tem uma frase bíblica comparativa: “Muito será cobrado daqueles que muito sabem.” Eu interpreto isso mais ou menos assim: se você sabe que a situação é má, e ainda insiste, você será cobrado mais do que uma pessoa que não sabe disso.’;
- ‘quando eu ainda era policial, ocorreu um assalto uma vez. Eu havia prendido um dos assaltantes, e o levei pra delegacia em uma viatura. No caminho pra lá, me lembrei de uma aventura do Capitão América, em que o herói estava trabalhando disfarçado de policial, e apartou uma briga de moleques de gangues de rua, sem ter que recorrer a violência. Só usando palavras, o Capitão conseguiu convencer os jovens a desistir da briga. Eu usei um discurso parecido, mas com o mesmo ensinamento do capitão, na tentativa de convencer o moleque que eu prendi a ver o quanto ele estava errado.’;
- ‘fiz minha dissertação em psicologia por causa do meu gosto pelas HQ’s de super-heróis. Para mim, os quadrinhos refletem os valores e concepções de uma cultura e uma sociedade, tais como justiça, como sendo algo relacionado à proteção dos inocentes e à punição de crimes cometidos contra a lei. Também procuro usar os conceitos de companheirismo e trabalho em equipe em prol do bem maior que vejo nos quadrinhos.’;
- ‘não tem uma história em específico que eu me lembre, mas recebi a minha educação moral dos exemplos das HQ’s de super-heróis. Eu valorizo o fato de se fazer o bem, mesmo sendo desvalorizado ou perseguido por isso.’;
- ‘pelas citações dos personagens, eu fui sempre procurando em obras e livros as mesmas frases. Um dia achei “capitão, oh capitão” em um livro, e tirei a frase de uma

fala do Batman. E em a Piada Mortal, adoro ver e ter em mente, pra quando eu encontrar situações e pessoas chatas ou difíceis de lidar, o caráter incorruptível do Batman, mesmo em frente a um inimigo tão insano quanto o Coringa.’;

- ‘não sei dizer uma situação, mas eu acho que a leitura de HQ’s de super-heróis é agregadora de cultura, e ler HQ’s é adquirir conhecimento, pois ao ler as aventuras dos personagens favoritos, você se sente atraído por ele / ela, e este personagem têm pelo menos um aspecto com o qual você se identifica e até o usa na sua vida real. Acho que o leitor pode até gostar do personagem a ponto de compará-lo a uma pessoa real.’;
- ‘recentemente, na revista Superman 20, tinha um bombeiro de Metrópolis que sofreu um grave acidente e ficou em uma cadeira de rodas. Os médicos falaram que sua condição não se alteraria. Ele então começou a fazer fisioterapia e disse: “eu não vou desistir porque ele não desistiria”, fazendo menção ao Super-Homem, que voava e passava na frente da clínica. O Super-Homem era a inspiração para a busca da melhora. Eu estava estudando para um teste difícil e esta história me inspirou a persistir no caminho em que estava.’;
- ‘o Homem-Aranha é um personagem que tem problemas familiares, pessoais, tipo conflitos internos e amorosos, financeiros e civis, pois é perseguido pela polícia. Com tudo isso, já era pra ele ter desistido. Mas, pelo contrário, ele persiste, porque sabe que o que faz é o certo, e também por não possuir maldade em seus atos. Ele tem uma meta e nada o desvia desse caminho. Eu procuro agir assim na minha vida.’;
- ‘numa história do Batman, vi que o Bruce Wayne, que já era um homem devotado a uma missão, se indagava sobre o quão justo era envolver Tim Drake, que viria a ser o 3º Robin, na sua missão, pois Tim era um estudante, que tinha apenas o pai vivo, mas muito doente. Eu comecei a pensar na minha relação com a minha namorada, e no fato de que eu exigia muito dela, tipo que ela participasse mais da minha vida, esquecendo

que ela também tinha vida própria e obrigações. Hoje, estamos juntos a mais de um ano, porque eu aprendi a respeitar a individualidade da minha namorada’.

Dadas as opiniões reproduzidas acima, percebe-se o quanto os leitores de quadrinhos de super-heróis valorizam não somente os aspectos inerentes a ficção, como a fantasia e os super-poderes, mas a leitura dessas histórias também denota, por parte do leitor, a valorização dos atos e posições dos personagens, por eles considerados carregados de preceitos de valor ou cunho moral e ético, além de valores inerentes, como o senso de justiça, bondade, igualdade, honra, dentre outros — pelo menos no que se refere aos super-heróis — aliados a ações e demonstrações de opinião consideradas importantes para o ser humano, como auxiliar o próximo, ou não deixar-se abater diante de quaisquer adversidades que surgirem.

Como pode ser visto, os leitores, em sua grande maioria, extraem da leitura esses conceitos e práticas apontadas pelos heróis e a partir disso começam a ponderar sobre o que foi lido, contrastando essa informação nova com os conhecimentos já adquiridos de leituras prévias e de outras fontes, ao longo de suas vidas. Com isso, um novo conhecimento pode ser gerado e/ou mesmo uma antiga crença pode ser reforçada ou até descartada, dependendo da reflexão que o leitor faz consigo — e, porque não, com outros leitores, o que é comum nos pontos escolhidos para a aplicação da entrevista, entre uma análise de desenho e de roteiro da aventura — após a leitura realizada.

Por outro lado, é interessante reparar a pequena ligação ou apreço dos leitores pelos atos praticados por super-vilões, o lado “maligno” da equação. Inclusive, a despeito do fato de alguns vilões, das duas editoras, terem sido mencionados na pesquisa por alguns dos entrevistados como sendo seus personagens favoritos — dentre eles Lex Luthor, Coringa e Dr. Destino, só para citar alguns nomes — apenas dois leitores elegeram alguma visão ou fala desses vilões como sendo algo que praticam em suas vidas ou que se deva ser valorizado.

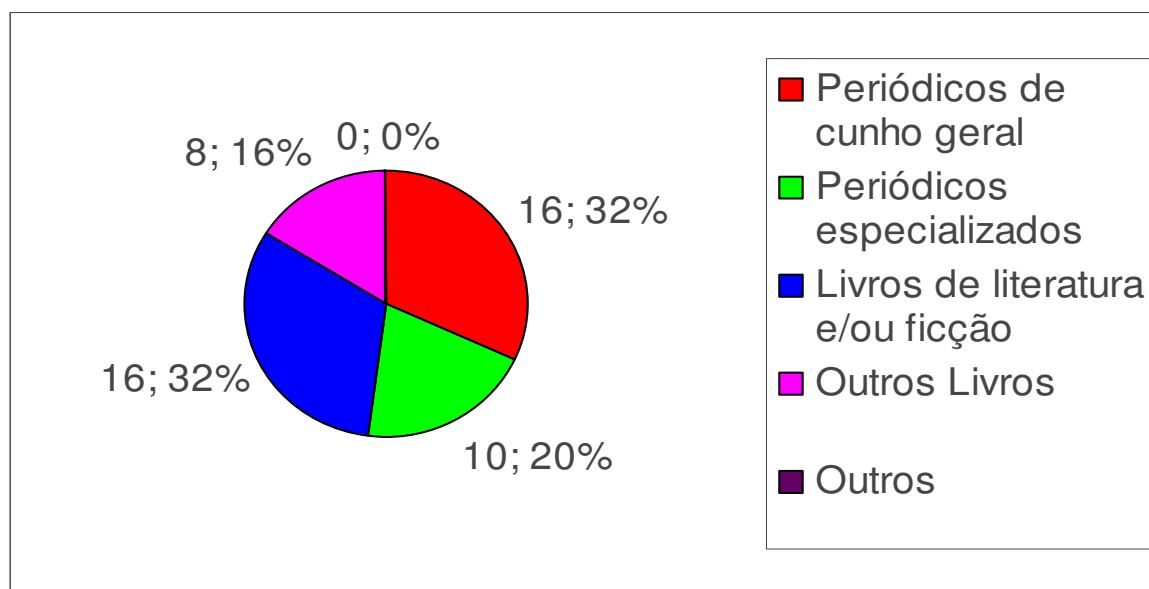


GRÁFICO 9 – OUTRAS LEITURAS REALIZADAS PELOS LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS MARVEL E DC COMICS EM BELO HORIZONTE. 2007 – 2008.

NOTA: Os leitores podiam escolher mais de uma opção

Todos os leitores entrevistados afirmaram realizar outro tipo de leitura, sem se tratar especificamente de quadrinhos, sejam esses de super-heróis ou de outros gêneros. Houve um empate, onde se somam 64% da preferência de outras leituras pelos leitores de quadrinhos, a leitura de periódicos de cunho geral e de grande circulação em Belo Horizonte — os mais citados foram o jornal **Estado de Minas** e as revistas **Veja** e **Isto é** — e a leitura de livros de literatura e/ou ficção, recebendo o maior destaque os **livros de RPG**¹⁴.

Um detalhe curioso, citado por alguns entrevistados, foi o fato de terem adquirido um livro publicado nessa área em 2007, chamado **O Livro do destino**. Todos os leitores que afirmaram terem comprado ou pedido este livro emprestado foram unânimes ao definir a razão para tanto: esta obra foi redigida por **Brad Meltzer**, que já era um autor de livros de ficção e suspense, e também fã incondicional de histórias em quadrinhos, tendo sido convidado pela DC Comics, para escrever uma mini-série envolvendo praticamente todo o

¹⁴ Sigla que define **Role Playing Game**, ou jogo de personificação, onde o jogador ou grupo de jogadores personificam um determinado tipo de personagem — heróis, vilão, monstro, vampiro, dentre outros — e se submetem a participar de uma determinada trama, apresentada por um narrador, denominado mestre do jogo.

universo DC, em especial a Liga da Justiça, intitulada **Crise de identidade**. A repercussão do trabalho foi tão boa, nos EUA, que Meltzer aceitou um novo convite, para redigir as histórias da atual versão da Liga da Justiça, que começou a ser publicada este ano no Brasil. De fato, também nota-se a influência do trabalho de Meltzer entre alguns fãs de Belo Horizonte, que estão lendo sua segunda obra graças ao resultado produzido nos quadrinhos.

Em segundo lugar, com 20% dos votos, estão os periódicos especializados, referentes a artigos e publicações acadêmicas e/ou profissionais — excetuando-se livros — de relevância específica a pelo menos uma área do conhecimento. Outros livros, que não se enquadram nas categorias de ficção e/ou literatura, abrangendo desde os livros escolares e universitários, até livros de outros temas — **artes, línguas estrangeiras, informática, esportes e turismo** como sendo os mais citados — receberam a terceira colocação, com 16% dos votos. Nenhum outro material de leitura foi citado durante a entrevista.

6 CONCLUSÕES

O problema de pesquisa que esta dissertação apresentou foi o de analisar as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, procurando focar a leitura das mesmas como um instrumento de construção do conhecimento, demonstrando o fator da acumulação de conhecimento pelo leitor. O objetivo aqui era apontar e comprovar como as histórias em quadrinhos dos personagens da Marvel e da DC Comics podem levar os seus leitores não somente ao acesso direto a informações ali veiculadas, mas também a promoção da reflexão, por parte deles, contribuindo assim para com o desenvolvimento de conhecimentos do leitor.

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 a 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 a informação ali contida, quando a compara com seus conhecimentos previamente adquiridos.

É justamente nessa teoria que se encontra um dos objetivos específicos que esta dissertação pressupunha, referente a se identificar e exemplificar, com destaque particular para o gênero e super-heróis nos quadrinhos, o potencial de informação ali contido. Como explicitado acima, a informação contida e veiculada através de uma história de super-heróis é capaz de fornecer uma estratégia que pode ser diferenciada na formação de leitores, uma vez que, com os quadrinhos, o leitor é constantemente apresentado e exposto a uma leitura que exige dele 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 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.

Ao se expor ao universo dos super-heróis, através da leitura das histórias em quadrinhos, o leitor é sim alvo de uma série de informações ali contidas. Mas, indo além desse fator, ele também se torna capaz de exercer sua autonomia e suas competências enquanto leitor, valendo-se, para tanto, do potencial informação presente nesses quadrinhos, conforme um dos objetivos específicos propunha. Nesse contexto, estão inseridas a ampliação da visão de mundo, a vivência de emoções, o exercício da fantasia e da imaginação, a compreensão da função comunicativa dos códigos verbais e visuais e, especialmente de acordo com as teorias da ciência da informação, a expansão dos conhecimentos a respeito não somente da própria leitura, mas do conhecimento como um todo, tanto o da história quanto o do próprio leitor, através da comparação com leituras e informações prévias e com aprendizados já interiorizados.

Trabalhando-se com toda essa gama de aspectos, a tendência natural é a de se observar um leitor mais exigente e crítico com suas leituras, passando assim a não se satisfazer unicamente com leituras redundantes, muitas vezes consideradas pelos mesmos enfadonhas e tediosas. O leitor passa a aspirar a leituras com maior conteúdo, mais argumentos, maiores possibilidades de interpretação, ou seja, com maior teor ideológico. Quando esse processo ocorre, o êxito na formação de leitores é evidenciado pela simples constatação da capacidade deles de ler o que é tido como mais complexo.

Analisando particularmente os dados obtidos com a pesquisa de campo, têm-se constatações tão importantes quanto a anterior. A primeira delas aborda outro objetivo específico, o qual trata das possíveis particularidades do leitor de quadrinhos durante o ato da leitura. Este objetivo não se sustentou, porque não foram observadas diferenças entre leitores de diferentes locais, no que tange a realização da leitura dos quadrinhos. Todos aqueles que se

dispuseram a participar da pesquisa de campo demonstraram características que lhes permitiriam serem agrupados ao mesmo tempo em mais de uma das categorias apresentadas por Andraus et al. (2003). Isso justifica o fato de os leitores de quadrinhos de super-heróis Marvel e DC não se prestarem a categorizações plenas e específicas. Como prova disso, têm-se o fato de que todos os entrevistados apresentaram a intenção de manter essa leitura, mesmo somada a outras leituras, como também o fato de possuírem, de uma forma quase equivalente, um conhecimento quanto aos nuances próprios de seus personagens prediletos, bem como do universo em que esses personagens estão inseridos. Esse conhecimento não é retido por um indivíduo ou por um grupo seletivo, o qual não deseja compartilhá-lo. Pelo contrário, tanto a busca de novas informações sobre os universos Marvel e DC e seus personagens ou mesmo informações complementares aquelas já conhecidas, quanto a interação demonstrada pelos leitores nos diversos locais de compra e/ou leitura, se dá forma bastante descontraída, onde dois ou mais leitores iniciam um diálogo, sendo expostos e, ao mesmo tempo, fornecendo opiniões, pontos de vista e dados recorrentes a aventuras e narrativas passadas, bem como expectativas e notícias futuras dos personagens. Tal prática não exclui nenhum dos aficionados, mas sim contribui para uní-los, através da transmissão de conhecimentos adquiridos da leitura prévia dos quadrinhos de super-heróis e da reflexão que essa leitura proporciona.

Outro aspecto que cabe ser ressaltado é a presença de mulheres na entrevista, as quais constituem 1/5 do universo de amostragem. Esse dado já comprova a existência de representantes do sexo feminino no universo de leitores dos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, o que segue um caminho oposto ao de uma crença popular. Embora se constate a predominância dos homens nesse rol, não seria justo afirmar categoricamente a inexistência de mulheres que lêem quadrinhos de super-heróis, atribuindo-lhes tão somente

leituras de quadrinhos de outros gêneros, tais como a Turma da Mônica e os personagens do universo Disney. Como se pode concluir, nada mais longe da verdade.

A segunda constatação é a de que, aparentemente, a leitura dos quadrinhos não se constitui como um empecilho a realização de outras leituras, fato ilustrado especialmente nos pontos onde a pesquisa foi aplicada, com os leitores adquirindo outros itens, além dos quadrinhos, e entre esses estavam outras revistas e periódicos de grande circulação na cidade de Belo Horizonte e no país. Inclusive cabe ressaltar que os leitores entrevistados não demonstraram a intenção de parar com o hábito de ler os quadrinhos de super-heróis. Sabendo-se da carência e, em alguns casos, da ausência de práticas e do estímulo à leitura no Brasil, verifica-se nesses quadrinhos uma possibilidade interessante não apenas de ingresso as práticas de leitura, mas também de manutenção e, até mesmo, perpetuação da mesma.

Por outro lado, é possível se estimar a dificuldade que uma pessoa que não possui conhecimento dos universos Marvel e DC, e que deseje ingressar nos mesmos, sentirá, dado que, independente de sua faixa etária, ela já terá que percorrer um caminho de anos, contendo histórias de vários personagens. Uma solução apresentada para tal situação é a prática já existente de conversas e exposição de pontos de vista e troca de informações nos próprios pontos de leitura ou compra dos quadrinhos. Outra alternativa viável ao preenchimento de tal lacuna, para os não ingressados aos quadrinhos, seria a gibiteca municipal, que abriga inúmeros exemplares de vários personagens. Independentemente do tempo que se possa levar para um iniciante alcançar uma posição de conforto junto ao presente momento dos universos Marvel e DC acredita-se que sairiam ganhando tanto aqueles dispostos a iniciar a leitura das revistas da Marvel e da DC hoje, pois estes encontrariam material suficiente para preencher as lacunas na gibiteca municipal, bem como a própria instituição, que teria o seu número de freqüentadores aumentado e atenderia uma parcela maior e mais abrangente da sociedade. Faz-se necessária uma reflexão, por parte dos funcionários e responsáveis pela gibiteca

municipal de Belo Horizonte, do papel que esta instituição assim pode desempenhar junto a sua população.

É claro que não se trata de um processo fácil, nem tampouco rápido, ainda mais quando se constata a séria dificuldade existente no que tange à organização do acervo de histórias em quadrinhos nas prateleiras e estantes tanto da gibiteca quanto das demais bibliotecas. Como essas instituições estão acostumadas ao arranjo tradicional de suas obras, não atentam para o fato de que os quadrinhos, por suas particularidades, nem sempre devem ser organizados da mesma forma. Organizar os quadrinhos significa estar ciente das diferenças temáticas adotadas e da cronologia das histórias, o que requer paciência e tempo, dois recursos nem sempre bem empregados, quando se tratam de materiais especiais, sobretudo os que concernem a ficção.

Apesar da demanda por quadrinhos ter aumentado consideravelmente, ao se optar por adotar histórias em quadrinhos em gibitecas ou bibliotecas públicas, os profissionais da informação passam a lidar com uma série de questões, nem sempre de fácil solução. As bibliotecas públicas apresentam objetivos e metas bem claras. Entretanto, devido a uma série de fatores, principalmente do poder público, que é a instituição maior a que está inserida, não ocorre a valorização dos profissionais da informação, seja pelo número reduzido de pessoal capacitado e, especialmente, pela falta de investimento financeiro, o que poderia servir de suporte ao seu funcionamento. Os leitores são propensos a doarem suas coleções a bibliotecas, na esperança de que elas recebam um tratamento de preservação adequado, o que requer o desenvolvimento, também, de uma política de coleta e preservação de histórias em quadrinhos, que serviria como guia para os profissionais da informação e garantia para os leitores de quadrinhos. Entretanto, não é de se surpreender, como afirma Vergueiro (1994), que:

“A grande maioria das coleções de histórias em quadrinhos em bibliotecas públicas brasileiras foram estabelecidas através de iniciativas pessoais de bibliotecários, tentando, ao mesmo tempo, aumentar a diversidade dos serviços de biblioteca e determinar, sobre esses mesmos serviços, as características e anseios das comunidades locais.” (p.17).

Mesmo sendo considerada uma boa iniciativa, os bibliotecários, ao adotarem coleções de histórias em quadrinhos, devem estar preparados para lidar com uma série de decisões, como o uso de recursos monetários, que dificilmente são liberados para a manutenção de acervos especiais e, quando o são, devem ser especificados e requisitados com grande antecedência. Para sanar essa questão, os bibliotecários que trabalham com quadrinhos procuram dedicar parte de seu tempo a encontrar formas alternativas de driblar essa condição adversa, preparando orçamentos capazes de incluir as coleções de histórias em quadrinhos.

Graças à iniciativa de instituições e pessoas sérias, como as gibitecas e os profissionais que nela trabalham, não é de se surpreender que muitos leitores de quadrinhos possam, em um futuro próximo, entrar em bibliotecas e gibitecas públicas de sua cidade e requisitar quadrinhos da mesma forma que os leitores tradicionais requisitam seus livros, sem que, com isso, sofram qualquer forma de preconceito. É reconfortante esperar que tal comportamento seja possível, porque os leitores terão ciência de que as instituições não somente como as bibliotecas públicas, mas incluindo-se aqui também as bibliotecas escolares e comunitárias, realmente se importam com suas expectativas e necessidades.

A terceira constatação da pesquisa é a da existência de vários títulos, tanto da Marvel quanto da DC Comics, atualmente em publicação pela editora Panini no Brasil. Poucos são os leitores, dada a realidade brasileira, que têm condições de adquirir todos os títulos em veiculação atualmente. Mas isso não chega a ser necessariamente um problema, pois os leitores conseguem transpassar a questão através de duas práticas, apontadas por muitos durante a pesquisa de campo: a primeira é a de comprar os quadrinhos baseando-se na sua

predileção por determinado personagem ou grupo de super-heróis, independente de sua editora de origem. A segunda prática, e a mais recente forma de se acessar os quadrinhos da Marvel e da DC, é através da internet, onde os leitores podem acessar links que os direcionam a sites de armazenamento de dados, de onde baixam as edições publicadas no Brasil, ou mesmo as que estão sendo publicadas nos EUA, traduzidas ou no idioma original, sem maior esforço e de graça. Apesar de poder-se considerar uma prática ainda pouco utilizada — já que correspondeu a 8% do total da pesquisa — as vantagens de se obter e se ler os quadrinhos pela internet são muitas, em especial o fato de não se pagar nada por isso, graças à colaboração de pessoas que digitalizam toda a revista e a tornam disponível através de links e, no caso de colecionadores ou leitores mais antigos, ter acesso a edições, normalmente em inglês, que não foram publicadas pela editora Abril, durante seu período de mais de vinte anos a frente da publicação da Marvel e da DC Comics no Brasil.

O ato de colecionar quadrinhos também merece destaque, pelo fato de mais da metade do universo de leitores entrevistados ter afirmado possuir uma coleção pessoal, cuja maior coleção apontada registra um número superior a 6.500 revistas, o que pode ser considerado um marco, pois pode ser comparado a um pequeno acervo de uma biblioteca e também no ambiente em que esta coleção se insere, dados a ausência, em muitos casos, de recursos financeiros e mesmo de interesse e preocupação com a leitura em geral.

Tal prática se encontra de acordo com uma das categorias de Andraus et alii (2003), a dos leitores colecionadores, que tem por hábito desenvolver um acervo particular de revistas em quadrinhos que reflete sua preferência. Encontra-se aqui delineado mais um objetivo específico da presente dissertação, que é o de se verificar a existência de diferenças motivacionais entre os “tipos” de leitores, detalhados no capítulo 3 – estado da arte e base teórica: a prática da leitura de histórias em quadrinhos. No caso dos leitores colecionadores, citados acima, a diferença não está no fato de exercerem a leitura de quadrinhos, mas sim na

motivação em particular que os leva a exercer essa leitura, comprovada pelos mesmos serem assíduos freqüentadores dos sebos, livrarias e feiras especializadas em quadrinhos. Grande parte dos entrevistados são de fato colecionadores de quadrinhos Marvel e DC, dado o número de revistas que afirmaram possuir em seu acervo pessoal. Estes não necessariamente possuem um poder aquisitivo alto, podendo obter os exemplares que desejam empreendendo trocas de revistas, como no sebo Casa da Revista, para completar sua coleção.

As influências que os leitores afirmam terem recebido para iniciar a leitura dos quadrinhos de super-heróis são variadas e todas elas significativas, conforme aponta a pesquisa. Porém, uma influência que merece destaque especial é a dos leitores desse gênero que iniciaram as suas leituras com os quadrinhos da Turma da Mônica ou dos personagens do universo Disney, constituindo 20% do total do universo da pesquisa, obtendo o segundo lugar nesse critério. O mais interessante é expor não somente a mudança, por parte dos leitores, desses quadrinhos considerados mais apropriados ao público infantil para o gênero dos super-heróis, mas a forma como ela se deu, segundo os mesmos, gradual e imperceptível, baseada no anseio que eles demonstravam de querer ler mais do que a leitura a que estavam acostumados, levando-os a procurarem outras formas de leitura, sendo que o gênero com maior acolhimento foi o de super-heróis.

Em momento algum se constitui como um dos objetivos dessa dissertação desacreditar a leitura dos quadrinhos Disney e Turma da Mônica, o que poderia ser um argumento utilizado inclusive contra as premissas sustentadas aqui. Faz-se questão inclusive de ilustrar a defesa dos quadrinhos com o argumento de um dos entrevistados da pesquisa, o qual relatou ter sido alvo de críticas por parte da própria mãe, enquanto realizava essa leitura, durante sua infância e adolescência. Porém, antes da mãe falecer, ele procurou esclarecer aquilo que pensava a cerca da leitura dos quadrinhos, ressaltando o quanto, se sentia prejudicado com a atitude de repúdio aquela leitura, endossada pela mãe inclusive. O entrevistado defendeu inclusive uma

opinião pessoal de que se sua família realmente soubesse do que se tratava aquela leitura, teria ao mesmo tempo concebido o quanto o preconceito que demonstraram era infundado e, especialmente para ele, teria comprovado o quanto à leitura das histórias em quadrinhos teria sido benéfica em sua formação enquanto leitor e enquanto ser humano, inclusive estimulando a leitura de outros materiais.

Tal prática, em particular, comprova a teoria sustentada no início desse capítulo, como sendo a tendência natural observar-se um leitor mais exigente e crítico com suas leituras, não se satisfazendo unicamente com leituras redundantes, desejando, portanto leituras que apresentem maior conteúdo, mais argumentos, maiores possibilidades de interpretação, ou seja, com maior teor ideológico. Novamente afirmando, quando esse processo ocorre, se obtém êxito na formação de leitores competentes, capazes de ler sem restrições e compreender, mesmo que leigamente, aquilo do que o texto está tratando.

Analisando a escolha dos entrevistados quanto aos seus personagens favoritos, tem-se a esmagadora liderança dos super-heróis, membros do “bem” e, conseqüentemente, a valorização das ações praticadas pelos mesmos. Mas, conforme foi analisado, durante o levantamento da questão, alguns super-vilões também foram escolhidos, e, mesmo em menor número, alguns leitores também manifestaram opiniões sobre o quanto as atitudes e pensamentos desses representantes do “mal” influíram em algumas de suas escolhas pessoais. Vale lembrar que, em menor grau, alguns personagens, tido como anti-heróis — também mencionados por alguns dos leitores — e alguns heróis menos conhecidos, tidos como de “segundo escalão”, não são exatamente fiéis aos ideais da maioria dos heróis escolhidos pelos leitores, guardadas as devidas proporções. Esses personagens procuram sim praticar o “bem” na sua visão clássica, mas, ao mesmo tempo agem e pensam de forma um pouco diferente, não sendo exatamente “anjos de candura”, no sentido literal da expressão.

Especificamente, um leitor parafraseou o vilão Esfinge, da Marvel, utilizando o mesmo bordão do personagem diante de uma situação enfrentada em uma base regular, que é a do pagamento de contas. O outro leitor citou Magneto, vilão também da Marvel, como sendo um personagem que é considerado por muitos um vilão, mas não em seu sentido clássico, pois, como defende o leitor, ele não é propriamente do “mal”. Sua característica e seu modo de agir é o que o tornam um vilão, pois, na defesa da raça mutante — e não os seus próprios exclusivamente — Magneto não hesita em fazer o que for necessário para alcançar os seus objetivos. Como o próprio leitor ressaltou, “A criação e o histórico do personagem justificam as suas ações”. O mais relevante é ver como o personagem e seu tipo de pensamento maquiavélico foi ponderado pelo leitor, até se obter uma nova perspectiva, que é a do direito que todos temos a pensar de forma diferente, sem com isso precisarmos ser julgados ou punidos.

O que se observa, no caso da afinidade dos leitores com os super-vilões, não é a valorização das suas ações como egoísmo, realizadas em proveito próprio ou mesmo ações preconceituosas, mas sim a valorização de um aspecto positivo que se pode extrair, através de reflexão e ponderação, da fala ou do pensamento dos vilões, sendo esse reaplicado pelo leitor diante de situações cotidianas, ou mesmo de relevância moral e ética, como nos dois exemplos citados.

Com todos os argumentos e análises aqui expostos, presume-se que não seria de modo algum um exagero afirmar que o uso das histórias em quadrinhos, e de forma especial o gênero de super-heróis, não somente aos processos de aprendizagem, mas também no cotidiano pessoal, emocional e profissional constitui-se como um rico manancial de oportunidades a serem exploradas por aqueles que as lêem. As opiniões e relatos de uso de informações e conhecimentos que foram extraídos pelos leitores, através da leitura desses quadrinhos, comprovam mais um dos objetivos específicos levantados no início desta

dissertação, especificamente o de se identificar motivações na leitura dos quadrinhos de super-heróis, ressaltando aqui não somente a existência de vários empregos teóricos e práticos na vida e no cotidiano dos leitores, em diferentes aspectos da mesma — afetivo, profissional, pessoal, e outros — mas também fornecendo várias possibilidades encontradas nos quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics que podem ser aplicadas em vários aspectos de vida, com o intuito de despertar o interesse, criar e desenvolver o hábito da leitura sistemática, conscientizar o leitor acerca de um aspecto de vida ou do mundo em que se situa, fomentar atitudes críticas, desenvolver aptidões artísticas, literárias e a criatividade e, é claro, possibilitar a quem lê um modo de se obter e de transmitir o conhecimento.

Dominar completamente o universo dos quadrinhos, mesmo quando estão restritos ao gênero dos super-heróis, não é algo simples, nem tarefa fácil para ninguém. A começar do fato de que esses quadrinhos e, em particular seus respectivos leitores, dificilmente conseguem ser categorizados, não se prestando a permanecerem em um bloco estático e monolítico – um mesmo leitor pode ser enquadrado ao mesmo tempo em mais de uma das categorias teorizadas por Andraus et alii (2003). Por exemplo, um leitor pode apresentar uma certa predileção por determinado personagem ou grupo de super-heróis, o que o classificaria, primariamente, como um *leitor seletivo*. Só que, ao mesmo tempo em que esse leitor apresenta essa predileção em particular, ele também pode direcionar seu interesse e esforços no intuito de adquirir para seu acervo não apenas as histórias regulares desse personagem ou grupo favorito, mas também álbuns e edições especiais, característica de um *leitor colecionador*. E, indo mais além, o leitor em questão pode inclusive desejar acrescentar também a seu acervo não apenas revistas, mas todo o tipo de objeto que remeta aquele personagem ou grupo favorito, se enquadrando então como *leitor fanático*. Assim, esse mesmo leitor pode ser colocado, ao mesmo tempo, em **três** diferentes categorias – gerando assim certa falta de habilidade com aspectos em particular que tornem os quadrinhos e seu

universo mais facilmente compreensíveis àqueles que com eles não possuem muita familiaridade. Isso é algo muito comum, inclusive com profissionais da informação que atuam em bibliotecas que lidam com acervo de quadrinhos ou mesmo gibitecas, levando-os a ter sempre uma noção de que algo ficou a desejar ou não foi lembrado quando se aborda um tema como esse.

Logicamente, ainda levará um bom tempo para que as histórias em quadrinhos venham a ser um material comum em unidades de informação. Felizmente, existe viabilidade e potencial para tanto, não só pela forma como vários preconceitos contra os quadrinhos foram e vem sendo derrubados, mas também pela esperança de que cada vez mais as histórias em quadrinhos de super-heróis, e também as de outros gêneros, possam adentrar espaços como a escola, a biblioteca e os lares com muito mais facilidade do que antes, sendo recebidos, em cada caso, por profissionais preparados e habilitados a tratá-los, divulgá-los e, especialmente, dar-lhes o devido valor por meio do seu trabalho, assim como por novos e eternos fãs, sempre dispostos a realizar a leitura dos mesmos sob uma orientação ou reflexão pessoal não estereotipada, mas sim crítica, consciente e coesa, aliada a outras fontes do conhecimento.

Muito ainda resta a ser analisado, elaborado, ponderado, refletido e exposto sobre os quadrinhos, inclusive os de super-heróis. Essa dissertação é inicialmente mais um esforço nesse sentido, que não exclui, mas verdadeiramente anseia por novas colaborações, ainda para um futuro bem próximo. A todos os profissionais, da informação e de outras áreas do conhecimento, que estejam dispostos a expor suas considerações e a agregar valor a nona arte — as histórias em quadrinhos — e suas derivações, resta apenas desejar-lhes sucesso, parafraseando para tanto aquele que é considerado por muitos o primeiro e o maior super-herói de todos os tempos — o Super-Homem: “Para o alto...e **AVANTE!**”

7 REFERÊNCIAS

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Revista Psicologia – Ciência e Profissão**, Brasília, v.21, n.3, p.2-9, set. 2001.

ALVES, Rubem. **O suspiro dos oprimidos**. São Paulo: Paulus, 1999.

ANDRAUS *et al.* As histórias em quadrinhos e suas tribos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26, 2003. Belo Horizonte: **Anais...**Belo Horizonte: PUC-Minas, 2003.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. A ciência da informação como ciência social. **Ciência da Informação**, Brasília, v.32, n.3, p.21-27, set./dez. 2003.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila; MAGALHÃES, Cláudio Márcio. Representações do laço social no universo das HQs. **Geraes**, Belo Horizonte, v. 50, p. 43-53, 1999.

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. São Paulo: ECA-USP, 2006. (Dissertação de mestrado).

BAJARD, Élie. **Caminhos da escrita – espaços de aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 2002.

CAPUTO, Maria Alice Romano. **Histórias em quadrinhos**: um potencial de informação inexplorado. São Paulo: ECA-USP, 2003. (Dissertação de mestrado).

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006.

CASTRO, Manuel Antônio. Por quê ler? **Revista da FAGED**, Salvador, v. 8, p. 81-93, 2004.

DEZIN, Norma k.; LINCOLN, Yvonna S. (Eds). **Handbook of qualitative research**. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications. 1994

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

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. 2000o.

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. 2000l.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Reflexões sobre o gosto na escolha da leitura de lazer: desfazendo preconceitos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO, 19, 2000. Porto Alegre: **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2000r.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; SANTO, Patrícia Espírito. Leitura feminina: motivação, contexto e conhecimento. **Ciências & Cognição**, v.10, p. 28-37, mar.2007. Disponível em: <<http://64.233.169.104/search?q=cache:jE7MQiBL97gJ:www.cienciasecognicao.org/pdf/v10/>

[m317143.pdf+DUMONT+L%C3%ADgia+Maria+Moreira+2007+filetype:pdf&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=9&gl=br](#)> Acesso em: Fev. 2008

DUMONT, Lígia Maria Moreira. **O imaginário feminino e a opção pela leitura de romances de séries**. Rio de Janeiro: IBICT / UFRJ, 1998. (Tese de doutorado em Comunicação e Cultura).

ECO, Umberto. **O Super-homem de massa**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

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

FOGAÇA, Adriana Galvão. A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes. **Revista PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p.121-131, jul.2002 / jul.2003. Disponível em: <http://www.bomjesus.br/publicacoes/pdf/revista_PEC_2003/2003_contribuicao_hist_quadri_nhos.pdf> Acesso em: Ago. 2006

FREIRE, Isa Maria. A Responsabilidade Social da Ciência da Informação na Perspectiva da Consciência Possível. **DataGramZero**: Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, v.5, n.1, fev. 2004.

FURLAN, Cleide. HQ's e os "syndicates" norte-americanos. *In*: LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. 2.ed. São Paulo: Paulinas, 1985. p. 32-56.

GUSMAN, Sidney; NIGOUL, Andrés. **Super-heróis**. São Paulo: Abril, 2004.

IANNONE, Roberto Antônio; IANNONNE, Leila Rentroia. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

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.

LUYTEN, Sonia Mari Bibe. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Paulinas, 1985.

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

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

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1995.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. São Paulo: Nova Fronteira, 2005.

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

SRBEK, Wellington. **A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)**. Belo Horizonte, 1999. Disponível em: < www.intercom.org.br/papers/1999/gt24/24w05.PDF> Acesso em: 22.ago. 2004.

STUEVER, Hank. **Clash of the comics titans**: battle lines, if blurry, are still drawn between Marvel and DC. [s.1]: Washington Post.com, 2006. Disponível em: <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2006/06/30/AR2006063001880_pf.html> Acesso em: jul. 2007.

UNIVERSO DAS HQ'S. São Paulo: Nova Sampa, 1998. 1 CD – ROM.

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 fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Comic book collections in Brazilian public libraries: the “gibitecas”. **New Library World**, West Yorkshire, v.95, n. 1117, p.14-18, 1994.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramaZero**: Revista de Ciência da Informação. Rio de Janeiro, v.6, n.2, p. 12 - 14, abr. 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. **Histórias em quadrinhos**: seu papel na indústria de comunicação de massa. São Paulo: ECA-USP, 1985. (Dissertação de mestrado).

WRIGHT, Bradford W. **Comic book nation** – the transformation of youth culture in America. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2003.

ULIANA, Dina Elisabete; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos; **Gibitecas**: estrutura, organização e acervo. **Revista Informação Cultural**, São Paulo, n. 10, p. 2-10, 1990.

ANEXO A – INFOGRÁFICO MUNDO MARVEL (Cronologia Oficial):



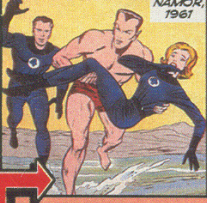
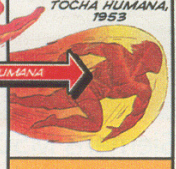
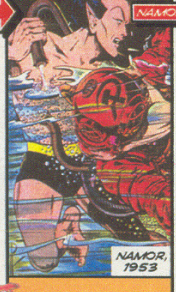
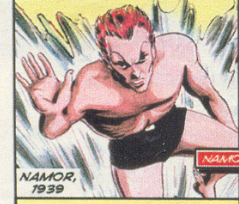
MUNDO MARVEL

Lá existe gente que voa, levanta toneladas e agüenta até tiro de canhão. Mas, fora esses superpoderes, o universo Marvel é igual ao nosso: os cenários são lugares como Califórnia e Nova York, os eventos históricos são os mesmos e os heróis se casam, têm filhos e morrem. A mistura de superpoderes com o mundo real fez a Marvel criar cerca de 6 500 personagens e conquistar gerações de leitores em todo o mundo. O que você vê aqui é um retrato das grandes estrelas desse mundo paralelo e de como elas cresceram ao longo de oito décadas de histórias.

A Editora Timely lança a revista *Marvel Comics*, que traz o andrôide Tocha Humana e Namor, um príncipe subaquático que odiava humanos. O sucesso da revista dá origem a dezenas de heróis, como o Capitão América

As verdades caem e a editora, que agora se chama Atlas, quase vai à falência. Os heróis clássicos Namor, Capitão América e Tocha Humana, esquecidos desde o fim da guerra, ganham revistas novas para combater o inimigo da vez dos americanos: os comunistas

A estreia da revista *Quarteto Fantástico* marca o início de uma explosão criativa na editora, agora sim chamada Marvel. Surge nessa década a maioria dos super-heróis Marvel de hoje. A fórmula de seres superpoderosos com os problemas de uma pessoa comum é um sucesso instantâneo



© Infográfico Sam Hart, Marco Moretti, Luiz Iria e Rodrigo Maroja

ANOS 30-40

ANOS 50

ANOS 60

Crises existenciais, morte, drogas e lutas de minorias dão o tom das histórias. Surgem diversos heróis negros, pobres e orientais. Mas o que pega mesmo é a chegada do violento Justiciero e dos novos X-Men: Tempestade, Noturno, Colossus e o selvagem Wolverine

É a era das *graphic-novels* e das grandes sagas. Alguns aproveitam para se casar. Outros morrem, como Elektra, Fênix e Capitão Marvel

No agora superpovoado universo Marvel, as histórias ganham tramas que misturam epidemias, clones, universos paralelos e viagens no tempo

Os heróis da Marvel tomam conta de Hollywood, batem recordes de bilheteria e se transformam em uma indústria bilionária. Até os heróis sessentões ganham força e se adaptam: Namor rejuvenesce e Capitão América começa a combater o terrorismo

70 ANOS

80 ANOS

90 ANOS

2000 ANO

MOBILUS, 1974

JUSTICEIRO, 1974

MOTOQUEIRO FANTASMA, 1972

PUNHO DE FERRO, 1973

LUKE CAGE, 1972

MERCENÁRIO, 1975

WARLOCK, 1972

SHIARS, 1975

WOLVERINE, 1975

THANOS, 1972

TEMPESTADE, 1975

COLOSSUS, 1975

NOTURNO, 1975

PASSARO TROVEJANTE, 1975

MESTRE DO KUNG FU, 1974

VENOM, 1989

HOMEM-ARANHA

DUENDE MACABRO, 1987

ELEKTRA, 1980

MULHER-ARANHA, 1980

APOCALIPSE, 1988

CAVALHEIRO DA LUA, 1980

DEMOLIDOR

THUNDERBOLTS, 1997

HOMEM-ARANHA ESCARLATE, 1994

BISHOP, 1991

GERAÇÃO X, 1994

GAMBIT, 1990

EXCALIBUR, 1988

FÊNIX NEGRA, 1980

EXCERPTS FROM THE X-MEN GROUP'S 'LUNNY' SPECIAL ISSUE

NOVOS MUTANTES, 1982

MULHER-HULK, 1980

HULK CINZA, 1989

X-FORCE, 1997

DEADPOOL, 1997

MASSACRE, 1996

ANEXO B – SUGESTÕES PARA LEITURA MARVEL E DC COMICS:

Para todos aqueles que leram esta dissertação, e se sentem impelidos a prosseguir com o hábito de ler e até mesmo colecionar as aventuras dos super-heróis da Marvel e da DC Comics, ou mesmo para aqueles que desejam se iniciar na leitura desse gênero da nona arte, segue abaixo uma pequena coletânea, extraída das páginas de um fanzine especializado do gênero, que servirá como guia de referência a todos. Boa leitura.

ANEXO B.1 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DO BATMAN:



O Cavaleiro das Trevas (1986)
Após uma passagem bem-sucedida pelo Demolidor, Frank Miller escreveu e desenhou esta minissérie que logo se tornou um marco dos quadrinhos. Num futuro não muito distante, o cinquentão Bruce Wayne está perdido numa Gotham City dominada pelo crime e a violência. Sentindo que o mundo precisa de um justiceiro, ele decide sair da aposentadoria e, com a ajuda de uma nova Robin (Carrie Kelly), enfrenta gangues de criminosos, policiais e seus antigos inimigos Duas-Caras e Coringa. O confronto final, contudo, se dá com o Superman que se tornou cão de guarda do governo norte-americano. De certa forma, a série definiu o futuro do universo da DC, uma vez que vários fatos comentados aqui foram incorporados à cronologia, como a morte de Jason Todd, o segundo Robin. Depois de muitos pedidos, Miller criou uma continuação em 2001, mas muito inferior ao Cavaleiro das Trevas original.

Publicada nos EUA em The Dark Knight Returns 1 a 4. No Brasil, saiu pela Abril em Batman 1 a 4, em 1987 e depois em 2002. Um novo volume com a série original e sua continuação foi lançado no começo de 2007 pela Panini.

10

HQs IMPERDÍVEIS

Listamos algumas das melhores histórias do Batman. Por coincidência, boa parte delas foi publicada nos anos 80. O espírito inovador daquela década parece ter encontrado no Homem-Morcego o personagem ideal para ultrapassar os limites tradicionais dos super-heróis.
Por Maurício Muniz e Antônio Santos

Batman – Ano Um (1986)
Após o sucesso de O Cavaleiro das Trevas, Frank Miller e o desenhista David Mazzucchelli se juntaram para reescrever a origem do personagem. Na história, depois de anos, o jovem Bruce volta à Gotham City e tenta fazer justiça na cidade. Após uma tentativa mal-sucedida que o deixa à beira da morte, Bruce decide assumir uma identidade que aterrisse os criminosos. Assim nasce Batman e sua incessante luta contra o crime e a polícia corrupta, contando com a ajuda do – ainda tenente – James Gordon. A trama de *Batman – Ano Um* detalha os problemas vividos por Gordon a ponto de, muitas vezes, ele tornar-se o centro da história. A narração em primeira pessoa dos personagens e o clima *noir* dos desenhos tiveram uma influência arrebatadora nos quadrinhos modernos. Por tudo isso, *Batman – Ano Um* foi uma das grandes inspirações para o filme *Batman Begins*.

Publicada nos EUA em Batman 404 a 407. No Brasil, saiu pela Abril em Batman 1 a 3 (1987) e numa edição encadernada (1989). Depois saiu pela Panini (2005).

A Lenda de Batman (1980)
Minissérie em três partes que reconta a origem de Batman com diversas revelações que hoje chocariam os fãs: o uniforme de Batman foi usado primeiro pelo pai de Bruce Wayne; Alfred lutou contra os nazistas durante a 2ª Guerra Mundial e só conheceu Bruce Wayne e Dick Grayson quando já eram Batman e Robin; o batmóvel foi construído por um dublê de cinema; o criminoso Capuz Vermelho se tornou o Coringa após um confronto com Batman e Robin... A maioria desses fatos foi ignorada no pós-Crise nas Infinitas Terras, mas a edição mostra como era rica a mitologia do Homem-Morcego nos seus primeiros 40 anos de existência. História de Len Wein, desenhos de John Byrne e Jim Aparo.

Publicada nos EUA em The Untold Legend of the Batman 1 a 3. No Brasil, saiu pela Ekal na edição especial A Lenda de Batman, em 1981.

A Piada Mortal (1988)
Escrita por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland, a graphic novel narra um dos mais intensos confrontos entre Batman e o Coringa. Após fugir do Asilo Arkham, o vilão aleija Bárbara Gordon com um tiro (acabando, sem saber, com a carreira da Batgirl) e sequestra o Comissário Gordon com a intenção de enlouquecê-lo. Tudo para provar a teoria de que basta um dia para alguém ficar tão insano quanto o Coringa. A história é entrecortada por *flashbacks* que contam a origem não-oficial do Coringa. No final, fica claro que entre ele e Batman há muito em comum.

Publicada em Batman - The Killing Joke. No Brasil, foi publicada pela Abril em Batman: A Piada Mortal, em 1988 e 1999 e pela Opera Grafica em formato pocket PCB em 2002.

Os Peixes Sorridentes (1975)
Em um dos seus golpes mais estapafúrdios, o Coringa lança ao mar uma substância que faz os peixes sorrirem diabolicamente, para que o vilão pudesse cobrar direitos autorais pelo uso de sua imagem. Pode parecer absurdo, mas a trama rendeu uma história fascinante, cheia de assassinatos chocantes. A história também concluiu três importantes tramas paralelas: o romance entre Batman e a bela Silver St. Cloud, as maquinações do gangster Rupert Thorne e a vingança alémtúmulo do Dr. Hugo Strange. Roteiro de Steve Englehart e desenhos de Marshall Rogers.

Publicada nos EUA na Detective Comics 475 e 476. No Brasil, foi publicada pela Ekal em Batman 14, de maio de 1978.

A Filha do Demônio (1971)
Com argumento de Denny O’Neil e desenhos de Neal Adams, a HQ marca o primeiro confronto entre Batman e Ra’s Al Ghul. Na trama, Robin é raptado e, antes de começar a investigar, o Homem-Morcego se depara com Al Ghul na batcaverna. O vilão pede ajuda do detetive para encontrar sua filha Talia que, segundo ele, foi levada pelo mesmo sequestrador de Robin. No final, Batman descobre que o próprio Al Ghul raptou Robin e Talia. Tudo não passava de um teste para verificar se Batman era merecedor de casar-se com Talia e suceder Ra’s Al Ghul em seus intentos catastróficos.

Publicada nos EUA em Batman 232. No Brasil, saiu pela Abril em Batman 5 (1984).

Louco Amor (1993)
Paul Dini e Bruce Timm ainda eram do time de animadores do desenho do Batman na TV quando foram convidados a criar uma edição especial do herói. O resultado foi uma obra aclamadíssima e ganhadora de dois prêmios Eisner e o Harvey como Melhor Edição Especial do ano (até então, nunca uma mesma revista tinha ganho dois prêmios). Na HQ, Arlequina, a assistente do Coringa, executa um plano quase à prova de falhas para matar o Batman, que deixa o palhaço do crime enloucado. “É a melhor história do Batman na década de 90”, atesta Frank Miller.

Publicada nos EUA em The Batman Adventures: Mad Love. No Brasil, saiu pela Abril em Batman: Louco Amor (1998) e pela Opera Grafica (2002).

Morte em Família (1988)
Após o afastamento de Dick Grayson, o arrogante e violento Jason Todd assumiu o papel de Robin, muito a contragosto dos leitores da DC. Até que, durante a série *Morte em Família*, em que Batman e Robin tentam encontrar a mãe de Jason, os editores criaram um número de telefone para que os leitores ligassem e decidissem se o Coringa mataria ou não o novo Robin no fim da história. O resultado da votação decretou a morte de Jason, vitimado por uma explosão. Atualmente, Jason voltou como o vilão Capuz Vermelho. Roteiro de Jim Starlin e arte de Jim Aparo.

Publicada em Batman 426 a 429. No Brasil, saiu pela Abril em DC Especial 1: A Morte de Robin, em 1989, e em A Morte de Robin 1 a 3, em 2002.

Asilo Arkham (1989)
A trama da graphic novel conta as origens do terrível Asilo Arkham, local onde estão confinados os piores vilões de Gotham City. Cheia de simbolismos e referências, a HQ detalha a fundação do local por Amadeus Arkham após a morte de sua mãe Elisabeth, que era atormentada por visões de um morcego demoniaco. Amadeus também sofria com essas visões e acabou internado no próprio asilo que criou. Em determinado momento, os internos dominam o asilo e exigem a presença do Homem-Morcego – caso contrário, matarão os funcionários. Batman ainda percorre os corredores do lugar, perseguido por seus piores inimigos. Escrita por Grant Morrison, com desenhos de Dave McKean.

Publicada nos EUA em Arkham Asylum. No Brasil, foi publicada pela Abril em Batman: Asilo Arkham, em 1990, e pela Panini em 2003.

Batman / Planetary (2003)
Trata-se de um crossover do Homem-Morcego com o grupo de exploradores com superpoderes da série *Planetary*, do selo Wildstorm. O grupo vai para Gotham City do universo Wildstorm investigar assassinatos causados acidentalmente por John Black, um mutante capaz de saltar dimensões. Ao confrontar o atormentado assassino no Beto do Crime, a equipe é surpreendida por um portal dimensional que os arremessa por diferentes universos distintos, onde eles encontram inúmeras versões do Homem-Morcego. O grupo interage com o Batman moderno, o de Adam West, o de Frank Miller, entre outros, ao longo de uma história recheada de referências que homenageiam o herói de Gotham.

Publicada nos EUA em Batman/ Planetary: Night On Earth. Ainda inédita no Brasil.

ANEXO B.2 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DA LIGA DA JUSTIÇA:



Justiça

Todos os vilões começam a sofrer o mesmo pesadelo: uma catástrofe nuclear põe fim à humanidade e nem mesmo os poderosos heróis da Liga da Justiça conseguem salvar o mundo.

A partir daí, os criminosos criam uma campanha aparentemente altruísta com a intenção de reparar seus erros e melhorar a vida dos habitantes da Terra, no processo lançando a opinião pública contra os heróis, que teriam sempre lutado apenas para manter inalterada a posição dos menos privilegiados. Enquanto isso, os membros da Liga descobrem que há um plano perigoso por trás das ações de seus inimigos e são violentamente atacados pelos vilões, que descobriram as identidades secretas de todos os heróis.

Alex Ross, Jim Krueger e Doug Braithwaite, o trio responsável pela elogiada saga Terra X, da Marvel, unem-se para contar uma das melhores histórias da Liga da Justiça, com muita profundidade de relacionamentos e seqüências memoráveis.

Publicada originalmente em Justice 1 a 12 (outubro de 2005 a junho de 2007) e no Brasil em Justiça, da Panini (março de 2007 a fevereiro de 2008).

Crise na Terra-X

As reuniões anuais entre a Liga e a Sociedade da Justiça sempre foram famosas. Nesta saga, porém, as equipes descobriam um novo mundo, Terra-X, onde os nazistas venceram a Segunda Guerra Mundial e dominaram o mundo. Batman, Homem-Elastico, Arqueiro Verde e Tornado Vermelho (da Liga) são transportados por engano ao lado do Superman, Senhor Destino e Homem-Hora (da Sociedade) para esta outra Terra. Ali, conhecem os Combatentes da Liberdade, grupo de heróis locais formado por Condor Negro, Homem-Boneco, Bomba-Humana, Lady Fantasma, Ray e Tio Sam (todos ressuscitados de revistas dos anos 30 e 40 da Quality Comics). Dessa forma, os 13 heróis se unem para lutar contra o poderio da Alemanha Nazista e tentar trazer liberdade à Terra-X (originalmente chamada de "Terra Suástica" até o editor Julius Schwartz vetar o nome). História de Len Wein, arte de Dick Dillin e Joe Giella.

Originalmente em Justice League of America 107 e 108 (setembro a dezembro de 1973).



Despero Ataca

A fase engraçadinha escrita por Keith Giffen e J. M. DeMatta também teve momentos dramáticos. Um deles ocorreu quando o vilão Despero voltou à Terra para vingar-se da Liga. O vilão não sabe que a Liga que o enfrentou da última vez, sediada em Detroit, não existe mais, e dá início a uma série de ataques brutais aos membros remanescentes. Isso, obviamente, chama a atenção da nova formação da Liga da Justiça, que se lança a um confronto mortal contra Despero.

Publicada originalmente em Justice League America 37 a 40 (1990).

A Mão do Destino

Ray Palmer, o Elektron, começa a ter sonhos onde a Liga dominou o mundo e mantém a ordem a qualquer custo. Na verdade, os sonhos são manipulados pelo Dr. Destino (o da DC mesmo, não o da Marvel) que usa o subconsciente do herói para tornar real esta outra Terra. Nesse mundo tão diferente, o Lanterna Verde (Hal Jordan), é vice-presidente dos EUA, o Caçador de Marte é o membro mais poderoso da Liga, o Flash se veste de negro e o Gavião Negro está mais fascista do que nunca. Ao final, um grupo de heróis do segundo escalão, comandados pela Mulher Maravilha, infiltra-se nessa realidade para impedir os planos dessa Liga da Injustiça. Dan Jurgens, amado por alguns e desprezado por muitos, escreveu e desenhou a história.

Publicada originalmente em Justice League America 72 a 75 (1993).



HQS IMPERDÍVEIS

Os momentos mais lembrados da Liga costumam ser aqueles em que há mudanças ou grandes tragédias na equipe. Comprove.

Por Maurício Muniz

LJA: Ano Um

Após enfrentar um ataque alienígena, que rumos podem seguir as vidas de cinco heróis novatos? Os roteiristas Mark Waid e Brian Augustin e o desenhista Barry Kitson contam os primeiros meses da existência da Liga da Justiça, adequando-a aos novos parâmetros criados após Crise nas Infinitas Terras. Agora, ao invés de ter Batman, Superman e Mulher Maravilha em sua formação original, a Liga foi fundada por Flash, Lanterna Verde, Caçador de Marte, Aquaman e Canário Negro. A história aprofunda-se nas personalidades dos cinco membros e mostra seus medos e imperfeições.

Publicada originalmente em JLA: Year One 1 a 12 (janeiro a dezembro de 1998).



A Pedra da Eternidade

A Liga é atacada pela Gangue da Injustiça, formada por Lex Luthor, Coringa e outros vilões. Luthor tem consigo a Pedra Filosofal, uma jóia de grandes poderes, e a usa para distrair os heróis enquanto instala 12 bombas nucleares, prestes a serem detonadas, ao redor da Torre de Vigilância da Liga, na Lua. Metron, dos Novos Deuses, aparece e informa que os heróis precisam destruir a Pedra Filosofal antes que ela caia nas mãos do tirano Darkseid. Durante o confronto com os membros da Gangue, Aquaman, Lanterna Verde e Flash são lançados a um futuro onde Darkseid domina a Terra. Agora os três têm que retornar ao presente para impedir que a Pedra seja destruída e esta realidade se concretize. Roteiro de Grant Morrison e arte de Howard Porter.

Publicada originalmente em JLA 10 a 15 (setembro de 1997 a fevereiro de 1998).

O Pregro

Uma das melhores HQs da linha Elseworlds (Túnel do Tempo), em que os heróis da DC são lançados em cenários diferentes do convencional. Aqui, um prego no pneu da caminhonete de Jonathan e Martha Kent impede que vejam a nave do pequeno Kal-El chegar à Terra e, dessa forma, o Superman nunca vem a existir. Pior para os heróis do mundo que, graças à notável ausência do mais altruísta dos superpões, são vistos com desconfiança pela população. Para piorar as coisas, nesse cenário desalentador Lex Luthor é o prefeito de Metrópolis e Robin e Batgirl são assassinados pelo Coringa frente aos olhos do Homem-Morcego. Uma aventura elogiada, escrita e desenhada por Alan Davis.

Publicada originalmente em Justice League of America: The Nail 1 a 3 (1998).



Torre de Babel

Sempre foi dito que Batman é capaz de derrotar qualquer herói da DC, até mesmo o Superman. Essa teoria foi posta à prova da pior maneira possível nessa HQ. O diabólico Ra's Al Ghul descobre que Batman tem em seu poder informações de como vencer cada um dos membros da Liga da Justiça. Como sabe que a Liga irá interferir em seu mais recente plano para "purificar" a Terra, ele decide se apoderar dessas informações. O roteiro se aprofunda na psicologia dos personagens para criar uma ótima história que tem, como consequência maior, mostrar como a Liga se sente traída por Batman não confiar em seus "amigos". Por Mark Waid e Howard Porter.

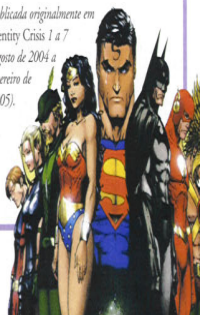
Publicada originalmente em JLA 43 a 46 (2000).



Crise de Identidade

Sue Dibny, mulher do Homem-Elastico, é brutalmente assassinada em sua casa e as investigações revelam um terrível segredo da Liga: durante muito tempo, alguns dos heróis da equipe alteraram as memórias de vários vilões e até do próprio Batman. Quando esse fato chocante vem à tona, tem início uma guerra entre a Liga e os piores criminosos do universo da DC, num processo que levou à dissolução da equipe às vésperas da Crise Infinita. Escrita pelo novelista Brad Meltzer e desenhada pelo talentoso Rags Morales, esta minissérie apresentou repercussões que ainda serão sentidas por muitos anos.

Publicada originalmente em Identity Crisis 1 a 7 (agosto de 2004 a fevereiro de 2005).



ANEXO B.3 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DO QUARTETO FANTÁSTICO:

HQS IMPERDÍVEIS

Que dificuldade selecionar apenas 10 entre tantas histórias inesquecíveis vividas pela superfamília! Como não poderia ser diferente, Stan Lee, Jack Kirby e John Byrne são os responsáveis por boa parte delas. Confira.
Por Maurício Muniz



10

A Trilogia de Galactus

Os membros do Quarteto subitamente se vêem frente a um mistério quando os céus da Terra aparecem cobertos por chamas e, em seguida, por enormes asteróides. Logo vem a explicação: tudo é obra do Vigia, que tenta esconder nosso planeta do Surfista Prateado, o Aaruto de Galactus, um poderoso ser que está a caminho da Terra para devorá-la. Logo, os heróis enfrentam o maior desafio de suas carreiras: salvar o mundo do ataque de um semideus. Cheia de reviravoltas, essa aventura produzida por Lee e Kirby – além do competente arte-finalista Joe Sinnott – elevou a revista do Quarteto a um novo patamar e tornou-se um marco das HQs. Essa foi a série de histórias que inspirou o recente segundo filme do Quarteto.

Originalmente em Fantastic Four 48 a 50 (março a maio de 1966). No Brasil, saiu pela Ed. Abril em Heróis da TV 58 (abril de 1984)



Hulk versus Coisa

O Hulk descobre que seu lugar nos Vingadores foi tomado pelo Capitão América e que, pior ainda, seu amigo Rick Jones anda ajudando os heróis. Furioso, o gigante verde parte para Nova York em busca de encrenca. Chegando lá, o monstro não encontra os Vingadores e acaba dando uma surra homérica nos membros do Quarteto, pondo todos a nocaute. Todos, menos o Coisa, que segue o Hulk pela cidade, enfrentando-o passo a passo numa luta titânica que destrói prédios, pontes e ruas. Mesmo em óbvia desvantagem, o Coisa enfrenta o Hulk até próximo à exaustão. Um épico por Stan Lee e Jack Kirby.

Originalmente em Fantastic Four 25 e 26 (abril e maio 1964)



Este Homem, Este Monstro

Para provar que seu intelecto é maior do que o de Reed Richards, um cientista bola um plano diabólico e transfere para si próprio o corpo de pedra do Coisa. Com isso, consegue infiltrar-se no Quarteto Fantástico para destruir a equipe. Porém, quando o pseudovilão vê o Senhor Fantástico prestes a se sacrificar para concretizar um experimento que pode beneficiar a humanidade, percebe que julgou erroneamente os membros do supergrupo e resolve dar a sua própria vida para salvar Reed. Um conto triste e inesquecível de Stan Lee e Jack Kirby sobre o valor do heroísmo e da honra.

Originalmente em Fantastic Four 51 (junho de 1966). No Brasil, saiu em Homem-Aranha 65, da EBAL (agosto de 1974).

A morte do Quarteto Fantástico

Escrita por Marv Wolfman e desenhada por John Byrne, trata-se de uma série de HQs em que o Quarteto tenta impedir o vilão Esfinge de destruir a Terra. Para tanto, um acordo deve ser selado com o único ser capaz de deter seu avanço, Galactus. Em meio a essa jornada, Reed, Sue e Ben são atingidos por um raio skrull que vai matá-los por envelhecimento acelerado em cerca de 30 horas. A aventura mostra o começo do trabalho de Byrne na revista, atuando apenas como desenhista. A curiosidade fica com a estória nos quadradinhos do robô HERB.

Originalmente em Fantastic Four 209 a 214 (1979). Foi publicado pela Ed. Abril na revista Grandes Heróis Marvel 12 (junho de 1986).



O Julgamento de Reed Richards

O Senhor Fantástico desaparece misteriosamente, e o restante da equipe descobre que ele foi feito prisioneiro longe da Terra, torturado por ter salvo a vida de Galactus meses antes. Isso possibilitou ao Devorador de mundos consumir o planeta-sede do império Skrull e pôr fim a bilhões de vidas. Tem início o Julgamento de Reed, e alguns dos seres mais poderosos do universo agem como testemunhas, como o Vigia, Odin e até Galactus. Uma história incomum no gênero super-heróis, com discussões sobre o bem, o mal, a vida e o universo. Escrita e desenhada por John Byrne.

Originalmente em Fantastic Four 261 e 262 (dezembro de 1983 a janeiro de 1984). No Brasil, saiu pela Ed. Abril em Marvel Saga 2 (dezembro de 1991)

Terror numa Pequena Cidade

John Byrne assumiu os roteiros e a arte do Quarteto Fantástico em 1981, ano do 20º aniversário da equipe e, para a edição especial do grupo, criou uma de suas melhores HQs. O Quarteto aparece sem poderes e sem lembranças de suas vidas heróicas, morando numa pequena cidade. Porém, os heróis são atormentados por sonhos de uma missão que conteria habilidades sobre-humanas a eles. O Senhor Fantástico descobre que, na verdade, o Quarteto foi capturado pelo Dr. Destino e o Mestre dos Bonecos, que colocaram as mentes dos heróis em minúsculos corpos artificiais, dentro de uma cidade de brinquedo. Agora, a única opção é dar início a uma missão arriscada para fugir.

Originalmente em Fantastic Four 236 (novembro de 1981). Suiu pela Planeta em julho de 2005 em Os Maiores Clássicos do Quarteto Fantástico



Sem título

Ser o Coisa não é fácil, mas imagine ter que agüentar as brincadeiras de Johnny Storm. Nessa HQ escrita e desenhada por Barry Windsor-Smith, o Coisa acaba uma manhã para descobrir fios de barba falsos nascendo em seu rosto, receber panquecas na cara, escorregar sobre um skate e sofrer outras indignidades. Ao final, o Tocha revela que tudo foi apenas uma brincadeira de 1º de abril para depois perceber que errou a data e se adaptou em um dia nas pegadinhas. Engraçada e diferente, a história destaca o espírito de camaradagem e amizade do Quarteto.

Originalmente em Marvel Fanfare 15 (julho de 1984). Suiu no Brasil em Homem-Aranha 31 (janeiro de 1986), publicado pela Ed. Abril



Interlúdio

Escrita e desenhada por John Byrne, a história acompanha um dia na vida do Dr. Destino e mostra diversas facetas do vilão. Em um momento, ele se mostra preocupado com o futuro e bem-estar do povo da Latvéria, país do qual é monarca, e até demonstra carinho com o garoto Kristoff, um orfão que ele adotou. Depois, Von Doom mostra ser um tirano que não aceita falhas de seus súditos, e que pensa a todo momento em como destruir Reed Richards.

Originalmente em Fantastic Four 258 (setembro de 1983). No Brasil, saiu pela Ed. Abril em Homem-Aranha 66 (dezembro de 1988)



Quarteto 1,2,3,4

Reed pensa apenas em seus experimentos. Sue sente-se desprezada. Johnny preocupa-se consigo mesmo. Ben gostaria de voltar a ser normal. Com o Quarteto vivendo um momento difícil, o Dr. Estranho entra em ação com um plano diabólico que envolve Namor e o Toupeira. Focando cada edição em um dos membros do grupo, essa minissérie do aclamado escritor Grant Morrison e do desenhista Jae Lee apresenta um momento único na vida da família de super-heróis, criando uma saga densa e marcante, onde a própria humanidade dos heróis pode ser o maior perigo que já enfrentaram.

Originalmente em Fantastic Four 1, 2, 3, 4 (2001). No Brasil, saiu pela Planeta em Paladinos Marvel 1 a 4 (2001)



ANEXO B.4 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DOS VINGADORES:



Os Novos Parceiros

Engana-se quem pensa que o característico "entra e sai" dos membros dos Vingadores é mania dos roteiristas mais recentes. Em sua edição 16, há mais de 40 anos, o grupo já sofria com a saída dos fundadores Homem de Ferro, Gigante e Vespa, e a chegada do Gavião Arqueiro, Mercúrio e Feiticeira Escarlate, todos vilões regenerados. Até Namor, na época um inimigo declarado da humanidade, foi convidado, mas acabou recusando. Uma curiosidade desta história é a menção de um "Manual dos Vingadores" que os novos

membros devem estudar.

Publicada originalmente em *Avengers* 16 (1965). Saiu no Brasil em *Os Vingadores* 8, da Bloch (1976)



Capitão América... Novo Membro dos Vingadores!

Quando decidiram ressuscitar o velho herói da Timely Comics nos anos 40, Stan Lee e Jack Kirby talvez não tivessem ideia de que o Capitão América se tornaria a essência dos Vingadores e da própria editora. O fato é que a saída de Hulk logo no segundo número da revista deixou o grupo desfalcado. E, quando combatiam a aliança temporária entre o Gigante Esmeralda e Namor, o príncipe submarino, os Vingadores chegaram ao bloco de gelo em que Steve Rogers permaneceu em animação suspensa por duas décadas. Unindo-se ao grupo, o Capitão luta contra vilões e tenta integrar-se aos novos tempos.

Publicada originalmente em *Avengers* 4 (1964). No Brasil, saiu na revista *Os Vingadores* 2, da Bloch (1975) e *Almanaque do Capitão América* 64, da Ed. Abril (1984)



Universos em Fúria

Vingadores e Defensores, duas das mais poderosas superequipes da Marvel, enfrentam-se para recuperar o Olho do Mal. Na verdade, tudo não passa de um plano de Dormammu e Loki para recuperar o artefato mágico com a ajuda dos ludibriados heróis. O Capitão América é o primeiro a perceber a artimanha e convence seus colegas a cessar a batalha. Agora unidos, eles encontram e derrotam os dois vilões. O roteirista Steve Englehart não fugiu da fórmula da maioria dos crossovers, mas o resultado é memorável especialmente pela luta entre Thor e Hulk.

Publicada originalmente em *Avengers* 115 a 118 e *The Defenders* 8 a 11 (1973). No Brasil, saiu em *Grandes Heróis Marvel* 8, da Ed. Abril (1985)

Meu nome é... Jaqueta Amarela!

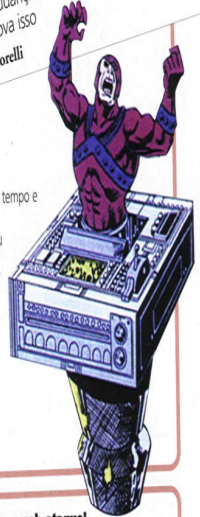
Um acidente provoca uma crise de esquizofrenia que transforma o cientista Henry Pym na Jaqueta Amarela, herói arrogante e agressivo. Foi a quarta identidade do cientista que já aparecia como Homem-Formiga, Gigante e Golias. Na pele do Jaqueta Amarela, o Dr. Pym finalmente tem coragem de pedir Vespa em casamento e, durante a cerimônia, o Circo do Crime invade a Mansão repleta de heróis. Curiosamente, os superconvidados vão embora e deixam os Vingadores sozinhos para enfrentar a ameaça. A história escrita por Roy Thomas tem aquela inocência dos clássicos que supera todas as inconsistências.

Publicada originalmente em *Avengers* 59 e 60 (1968). No Brasil, saiu em *Heróis da TV* 36 e 37, da Ed. Abril (1982)



HQS IMPERDÍVEIS

As sagas cósmicas, problemas psicológicos de seus membros e mudanças de integrantes sempre rendem boas histórias dos Vingadores. Nossa lista comprova isso
Por Jota Silvestre e André Morelli



A saga de Korvac

Misturando futuros alternativos, alienígenas, viagens no tempo e um inimigo com os poderes de um Deus, Jim Shooter, em parceria com Bill Mantlo e David Michelinie, escreveu aquela que é considerada uma das melhores sagas dos Vingadores. De quebra, esse arco conta com a participação dos Guardiões da Galáxia, uma equipe de super-heróis vinda do século 31, onde defende o nosso sistema solar de uma invasão alienígena. Ao final da história, as duas equipes se tornam amigas, e os Guardiões ganham o status de Vingadores reservas.

Publicada originalmente em *Avengers* 167 (1978). No Brasil, saiu a partir de *Heróis da TV* (1986) pela Ed. Abril

Guerra Kree-Skrull

Da mente do escritor Roy Thomas, surge uma guerra espacial entre as duas raças alienígenas criadas por Stan Lee, os Krees e os Skrulls. No meio dos dois impérios, estão a Terra e os Vingadores, que enfrentam como parte do plano dos Skrulls uma campanha de difamação junto à opinião pública. Participações mais que especiais do Capitão Marvel, os Inumanos, Rick Jones e os Invasores. Um clássico!

Publicada originalmente em *Avengers* 89 a 97 (1971 e 1972). No Brasil, saiu em *Heróis da TV* 47 a 50 (1983) pela Ed. Abril e num encadernado da Panini em agosto de 2006



Vingadores sob ataque!

No arco escrito por Roger Stern, Helmut, o filho do primeiro Barão Zemo, organiza uma nova versão dos Mestres do Terror, um superexército de vilões. A equipe invade e destrói a Mansão dos Vingadores, além de deixar dois personagens conhecidos à beira da morte. Hércules e o mordomo Jarvis, que é espancado para torturar o Capitão América, que assiste a tudo sem poder ajudar. Com custo, os Vingadores vencem os Mestres, mas os heróis saem abalados da batalha.

Publicada originalmente em *Avengers* 273 a 277 (1986/1987). No Brasil, saiu em *Capitão América* 146 a 147, da Ed. Abril (1991)



A Queda

Foi o pior dia na vida dos Vingadores. Uma série de dramáticos e inexplicáveis acontecimentos provocados inconscientemente pela Feiticeira Escarlate leva à destruição da Mansão, as mortes do Gavião Arqueiro, Visão e Homem-Formiga (Scott Lang) e a expulsão do grupo das Nações Unidas. Para piorar, Tony Stark decide não financiar mais a equipe. Brian Bendis cumpre a promessa de acabar com os Heróis mais Poderosos da Terra e prepara o terreno para os Novos Vingadores.



Publicada originalmente em *Avengers* 500 a 503 e *Avengers Finale* (2004). No Brasil, saiu em *Os Poderosos Vingadores* 21 a 24, da Panini (2005)



Trágico Retorno

Seis meses após abandonar os Vingadores e se mudar para o limbo com Marcus, filho de Immortus, Carol Danvers (Miss Marvel) reaparece inconsciente em São Francisco e é salva da morte pela Mulher-Aranha. Charles Xavier, dos X-Men, é chamado e descobre que todos os poderes e memórias da heroína foram absorvidos permanentemente pela então vilã Vampira, membro da Irmandade dos Mutantes. Com esta história, Chris Claremont inicia a série de transformações sofridas por Miss Marvel, que viria a se tornar Binária e, mais tarde, Warbird.

Publicada originalmente em *Avengers Annual* 10 (1981). No Brasil, saiu em *Heróis da TV* 100, da Ed. Abril (1987)

Motim!

Seis meses após A Queda, uma rebelião na prisão para supercriminosos da Ilha Ryker e uma boa dose de acaso reúnem Capitão América, Homem de Ferro, Homem-Aranha, Mulher-Aranha, Luke Cage e Demolidor. O motim é contido, mas o Capitão América – sempre ele – percebe que o mundo precisa dos Vingadores e convida os heróis presentes a reaver a equipe. Apenas o Demolidor não aceita. A investigação sobre a rebelião os conduz à Terra Selvagem, onde enfrentam Sauron e, de quebra, ganham mais um membro, Wolverine, completando a formação mais insólita dos Vingadores.

Publicada originalmente em *New Avengers* 1 a 6 (2005). No Brasil, saiu em *Os Novos Vingadores* 25 a 30, da Panini (2006)



ANEXO B.5 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DO HOMEM - ARANHA:

Dossiê Aranha



O Retorno do Dr. Octopus (1966)

Após frustrar um assalto de componentes radioativos, o Homem-Aranha descobre que sua tia está doente. Isso o deixa preocupado por vários dias e dificulta o primeiro contato com seus novos amigos de faculdade,

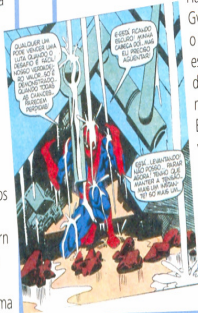
Harry Osborn e Gwen Stacy, que o consideram esnobe. Além disso, seu namorado com Betty Brant não vai bem. Para piorar, o herói descobre que a doença de sua tia foi causada pelo sangue radiativo que ele próprio doou para ela meses antes. Assim, ele parte numa busca desesperada pelo Isótopo 36, a única substância que pode salvá-la... e que é também cobiçada pelo terrível Doutor Octopus. A cena em que o Aranha fica preso sob toneladas de equipamento é considerada uma das mais clássicas dos quadrinhos. A história foi escrita por Stan Lee e desenhada por Steve Ditko.

Publicada em *Amazing Spider-Man* 31-33

A Noite em que Gwen Stacy Morreu (1973)

Gwen Stacy foi o primeiro amor da vida de Peter Parker. Numa história chocante, a moça é jogada de uma ponte pelo Duende Verde e morre. Dominado pelo ódio, o Aranha parte para a vingança contra seu maior inimigo. A batalha é violenta, mas no final, o Homem-Aranha poupa a vida do Duende. As consequências dessa história foram profundas e duradouras... pelo menos até os novos "gênios" da Marvel resolverem ressuscitar Norman Osborn no final dos anos 90 e inventar uma ligação romântica e secreta entre Gwen e Osborn, comprometendo uma das melhores histórias em quadrinhos de todos os tempos, escrita por Gerry Conway e ilustrada por Gil Kane.

Publicada em *Amazing Spider-Man* 121 e 122



E Agora, o Duende! (1971)

Na faculdade, Harry Osborn se envolve com traficantes e se torna dependente de drogas. Num momento de depressão, ele exagera na dose e fica às portas da morte. Seus amigos se mobilizam para ajudá-lo e no momento em que Peter se prepara para salvar o amigo, o Duende Verde ataca. A batalha dos dois segue pelo campus, mas nem mesmo o cruel Norman Osborn é capaz não ter emoções ao ver seu filho num estado tão deplorável. Lançada em 1971 sem a aprovação do Comics Code, é uma das primeiras histórias dos quadrinhos de super-heróis a abordar o problema das drogas.

Publicada em *Amazing Spider-Man* 96 a 98



Homem-Aranha (1962)

O que começou como uma história tapa-buraco do último número de uma revista sem repercussão, rendeu um dos maiores heróis dos quadrinhos. A origem do Homem-Aranha é a história que o definiu, ao apresentar todos os elementos básicos da mitologia do aracnídeo. E ainda gerou uma das frases de maior impacto nas HQs: "Com grandes poderes, vêm também grandes responsabilidades". Um clássico de Stan Lee e Steve Ditko.

Publicada em *Amazing Fantasy* 15



HQS IMPERDÍVEIS

Como ocorreu no Mundo 1, aqui está outra lista das "10 mais". Se for o caso, sinta-se à vontade em discordar pois, com certeza, a Aranha tem muito mais do que 10 HQs imperdíveis. Essa seleção tenta abranger um período bem amplo desde a origem até os dias atuais. Se sentir falta de algo, mande um e-mail com sua lista. Por Maurício Muniz e Antônio Santos

Ninguém pode deter o Fanático (1982)

Quando o vilão escocês Black Tom Cassidy resolve raptar a Madame Teia (uma mulher misteriosa com grandes poderes de premonição), ele envia seu comparsa indestrutível, o Fanático, para capturá-la. O gigante se move pelas ruas de Manhattan, destruindo tudo em seu caminho. Com todos os heróis fora da cidade, resta ao aracnídeo enfrentar esse inimigo invencível. E mesmo após ser arremessado através de paredes, ficar sem fluido de teia e jogar um



Publicada em *Amazing Spider-Man* 229-230



O Garoto que colecionava o Homem-Aranha (1984)

Na calada da noite, o Aranha visita um garoto que se diz seu maior fã, colecionando tudo que já saiu do Aranha na imprensa. Ao mesmo tempo, são mostrados trechos da reportagem sobre o garoto, que foi publicada pelo Clarim, dias antes. O Aranha conta ao impressionado menino como adquiriu seus poderes e porque luta contra o crime. Quando o garoto pergunta quem é o Aranha de verdade, o emocionado herói revela sua identidade secreta. O garoto promete que nunca irá contar a ninguém o segredo do Aranha e Peter, com lágrimas nos olhos, parte. O trecho final da reportagem revela que o garoto sofre de leucemia e tem poucas semanas de vida. Uma comovente e inesquecível HQ de apenas 11 páginas escrita por Roger Stern e ilustrada por Ron Frenz.

Publicada em *Amazing Spider-Man* 248

Uma Aranha Suburbana (1985)

É uma das histórias mais hilárias do herói. O Aranha é enganado por um ladrão que usou uma arma de mentira e um manequim como refém. Mas o aracnídeo joga sobre ele um de seus rastreadores e o segue até os subúrbios. O problema é que lá não há prédios para ele se balançar. Após enfrentar a ira da vizinhança e o assédio de uma senhora, o Homem-Aranha é forçado até a pegar carona num caminhão de lixo pra chegar na casa do bandido. Escrita por Peter David e desenhada por Bob McLeod.

Publicada em *Amazing Spider-Man* 267



A Morte de Jean DeWolff (1985)

É a melhor HQ da fase do uniforme negro. A capitã de polícia Jean DeWolff, uma das poucas policiais que apoiavam o Aranha, é morta pelo Devorador de Pecados, um assassino que ataca figuras públicas importantes. Chocado com a morte de sua amiga, o aracnídeo inicia uma caçada ao bandido, ao lado do Demolidor. Mas quando a identidade do assassino é revelada, as diferenças ideológicas entre os heróis ficam claras e levam a um combate decisivo. Escrita por Peter David e ilustrada por Rich Buckler

Publicada em *Spectacular Spider-Man* 107-110



A Última Caçada de Kraven (1987)

Cansado de ser vencido pelo Aranha e abalado pelas ervas e drogas que consumiu durante toda a vida, Kraven, o Caçador, enlouquece. Ele inicia uma perturbadora vingança contra o Aranha: primeiro atirando no herói com um rifle, à queima-roupa; depois tomando o lugar do aracnídeo. Por fim, após provar para seu adversário que é superior a ele, Kraven se suicida. Uma história sombria, que causou grande impacto nos leitores. Escrita por J. M. DeMatteis e ilustrada por Mike Zeck.

Publicada em *Web of Spider-Man* 31-32, *Amazing Spider-Man* 293-294 e *Spectacular Spider-Man* 131-132



Poder e Responsabilidade (2000)

Na primeira história do universo *Ultimate* – que tinha o objetivo modernizar os personagens da Marvel – é contada a história de como o tímido Peter Parker teve sua vida alterada pelo acidente que lhe deu poderes. A narrativa bem trabalhada envolveu os leitores como nunca. Destaque para o Tio Ben, mostrado de forma tão carismática que é impossível não torcer pra que ele sobreviva. É igualmente impossível não sentir um aperto no coração quando ele morre e ensina a seu sobrinho a lição do "Com grandes poderes...". Escrita por Brian Michael Bendis e ilustrada por Mark Bagley.

Publicada em *Ultimate Spider-Man* 1 a 7



ANEXO B.6 – GUIA – AS 10 MELHORES HISTÓRIAS DOS TITÃS:



Contrato de Judas

Considerada um marco na equipe, essa saga concebida por Wolfman e Pérez mostra como os Novos Titãs são traídos por um de seus membros e entregues nas mãos de seus piores inimigos. Trata-se de uma história dramática que mudou radicalmente o destino da equipe. Na trama, a novata Terra revela-se uma jovem ensandecida que odiava os heróis sem motivos aparentes e por isso resolve ajudar o Exterminador a honrar um contrato assumido por seu filho mais velho, o Devastador, com a organização criminosa Colmeia, que desejava o extermínio dos Novos Titãs. Outros méritos da saga são mostrar a transformação de Dick Grayson em Asa Noturna; revelar detalhes da origem do Exterminador e de Joseph Wilson, filho do mercenário que depois entra para os Titãs sob a identidade de Jencó.

Nos EUA: *Tales of The Teen Titans* 42 a 44 e *Tales of The Teen Titans Annual* 3 (1984); No Brasil: *Novos Titãs* 18 a 20 (1987); *Classics DC* 2 (1992, Ed. Abril)



O Terror de Trigon

Dominada pelos poderes de seu pai, Ravena se torna o instrumento para a chegada do demônio Trigon, que remodela todo o planeta à sua própria imagem. Enquanto isso, os Titãs, acompanhados de Wally West e Lilith, vão ao reino místico de Azurath para achar uma solução, mas não conseguem impedir que demônios destruam o lugar. De volta à Terra, é travada uma batalha entre Ravena, o demônio e os heróis. Lilith, possuída pela alma da sacerdotisa de Azurath, releva a Arella (mãe de Ravena) como destruído o demônio. Ao final da saga, Ravena se liberta de Trigon e desaparece sem deixar pistas, enquanto a Terra é reconstituída ao seu estado normal. Outro grande momento de Wolfman e Pérez.

Nos EUA: *The New Teen Titans* volume 2 de 1 a 5 (1984-1985) e em *Tales of The Teen Titans* 60 a 64 (1985-1986); No Brasil: *Novos Titãs* 22 a 26 (1988, Ed. Abril)



As origens dos Novos Titãs

Minissérie em quatro edições que revela a cada número a origem dos Novos Titãs criados por Wolfman e Pérez. Juntos há pouco tempo, os heróis viajam para Grand Canyon para descansarem e se conhecerem melhor. Nesse clima de companheirismo, eles se abrem e falam de suas vidas. O primeiro a revelar sua história na edição 1 é Ciborgue, seguido pela misteriosa Ravena na edição 2. O número 3 "reconta" a história de Mutano – apesar de não ser um personagem inédito, Wolfman e Pérez organizaram sua origem. Por último, Estelar fala da sua origem em Tamaran. Essa minissérie foi importantíssima para aumentar o carisma dos personagens entre os leitores dos anos 80.

Nos EUA: *Tales of The New Teen Titans* 1 a 4 (1982); No Brasil: *Novos Titãs* 1 a 3 (1986, Ed. Abril)

Os Fugitivos

Numa época em que os Novos Titãs estavam envolvidos apenas com super-vilões e sagas cósmicas, Mary Wolfman e George Pérez resolveram mudar o foco das histórias e acrescentar conflitos familiares e sociais, esbarrando num inimigo invisível e mortífero: as drogas. Na trama, os heróis tentam ajudar adolescentes que fogem de casa por conta de brigas com os pais e acabam aliciados por traficantes para distribuir drogas pela cidade de Nova York. Esse dramático arco de histórias tem ainda duas curiosidades: primeiro, a participação de Ricardo, que atuava sob sua identidade civil como um agente do governo, depois de um conturbado passado como viciado, mostrado nas histórias do Arqueiro e Lanterna Verde. Segundo, é a primeira aparição da personagem Terra, jovem sociopata que no futuro traíra o grupo.

Nos EUA: *The New Teen Titans* 26 e 27 (1982); No Brasil: *Novos Titãs* 9 (1986, Ed. Abril)



HQS TITÂNICAS

Histórias dramáticas, recheadas de grandes revelações, morte e traição... Essa é a receita das HQs mais marcantes na carreira dos jovens heróis. Selecionamos a seguir algumas delas. Por Kildare Ferreira de Almeida

Liga da Justiça versus Titãs

Minissérie que reuniu todos os heróis que já foram Titãs, bem como seus aliados. Na trama, os Titãs são seqüestrados, forçando a Liga da Justiça a se envolver. Descobre-se que tudo era obra de Cyberion (ex-Ciborgue) que, descontrolado, procurava reunir o que para ele era sua família. Passou a coletar todos os heróis que foram Titãs, mesmo os que ele nem conhecia. Depois de um embate com a Liga da Justiça, os heróis conseguem salvar a alma de Ciborgue, que passa a habitar o omegadrom (um traje especial que se transformava em armas). Esse foi o passo inicial para uma nova formação dos Titãs nos anos 90.

Nos EUA: *JLA/The Titans* 1 a 3 (1998-1999); No Brasil: *Os Melhores do Mundo* 31 a 33 (2000)



Saga dos Gnu

Esse grande arco de histórias – escrito por Wolfman – quase destruiu os Titãs. Dominado pelas almas corruptas de Azurath, Jericó assume a liderança do grupo de vilões Sociedade Gnu e passa a capturar seus antigos aliados em busca de um corpo forte o suficiente para abrigar as energias de Azurath. Essa saga trouxe muitas seqüelas para os Novos Titãs, como as mortes de antigos membros.

Nos EUA: *The New Titans* 71 a 84 (1991-1992); No Brasil: *Novos Titãs* 78 a 91 (1992-1993, Ed. Abril)



Praga titânica

Flagelo, um humano transformado por injetar sangue alienígena em si mesmo, pretende distribuir o "soro da praga" e transformar a humanidade em criaturas sob o seu comando. Na batalha contra o vilão, Tróia e Jericó são quase mortos, Ravena é totalmente possuída e se volta contra seus amigos. Nesta saga, os Titãs contam com a ajuda de um dos seus mais cruéis inimigos, o Exterminador. Outro destaque foi o início do treinamento de Tim Drake, que descobriu a identidade secreta da dupla dinâmica e acaba se tornando o terceiro Robin.

Nos EUA: *The New Titans* 62 a 65 (1990); No Brasil: *Novos Titãs* 58 a 61 (1991) e parte dela em *O Melhor de Batman* 2 (1997), pela Editora Abril



Peças do Quebra-Cabeça

Escrita por George Pérez e desenhada por diversos artistas, essa edição organizou e atualizou as origens da equipe após as mudanças do Universo DC em *Crise nas Infinitas Terras*. Dick Grayson tem seus sonhos invadidos por uma estranha entidade – mais adiante é revelado que trata-se de Antitese, antigo inimigo da Turma Titã – e é forçado a passar pela história do grupo. O objetivo do vilão era destruir seu espírito e mantê-lo preso no Limbo. Mas, o herói consegue derrotar Antitese com a ajuda de Ravena e Lilith e libertar Mal Duncan, que era prisioneiro do vilão. Oficialmente, essa história passa a ser a 1ª aparição dos personagens Labareda (Bat-Girl na fase pré-Crise), Abelhã, Arauto (Guardião, na fase pré-Crise), Águia Dourada. Os personagens Duela Dent e Gnaark deixam de fazer parte da cronologia do grupo.

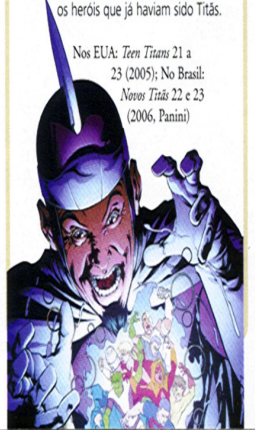
Nos EUA: *Teen Titans – Secret Origins Annual* 3 (1989); No Brasil: *Superpoderes* 19 (1990, Ed. Abril)



O apagar das luzes

O vilão Doutor Luz descobre que sua mente foi alterada pela Liga da Justiça após ter violentado Sue Dibny, esposa do Homem Elástico. Sedento de ódio, o vilão captura o Arqueiro Verde e força um encontro com os Titãs. A intenção era humilhar o Arqueiro e toda a Liga, massacrando seus protegidos, que o consideravam um vilão de quinta categoria. No final, apesar de se mostrar altamente poderoso e impiedoso, o Doutor Luz é derrotado. Mas, para tanto, foi necessário reunir praticamente todos os heróis que já haviam sido Titãs.

Nos EUA: *Teen Titans* 21 a 23 (2005); No Brasil: *Novos Titãs* 22 e 23 (2006, Panini)



Titãs do Amanhã

Arco escrito por Geoff Johns. Após o encontro com a Legião dos Super-Heróis, os Titãs são enviados de volta pra casa. Porém, algo dá errado e eles vão parar num possível futuro, onde descobrem que se tornaram tiranos conquistadores. Mas nem tudo estava perdido. O Ciborgue daquela realidade havia reunido uma outra equipe, os Titãs do Leste. Após travarem batalha com os Titãs malignos, os jovens voltam para o tempo presente com a certeza de que deverão permanecer unidos para evitar aquele terrível futuro.

Nos EUA: *Teen Titans* 17 a 19 (2004-2005); No Brasil: *Novos Titãs* 18 a 20 (2005-2006, Panini)