



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

THAIANA BARROS DOS SANTOS

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VÃO À GUERRA: UMA ANÁLISE SOB O VIÉS
DA MEDIAÇÃO

FORTALEZA – CE

2018

THAIANA BARROS DOS SANTOS

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VÃO À GUERRA: UMA ANÁLISE SOB O VIÉS
DA MEDIAÇÃO

Monografia apresentada ao curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

FORTALEZA - CE

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S239h Santos, Thaiana Barros dos.
As histórias em quadrinhos vão à guerra : uma análise sob o viés da mediação /
Thaiana Barros dos Santos. – 2018.
68 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará,
Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2018.
Orientação: Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes.
1. Mediação. 2. Histórias em Quadrinhos. 3. Biblioteconomia. 4. Ciências da
Informação. 5. Teorias da Informação e da Comunicação. I. Título.

CDD 020

THAIANA BARROS DOS SANTOS

**AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS VÃO À GUERRA: UMA ANÁLISE SOB O VIÉS
DA MEDIAÇÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes (Orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Anônio Wagner Chacon Silva (membro)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa (membro)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Arnaldo Nunes da Silva (suplente)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este trabalho primeiramente a DEUS, a minha amada mãe Maria Barros da Silva, ao meu estimado pai Raimundo Felizardo dos Santos, ao meu amor Manoel Messias Soares Germano Júnior e aos meus amigos e colegas pela ajuda e suporte nos momentos alegres e tristes, nos altos e baixos, em que se prontificaram a ajudar-me. Não tenho palavras para demonstrar tanto amor, carinho e gratidão.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus.

Aos meus pais, que deram toda educação e sabedoria para ser a pessoa que sou hoje.

Meu estimado amor Manoel Messias, que aguentou minhas lamentações e tristezas, mas também comemorou muitas alegrias e vitórias ao meu lado advindas ao longo do curso de Biblioteconomia. Amo-te!

E também a minha amigona Débora Toledo. Obrigada pelos momentos divertidos.

Aos professores, que ao longo da discência deram suporte para mim e transmitiram os seus conhecimentos com o intuito de formar uma boa profissional para atuar como bibliotecária, e possa levar o nome da Biblioteconomia para outros patamares.

Aos servidores Cícero e Dona Cristina que ajudaram nos momentos em que precisava de uma sala ou mesmo um espaço mais restrito para estudar e/ou fazer trabalhos. Além de receber os alunos sempre com um sorriso no rosto, nos fazendo esquecer os nossos problemas e retribuir a gentileza. Muito obrigada!

As servidoras Nara e Luzirene, que ficam no Departamento de Ciências da Informação, muita obrigada por toda ajuda que deram quando estava precisando. E a Fábria, que fica na Coordenação do curso de Biblioteconomia, que nos enche de alegria e graça com seu jeito carinho de tratar as pessoas.

Ao professor Jefferson Veras, que aceitou ser meu orientador dessa monografia. E tive todo apoio e ajuda para que esse trabalho saísse com grande êxito.

Aos professores Wagner Chacon, Tadeu Feitosa e Arnaldo Nunes, por fazerem parte da banca examinadora e por aceitarem esse convite. Fico imensamente feliz que façam parte desse momento importante na minha vida acadêmica.

Não posso deixar de agradecer ao Gil, Roberto e Cristiano da xerox. Obrigada pelas conversas divertidas entre uma xerox e outra.

Por fim, agradeço aos amigos e colegas de Biblioteconomia em outras instituições pela amizade, pela ajuda e também em forma parceria para escrever artigos e enviar para encontros ligados a nossa área. Em especial, para a Claudia Souza, da UNIRIO, colega de produção acadêmica.

E também as parcerias com os professores Hamilton Tabosa, Gabriela Belmont, Aurea Montenegro e Fátima Costa. Muito obrigada a todos!

Enfim, são tantas pessoas para agradecer que nem todo o espaço do mundo do Word poderia demonstrar o tamanho da gratidão que sinto neste momento.

Muito, muito, muito, muito, muito obrigada, de coração todas e a todos.

*"Não faço ideia de onde estarei amanhã,
mas aceito o fato de que o amanhã vai
chegar. E quando ele chegar eu me vou
erguer para o enfrentar!"*

(Mulher Maravilha)

RESUMO

Tem como objetivo analisar como as histórias em quadrinhos medeiam fatos históricos, e para isso, foram escolhidos três personagens: Mulher Maravilha, *Superman* e Capitão América, pertencentes aos universos DC Comics e *MARVEL*, buscando fatos históricos e a simbologia por trás das suas histórias. Trata-se de pesquisa exploratória e descritiva apoiada em pesquisa bibliográfica e documental, utilizando a técnica de análise de conteúdo. As análises obtidas revelam que as HQ'S não são apenas consideradas como fonte de informação para os seus leitores, mas também como propagadoras de ideias, ideologias e discursos político-sociais para os mesmos. Elas possuem importância nos contextos relacionados às narrativas e também na perspectiva da mediação da informação, da leitura e da cultura. Conclui, que as histórias em quadrinhos não apenas transmitem fatos históricos, mas também propagandas ideológicas, sociais e políticas, são instrumentos de ludicidade e podem estimular o hábito da leitura. E o seu estudo deve ser aprofundado no âmbito da Biblioteconomia e Ciência da Informação, bem como demais pesquisas relacionadas sob esse viés.

Palavras-chave: Mediação. Histórias em Quadrinhos. Biblioteconomia. Ciência da Informação. Teorias da Informação e da Comunicação.

ABSTRACT

Its theme is the comics of historical characters, and for that, they were taken from three characters: Wonder Woman, Superman and Captain America, belonging to DC Comics and MARVEL, seeking historical facts and a symbology behind their stories. It is an exploratory and descriptive research supported by bibliographical and documentary research, using a technique of content analysis. The comics conveniently revealed as HQS are not only related to the information for their readers, but also as advertisements for political-social ideas, ideologies and speeches for them. They can be important in contexts related to narratives and also in the perspective of mediation of information, reading and culture. Comic books not only convey historical facts, but also ideological, social and political propaganda, are instruments of playfulness and can stimulate the habit of reading. His first topic should be deepened in the ambit of Librarianship and Information Science.

Keywords: Mediation. Comics. Librarianship. Information Science. Theories of Information and Communication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Propaganda de alistamento militar dos Estados Unidos da Primeira Guerra Mundial.....	31
FIGURA 2 – Action Comics nº 1.....	36
FIGURA 3 – Primeiro logotipo DC Comics	39
FIGURA 4 – Logotipo atualizado em 1941	39
FIGURA 5 – Avante, Vingadores! Capitão América comanda os Vingadores ..	41
FIGURA 6 – Traje Mulher Maravilha.....	57
FIGURA 7 – Símbolo Superman	58
FIGURA 8 – Traje Superman com as cores do Comunismo na história “Entre a Foice e o Martelo”	59
FIGURA 9 – Primeiro volume HQ Capitão América	60
FIGURA 10 – Capitão América combatendo as forças Comunistas	61

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Teoria das Balas Mágicas	30
--------------------------------------------------	-----------

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Domínios possíveis da aplicação da análise de conteúdo.....	47
------------------------------------------------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC – Análise de Conteúdo

CA – Capitão América

DC COMICS – Detective Comics

HQ – História em Quadrinho

HQs – Histórias em Quadrinhos

MARVEL COMICS - Marvel Worldwide Inc.

ONU – Organização das Nações Unidas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 POR QUE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?	18
2 O QUE É MEDIAÇÃO	21
2.1 Mediação da Cultura	23
2.2 Mediação da Informação	25
2.3 Mediação da Leitura	27
2.4 Teoria das Balas Mágicas	29
3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	33
3.1 Definição	33
3.2. Histórico	34
3.3 DC COMICS e MARVEL: folheando suas histórias pela nona arte.....	36
<i>3.3.1 DC COMICS</i>	<i>36</i>
<i>3.3.2 MARVEL</i>	<i>40</i>
4. METODOLOGIA	43
4.1 Análise de Conteúdo	44
5. AVANTE, HERÓIS!	51
5.1 Os personagens	51
<i>5.1.1 Superman</i>	<i>51</i>
<i>5.1.2 Mulher Maravilha</i>	<i>53</i>
<i>5.1.3 Capitão América</i>	<i>54</i>
5.2 ANÁLISE - AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MEDIADORAS DE FATOS HISTÓRICOS PARA OS SEUS LEITORES	56

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	65

1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos vistas no âmbito cultural são uma ferramenta para o entretenimento do indivíduo, e não apenas isso, suas funções vão além dos gráficos e cores inseridos na sua formação. Elas também ultrapassam as barreiras ideológicas, históricas e sociais, para que os indivíduos, nos quais são os leitores, adquiram conhecimento acerca dos mais diversos assuntos tanto de natureza real ou fictícia.

História em quadrinhos, quadrinhos, gibi, HQ, revistinha, historieta são nomes que essa "Nona Arte" recebe, dando sequência à classificação de Ricciotto Canudo (1879-1923), italiano e crítico de cinema durante o modernismo, organizou as artes vigentes, a partir de então, com o surgimento da fotografia, dos quadrinhos, games e novos formatos de arte digital, outros apreciadores continuam a classificar as artes.

Vergueiro destaca que os quadrinhos "são uma forma de manifestação artística com características próprias" (p.118) e aponta que as mesmas também são veículos de comunicação e informação (p.118). Com isso, podemos afirmar que as HQs são expressões artísticas que comunicam e informam aos leitores.

Com isso, destaca-se a importância dessa fonte de informação para os amantes das artes gráficas e não apenas isso, a abordagem dos assuntos em voga na sociedade é retratada de forma objetiva, mesclada com a fantasia, o que chama ainda mais a atenção dos leitores. Elas representam, indubitavelmente, um importante meio de comunicação de massa, tendo como foco de interesse não só do público infanto-juvenil, normalmente identificado como público-alvo da leitura de quadrinhos, como também por parte de intelectuais e pesquisadores de diferentes ramos do conhecimento.

Isso não só se evidencia apenas no século XXI. No século XX, nos anos 60 e 70, onde se vivia em tempos de guerras, pensamentos e opiniões diversas, os quadrinhos também retratavam os embates político-ideológicos, como o capitalismo e socialismo, em suas páginas, mostrando o lado heroico e perverso de cada esfera política, social e ideológica. Isso criava uma expectativa nas pessoas que liam, assimilavam e a partir dessa leitura, tiravam concepções e conclusões a respeito. E muito além dessas visões também está embutido às visões culturais, onde cada sociedade se comporta de uma maneira perante os acontecimentos no mundo.

Diante da percepção de que os meios de comunicação de massa, particularmente as histórias em quadrinhos, representam elementos importantes de análise e aprendizagem histórica, política e cultural, o modo como são mediadas essas informações para o público-alvo e a relevância desta abordagem dentro dos estudos da área de Biblioteconomia e Ciência da Informação, tendo em vista o pouco interesse que é dado, pela maioria dos acadêmicos e pesquisadores acerca dessa temática.

Denominada ainda por arte sequencial por Eisner (1989) e imagem imaterial por Maffesoli (1995), por ser uma forma de expressão visual além da matéria, isto é, oriunda do imaginário e do sonho, acentua-se que as histórias em quadrinhos nasceram do desenho narrativo. Sua técnica de contar histórias por meio de sequências imagéticas possibilitou a leitura iconográfica e se firmaram como meio de comunicação. De fato, o público adulto esclarecido, seduzido pelas qualidades formais dos quadrinhos como meio de expressão cultural e social, reconhece o seu papel na sociedade e a importância destas imagens no contexto cultural, que vêm perdurando como ponto universal de interesse dos leitores.

Para tanto, temos como objetivo geral analisar de que forma as HQs mediam os fatos históricos por meio das histórias em quadrinhos da *Marvel* da *DC Comics*. e como objetivos específicos: apresentar uma trajetória histórica das HQs por meio do surgimento da *Marvel* e *DC Comics*; identificar quais os fatos históricos estão presentes nas histórias em quadrinhos da Mulher Maravilha, *Superman* e Capitão América; e estudar de que forma os quadrinhos promovem e incentivam a leitura.

1.1 Por que as histórias em quadrinhos?

.O ser humano é um ser social, que não sobrevive sem obter informações do que acontece aqui e no mundo e sem interagir do que existe fora de si. As histórias em quadrinhos apresentam em seu conteúdo informações que desperta no leitor um sentimento de pertença para com o mundo, pois, ao mesmo tempo, apresenta fatos sociais e históricos que condizem com a realidade do leitor como também apresenta diversas culturas fora da sua realidade social. Como elemento que carrega em si diversas histórias que representam um dado ano, contexto histórico ou mesmo ideologias político-culturais que despertam no leitor sentimentos diversos intrigando-o na maneira em como esses fatos são apresentados e dissertados na história. Diante dessa explanação, isso nos leva a seguinte indagação: como as histórias em

quadrinhos medeiam fatos históricos para o público geral e específico sob a luz de alguns fatos histórico tais como: O feminismo, a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria?

Além disso, a curiosidade, a inquietude e o gosto pessoal levaram a trabalhar sob essa temática. Para além dessas, vasculhando alguns trabalhos acadêmicos e em comparação a outras áreas, além de pesquisas realizadas na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação vemos que ainda é tímida a literatura a respeito de histórias em quadrinhos ou mesmo em outros gêneros dos quadrinhos como por exemplos os mangás.

No estudo da Biblioteconomia é interessante perceber como os processos de mediação da informação se davam naquela época, onde as tecnologias ainda estavam em fase de aprimoramento, em que a informação era direcionada para os espectadores de forma unilateral, por meio das mídias tradicionais (rádio, TV, jornais, etc). Além disso, na mídia impressa, as Histórias em Quadrinhos (HQ) trouxeram uma nova forma de comunicação e expressão que revolucionou a maneira de ler textos, onde o desenvolvimento deste meio de comunicação de massa ficou mais fácil. Também não podemos esquecer os elementos imagéticos presentes na estruturação das HQ's, onde os personagens devem estar reconhecíveis e de fácil assimilação para os leitores. Todos esses aspectos mencionados devem ser levados em consideração no estudo da área de Biblioteconomia e CI, pois entendendo o passado podemos construir novos estudos, quebrando paradigmas a respeito do estudo das histórias em quadrinhos na academia.

Para o atual contexto da sociedade, não mudou muito em como as histórias em quadrinhos atraem, disseminam e medeiam a informação para os leitores e amantes da Nona Arte. Elas mostram como eram as guerras políticas e ideológicas no século passado, criando não apenas um elo mais literário, mas também emocional para aqueles que vivenciaram as épocas de embates, principalmente na Guerra Fria onde a expectativa e o medo norteavam as vidas de americanos e soviéticos como também do mundo. Informação essa que conforme Barreto (2002, p. 49) conceituou como “[...] um instrumento modificador da consciência do indivíduo e de seu grupo social, pois sintoniza o homem com a memória de seu passado e com as perspectivas de seu futuro.”.

No âmbito da Ciência da Informação, evidenciamos novas formas de se entender a informação e mediação dos fluxos informacionais para a construção do conhecimento nos indivíduos. A mediação da informação é essencial para os processos comunicacionais, os fluxos informacionais além da importância cultural e histórica dentro do contexto social. Assim, os quadrinhos se constituem uma ferramenta não apenas de incentivo à leitura, mas também como mediadoras da informação e da cultura para os seus leitores, e busca influenciar o aprimoramento da formação crítica dos mesmos.

Dito isso nesta introdução, podemos partir agora para apresentação dos demais capítulos que serão tratados aqui. Este trabalho está dividido em seis capítulos. O primeiro apresenta informações introdutórias sobre a temática, a questão de pesquisa, bem como a sua justificativa, e os objetivos; o segundo traz as conceituações de mediação, mediação da informação, mediação da leitura e mediação da cultura, se utilizando de alguns teóricos como Almeida Júnior, Teixeira Coelho, Santaella, Tylor, e outros; o terceiro conceitua e define o que são as histórias em quadrinhos, o surgimento e ascensão da Dc Comics e Marvel; o quarto aborda e descreve a metodologia que será empregada na pesquisa, o método e o instrumento de análise; o quinto apresenta os personagens que serão analisados, percorrendo sobre suas origens e as motivações que cada autor usou para criá-los e análise das histórias em quadrinhos de cada um desses personagens, revelando como elas medeiam às simbologias, os discursos e as ideologias por trás de suas narrativas; e, por fim, o sexto traz as considerações finais, onde abordamos a importância dos estudos na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação sobre as histórias em quadrinhos, a capacidade que elas possuem de transmitir informações, ideologias e propaganda para os seus leitores e a ludicidade que as mesmas possuem e como instrumento de discursos político, social e cultural.

2 O QUE É MEDIAÇÃO?

Quando ouvimos falar da palavra mediação, nem sempre conseguimos definir um conceito, saber a sua real aplicabilidade ou mesmo a sua importância. Segundo o dicionário Houaiss (2001, p. 2922) da língua portuguesa, o termo mediação vem do latim *mediatione* que significa intercessão, interposição, intervenção. O conceito de mediação vem de duas vertentes filosóficas: a primeira idealista e a segunda hegeliana, além da tradição marxista. Elas são distintas, em que a primeira liga-se à herança teológica, ou seja, tem uma visão mais voltada ao cristianismo, e a segunda que tinha a preocupação de explicar os laços dialéticos entre categorias separadas. Na herança marxista, a mediação é fundamental, pois permite pensar a relação de transformação nas condições de produção com as mudanças no espaço da cultura (transformações do *sensorium* dos modos de percepção, da experiência social). Outra preocupação, no entanto, também relacionado ao marxismo, era a relação entre infraestrutura e superestrutura, dando origem a uma noção que antecede a de mediação: a noção de reflexo. Segundo Williams (1979, p. 98), “a consequência da fórmula infra-estrutura/superestrutura é considerar a arte e o pensamento como reflexos”. A arte seria o reflexo do mundo real ou da realidade por trás das aparências (imaginário), ou, ainda, reflexo do mundo tal como é visto pela mente do artista. Quando a análise social da arte se relaciona com as relações sociais, é que a noção de reflexo é substituída pela ideia de mediação. Ainda segundo Williams (1992, p. 21) “a mediação pode referir-se primordialmente aos processos de composição necessários, em um determinado meio; como tal, indica as relações práticas entre formas sociais e artísticas. Em seus usos mais comuns, porém, refere-se a um modo indireto de relação entre a experiência e sua composição”.

No âmbito das Ciências Sociais, a ideia de mediação está inerentemente relacionada às chamadas “teorias da ação”. Dessa acordo, as ações sociais são sempre parte de sistemas mais amplos e de processos de compreensão intersubjetiva, o que introduz a questão do papel do agente (‘mediação humana’) nos processos através dos quais as ações são coordenadas. (Outhwaite e Bottomore, 1996, p. 3). Essa ação é situada e analisada do ponto de vista da esfera da vida pública e a comunicação é fundamentada nessa ação. As mediações são, sob essa perspectiva, as conexões que se estabelecem entre as ações sociais e as motivações, sejam elas individuais e/ou coletivas. Davallon (2003) considera como

um dos sentidos do senso comum atribuído à ideia de mediação a ação de servir de intermediário ou de ser o que serve de intermediário. Assim, a concepção dessa ação não é o estabelecimento de uma relação entre dois termos, mas que ela é produtora de mais alguma coisa ou de algo mais satisfatório.

Assim, a noção de mediação envolve diferentes explicações entre si, que envolvem desde as concepções de atendimento ao usuário, passando pela atividade de agente cultural numa determinada instituição – museu, biblioteca, arquivo, centro cultural – até a construção de produtos destinados a entreter o público num determinado universo de informações e vivências (arte, educação, ecologia, por exemplo), até chegar à elaboração de políticas de capacitação ou de acesso às tecnologias de informação e comunicação.

Pode-se dizer que a mediação é um processo-chave no que tange os processos de comunicação, recepção, uso e direcionamento da informação. Na Ciência da Informação, em que seu objeto de estudo é a informação, ela é vista como algo intrínseco já que a informação já é mediação, uma vez em que ela é uma relação estabelecida entre dois lugares, o primeiro, que se torna o lugar comum, e o segundo, se torna um centro (um lugar novo), mas que, para existir em seu aspecto material, Latour o chama de inscrição (LATOUR, 2000, p. 22).

Para Latour, a informação em si não existe, visto que já nasce mediada, assim:

A coleção, o gabinete, o livro ilustrado, o relato, a biblioteca servem, ao contrário, de intérprete, de intermediário, de encruzilhada, de distribuidor, de central telefônica, de dispatcher, a fim de regular as relações múltiplas entre o trabalho de redução e o trabalho de amplificação. Todos esses lugares estão repletos de ligações com o mundo [...]. Não é possível situar uma informação sobre o gene sem a rede das instituições, dos aparelhos e dos técnicos que asseguram o duplo jogo da redução e da amplificação (LATOUR, 2000, p. 26-27).

Ainda do ponto de vista da Ciência da Informação e agora incorporada à Comunicação, segundo Gellerau (2006), a mediação pode ser entendida sob duas vertentes: o da “relação com um sistema” (a mediação social) ou o da “construção de sentido” (o processo de interpretação). Seja nessa ou em outra percepção, a mediação envolve sempre o acompanhamento, o controle e a negociação por um “terceiro”, enquanto o sujeito que se beneficia desse processo é levado a aprofundar o seu próprio ponto de vista e a descobrir outros pontos. Sob a esfera da construção

de sentidos, essa noção se consolida no fato de que os sentidos não são inerentes aos objetos, mas são construídos por sujeitos interpretantes, com o apoio de linguagens e dispositivos.

Com estas explicações acerca do conceito e da ideia do que é mediação, parte-se agora para as várias facetas que o ato de mediar pode assumir, não apenas se restringindo a Ciência da Informação, mas também as demais áreas que a utilizam como suporte para desempenhar as atividades calcadas na informação.

2.1 Mediação da Cultura

Não podemos falar de mediação cultural sem conceituar o que é cultura. O conceito de cultura é extremamente importante para podermos entender as sociedades. A partir das experiências que se acumulam na história é possível afirmar que o surgimento do termo “cultura” se deu através de pesquisadores que se dedicaram a investigação entre os diferentes modos de vida, os sistemas religiosos, as crenças, os costumes, as linguagens, etc.

Ao investigarmos o conceito de cultura de maneira simples no dicionário Michaelis, encontramos do ponto de vista da sociologia que a palavra cultura é um sistema de ideias, conhecimentos, técnicas e artefatos e padrões de comportamento que caracterizam uma sociedade, isso se dá através do estado de desenvolvimento cultural de um povo. Do ponto de vista antropológico, a cultura seria um conjunto de conhecimentos, costumes, crenças, padrões de comportamento, adquiridos e transmitidos socialmente, que caracterizam um grupo social.

Segundo Duarte e Martins (2013), cultura é a atividade humana acumulada, que envolve a ação do ser humano e a sua relação com a natureza, para produzir sua existência. De forma etimológica, cultura significa: lavoura, cultivo, ou seja, é um elemento que deriva da natureza, da sua transformação através da ação humana.

O britânico Edward Tylor (1832-1917) foi o primeiro a estabelecer o conceito etnográfico de cultura, como sendo um todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade. (TYLOR, 1871). Ele procurou demonstrar que a cultura pode ser um objeto de estudo sistemático que

permite análises com o intuito de formular leis sobre o processo cultural e a sua evolução.

Do ponto de vista histórico o alemão Fraz Boas (1858-1949) afirma que são a partir das investigações históricas que se descobre a origem cultural de um povo ou sociedade e com isso interpretar o modo como esse povo e/ou sociedade conseguiu lidar com as escolhas que fizeram a partir do eventos históricos que se sucederam.

Por fim, o americano Alfred Kroeber (1876-1960) no seu artigo intitulado “O superorgânico”, sob o ponto de vista biológico, demonstrou que a cultura atua sobre o homem e que graças a ela, o homem se distanciou do mundo animal, da sua natureza animalesca. Que para manter-se vivo, não importava em que sistema cultural pertencia, ele precisa satisfazer suas funções vitais como a alimentação, o sono, a respiração, a atividade sexual, etc. A maneira como irá satisfazê-las varia de uma cultura para outra.

Podemos perceber que para cada ciência encontramos um conceito diferente para cultura, e isso se deve ao modo polissêmico e multidisciplinar que ele foi sendo formado ao longo da história.

Para este trabalho, será utilizado tanto o conceito sociológico como antropológico como modo de estudar e situar o leitor.

A cultura é abrangente e mística e para alguns pode ser representada como uma teia sem fim. O antropólogo Clifford Geertz diz que a cultura é uma teia de significados tecida pelo homem. E é essa teia que orienta a existência humana. Trata-se de um sistema de símbolos que interage com os sistemas de símbolos de cada indivíduo numa interação recíproca. Geertz (2008) define símbolo como qualquer ato, objeto, acontecimento ou relação que representa um significado. Compreender que o homem e a cultura é interpretar essa teia de significados.

Por ser essa teia de significados, buscar uma definição para ela não é uma tarefa simples. Isso evoca interesses multidisciplinares e ela é trabalhada a partir de enfoques e usos distintos, de acordo com cada área. A palavra “cultura” é utilizada em diferentes campos semânticos em substituição a outros termos como “mentalidade”, “espírito”, “tradição” e “ideologia” (Cucho, 2002, p.203).

Mediar cultura para um povo ou para uma sociedade que não a conhece não é nada fácil, por isso as linguagens, a comunicação e o espaço em que as pessoas estão inseridas influenciam no modo em como essa cultura será passada para os demais. Isso denota trabalhar com a subjetividade humana de tal modo que essas informações acerca de uma determinada cultura não sejam distorcidas ou mesmo mal compreendidas. Isso influi diretamente no modo em que o indivíduo adquirirá conhecimento sobre o meio em que vive.

Com isso, chegamos a mediação cultural que segundo Teixeira Coelho (1999,p. 248) pode ser definida como

Processos de diferentes naturezas cuja meta é promover a aproximação entre indivíduos ou coletividade e obras de cultura e arte. Essa aproximação é feita com o objetivo de facilitar a compreensão da obra, seu conhecimento sensível e intelectual – com o que se desenvolvem apreciadores ou espectadores, na busca de formação de públicos para a cultura – ou de iniciar esses indivíduos e coletividade na prática efetiva de uma determinada atividade cultural.

Com isso, o processo de mediação cultural pressupõe relações de construção de sentidos quando a informação é transformada em conhecimento e o produto cultural em bem cultural.

Torna-se um desafio para o mediador intermediar, transmitir e transferir informações acerca de uma cultura, fora isso, a mediação cultural deve criar um vínculo entre a comunidade, o patrimônio, a tradição e as identidades de culturas singulares. As experiências que temos com a arte e a cultura podem proporcionar uma compreensão mais significativa do mundo, pois “diante do turbilhão de informações efêmeras, fragmentadas e aceleradas, o homem moderno vê-se incapaz de incorporar à sua memória as impressões do vivido” (CARVALHO, 2005, p. 126).

A mediação cultural, portanto, permite construir novas significações através da sensibilização, apreciação e crítica, num processo instigante no âmbito do pensar e do sentir, da percepção e da imaginação.

2.2 Mediação da Informação

Os espaços públicos de comunicação, antes das novas tecnologias e, conseqüentemente, antes da sociedade da informação, eram controlados pelos

intermediadores institucionais como: a televisão, o rádio, as editoras, as escolas, as bibliotecas, que selecionavam e difundiam as informações entre os autores e os seus consumidores. Eles que ditavam as informações que seriam passadas aos seus consumidores como modo de “controlar” a opinião pública e favorecer os seus interesses institucionais ou pessoais, pois a informação foi e sempre será o elemento de ligação da sociedade. Maffesoli (2000, p. 20) enfatiza que “a comunicação é que nos liga ao outro, a comunicação é o que faz a religação, é o cimento social...”.

Assim, a mediação da informação se dava naquela época por meio dos seus interlocutores, ou seja, aqueles que transmitiam as informações por via oral ou escrita para desse modo manter as pessoas informadas sobre determinado assunto.

Para Smit (2003, p. 7) a mediação da informação se define como “a comunicação de informações objetivando uma efetiva transferência da informação, em função das necessidades informacionais dos usuários”. Almeida Júnior (2009, p. 92) ainda define como “toda a ação de interferência, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, plena ou parcialmente, uma necessidade informacional”.

Quando se trata das histórias em quadrinhos, as informações que nela são transmitidas/mediadas são através do criador dessa história, pois ele detém a informação e dela se constrói todo um contexto histórico-social-cultural, para que assim, seja repassado aos seus leitores. Por esse viés, vemos que a mediação da informação transcende o contexto da história em quadrinho, pois os profissionais envolvidos com a informação não ficam limitados em suas ações, por estarem presentes na dinâmica social eles transitam e constroem conhecimento, contribuindo para o processo de construção dos sentidos.

A interferência é uma característica marcante dentro da mediação da informação, e nisso as histórias em quadrinhos são especialistas, no que tange a sua influência no processo cognitivo e psicológico do leitor. No processo de mediação da informação, o usuário não apenas recebe as informações, mas sim, se apropria delas e, durante esta apropriação da informação, ele transforma essa apropriação das informações em conhecimento.

Podemos então fazer uma ponte entre a mediação da informação com o processo de construção do conhecimento proposto por Piaget. A construção do conhecimento se processa através de processo constante de “desequilíbrio”, “assimilação/acomodação” e “equilíbrio”. O organismo, assim, assimila a realidade de acordo com a capacidade de sua estrutura cognitiva e esta também, é modificada em função da realidade, acomodando-se à ela. Deste modo, o conhecimento é construído em um movimento contínuo de equilíbrio, daí a importância da mediação como uma ação provocadora em relação aos seus usuários, que cria situações desequilibradoras, oferecendo-lhes espaço para que eles possam criar e/ou encontrar soluções, a partir do seu próprio conhecimento tácito.

Podemos então estabelecer que a construção do conhecimento é um ato de interpretação individual, no qual cada indivíduo, valendo-se das suas experiências cognitivas anteriores, irá perceber o que ocorre no seu meio, será motivado mediante os instrumentos adequados, assimilará e acomodará novos conhecimentos, ou seja, irá modificar suas estruturas mentais visando armazenar ou mesmo estocar novos conhecimentos, que passarão a servi-lo como base de referência para futuros desafios informacionais ou mesmo pessoais.

A partir das explicações acima, vemos que o criador das histórias em quadrinhos tem suma importância na mediação da informação para os seus leitores, pois, pode influenciar ou mesmo interferir na cognição daquele leitor, no que tange ao processo de aprendizagem e construção do conhecimento.

2.3 Mediação da Leitura

O ato de ler se faz uma constante em nossas vidas desde que começamos a compreender o mundo que nos cerca. Mas muito mesmo antes da leitura se tornar o que é hoje, nossos antepassados não utilizavam a linguagem escrita para expressar suas emoções, eles utilizavam os sons e expressões corporais, no qual transmitiam as mensagens para sua tribo ou mesmo bando, dessa forma se caracterizando num processo de comunicação. Na atualidade, as linguagens sempre estão se multiplicando e se proliferando, independente dos suportes, meios e canais que são veiculados.

Essas linguagens estão atreladas, de acordo com Santaella (2001), em três matrizes: verbal, visual e sonora. Nesse sentido, percebe-se que o ato de ler remonta-se a qualquer produção discursiva: linguística (oral ou escrita), extralinguística (pintura, música, fotografia, propaganda, cinema, teatro etc.) e às novas textualidades decorrentes das tecnologias digitais, de gêneros textuais como blogs, chats, e-mails, comunidades virtuais etc., nos quais compõem novas formas de construção de sentidos.

Quando se trata da linguagem escrita, a leitura é identificada na mediação como ação, pressupondo um sujeito-leitor produtor de sentidos, que interage com um determinado texto impregnado de múltiplos sentidos, escrito por um sujeito-autor, que também é produtor de sentidos. Desse modo, o texto reproduzido pelo autor, contendo significações veiculadas ao seu modo de perceber o mundo são recontextualizados pelo leitor, do qual atribui significado e significação daquele texto pela sua visão de mundo e pelos seus próprios conhecimentos, fazendo parte da construção do seu conhecimento.

Dessa maneira, o leitor assume papel atuante como ser produtor de sentidos, não apenas sendo mero expectador ou decodificador, mas passa a ser construtor, coautor da informação ou do texto, conforme diz Almeida Júnior (2009).

Por meio da leitura, vários caminhos se abrem para qualquer pessoa, podendo conquistar conhecimentos, cultura, lazer e principalmente a satisfação e o prazer ao se fazer uma boa leitura. Juntamente a isso, a leitura amplia o raciocínio, a verbalização, os diálogos formais e informais, enfim, auxilia de várias maneiras o nosso processo cognitivo, psicológico e social, todos eles podem ser conquistados por meio da leitura.

A leitura além de ser o ponto de partida de toda a aprendizagem, auxilia também na compreensão do mundo a nossa volta, da nossa cultura e compreensão da nossa própria sociedade.

Segundo Solé (1998):

A leitura é um processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de construção de significados do texto, por meio dos seus objetivos, do seu conhecimento prévio, etc. Não se trata de decodificar letra por letra, palavra por palavra e, sim, de uma atividade que implica a produção e constituição dos sentidos

Sendo um instrumento de aprendizagem, a leitura tem uma importância crucial na vida dos sujeitos, pois ela é capaz de transformar a vida através da compreensão no ato de ler/ouvir as histórias. Dessa forma pode-se afirmar que a leitura é uma fonte inesgotável de aquisição do conhecimento.

A mediação de leitura é entendida como ato de ler para outra pessoa de forma que desperte nela seu gosto pela narrativa. Ou seja, ela é de suma importância para a formação de novos leitores.

Não devemos nos restringir a mediação por meio da ação humana mas também pode ser feita através de linguagens não-verbais, onde sinais, desenhos e sons são utilizados para expressão uma determinada mensagem para o seu leitor.

Portanto, a mediação da leitura perpassa as linguagens verbais e articuladas, ela também é feita pela não fala e pelo não verbal.

2.4 Teoria das Balas Mágicas

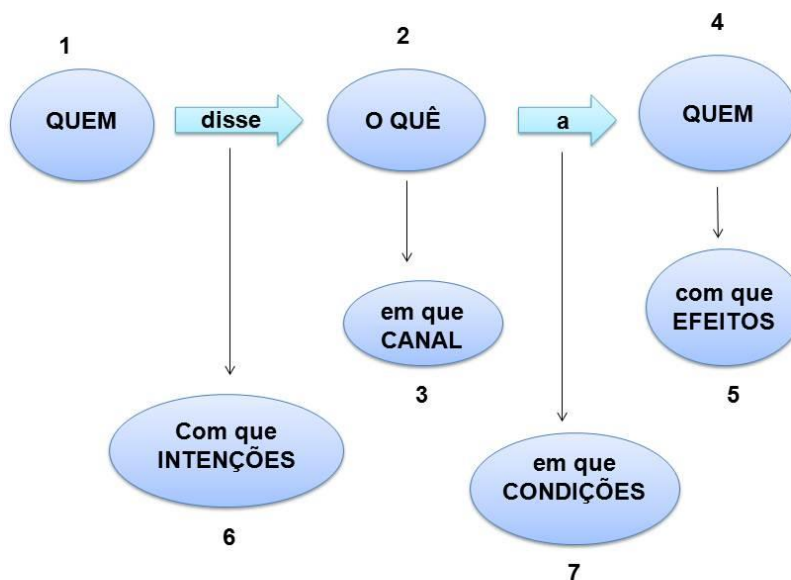
Denominada também de Teoria Hipodérmica ou *bullet theory* / teoria da bala mágica, foi apresentada por Harold Lasswell, e foi pensada principalmente em relação aos efeitos das propagandas de guerra. No começo, pensava-se que apenas bastava “atingir o alvo” e a propaganda teria êxito. O seu modelo se baseava em uma simples relação de E→R, Estímulo – Resposta, influenciada pelos estudos de Psicologia Comportamental (Behaviorismo) que despontavam naquela época. A Teoria das Balas Mágicas enunciava que os estímulos dos meios de comunicação eram fortes, e que as pessoas reagiam de modo uniforme, pois se acreditava que existiam poucos vínculos sociais para evitar essa forte influência. Assim, se pensava que a massa (povo) poderia ser facilmente manipulada pelos detentores dos meios de comunicação.

A concepção de comunicação que fundamenta este modelo parte do princípio da sociedade organizada em massa. Segundo Wolf (2003, p. 7), a massa é um grupo homogêneo de pessoas, aparentemente iguais, mas que provém de ambientes e grupos sociais diferentes. Assim, se pensava que a massa poderia ser facilmente manipulada pelos detentores dos meios de comunicação.

O conceito de massa foi objeto de estudo de vários pesquisadores norte-americanos, e até meados da década de 1940, e nela, encontramos exposições sobre o conceito com algumas características da Teoria das Balas Mágicas. O próprio fundador da teoria hipodérmica, Lasswell, também foi um dos teóricos fundadores da Escola Americana de Comunicação ou Mass Communication Research.

Quanto ao seu modelo, Lasswell (1971, p. 105) explica que o estudo científico em comunicação tender a avaliar uma dessas questões: quem – refere-se à questão do comunicador e os seus interesses; diz o que – é a análise do conteúdo de uma mensagem; em que canal – significa a análise dos meios escolhidos no processo; para quem – sinaliza a preocupação com o receptor, e entender a sua compreensão; e por fim, com que efeito – é a questão dos efeitos causados por uma comunicação específica.

Quadro 1 – Teoria das Balas Mágicas



Fonte: Elaborado pela autora, com base em pesquisa bibliográfica.

Logo após apresentar a estrutura da comunicação, Lasswell (1971) demonstra que ela detém três funções: vigilância, correlação das partes de uma sociedade com o meio e transmissão da herança social.

A vigilância sobre o meio ambiente – a mídia funciona como um vigilante ao relevar tudo o que pode ser uma ameaça ao sistema de valores de uma sociedade, e dessa forma as pessoas podem conviver naturalmente frente aos problemas sociais que possam acontecer; A correlação das partes de uma sociedade em resposta ao meio – a comunicação permite o relacionamento e interação entre as pessoas, a fim de trabalharem e cooperarem de forma conjunta tendo em vistas a harmonia social; E a transmissão da herança social de uma geração a outra – a comunicação auxilia o processo de transmissão do patrimônio cultural de uma sociedade, de uma geração para a outra .(LASSWELL, p. 106, 1971).

Além disso, pode-se descrever o modelo hipodérmico como sendo uma teoria da propaganda e sobre a propaganda, compreendendo o termo "propaganda" de maneira mais ampla, ou seja, a propagação de concepções, ideias, valores e atitudes através dos sistemas de comunicação de massa (rádio, jornal, TV, cinema, revista). Trata-se de uma concepção mais ampla de "propaganda", que não apenas se restringe ao que conhecemos por "comerciais", mas a própria difusão de ideias em espaços editoriais, informacionais, educativos e de entretenimento.

Durante as grandes guerras e ditaduras, essa teoria foi muito utilizada como meio de controlar e alienar a massa com o objetivo de favorecer a imagem de quem estivesse no poder ou difamar o inimigo. Na área militar, também foi recorrente o seu uso com o propósito de alistar e estimular as tropas para derrotar as forças inimigas. Os EUA eram os maiores utilizadores desse método como forma de ganhar a opinião popular e também os seus comandados na guerra.

Figura 1 – Propaganda de alistamento militar dos Estados Unidos da Primeira Guerra Mundial



Fonte: <https://library-of-congress-shop.myshopify.com/products/i-want-you-journal?variant=40164724308>. Acesso em: 10 jun. 2018.

As histórias em quadrinhos também fizeram parte dessa propaganda ideológica, de modo a alistar e manipular a opinião da sociedade de massa, através dos personagens Superman e Capitão América, mostrando todo o poderio americano para os seus inimigos como modo de afirmar que os Estados Unidos era o único país a salvar o mundo das garras do “mal” (nazismo e comunismo).

3 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Neste capítulo será abordado um pouco da definição das histórias em quadrinhos e sobre o seu histórico.

3.1 Definição

Segundo Will Eisner no livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* (2010) destaca-se um aspecto importante das HQs. Ele diz que

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 2010, p.13).

As HQs são obras em que existe a presença de signos linguísticos e visuais, onde nelas estão presentes a linguagem verbal e a linguagem não-verbal. Nesse sentido, os signos possuem o papel de auxiliar o leitor/a a interpretar a realidade que o rodeia e que estão presentes em toda lugar. Bakhtin explicita que:

[...] cada signo ideológico é não apenas um reflexo, uma sombra da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade. Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer. (2002, p. 33).

A linguagem verbal, nas HQs se manifesta por meio dos diálogos, das ideias, dos pensamentos que acontecem no interior de balões, dos quais, de acordo com os pensamentos expressos pelos personagens, podem receber vários tipos de formato e classificação, além disso, têm as legendas, que quando se fazem presentes, manifestam as vozes dos narradores (CIRNE, 1977).

Além da compreensão e interação da linguagem verbal e não-verbal, Ramos e Feba (2011) enfatizam para a leitura das HQs a importância da compreensão de cada quadrinho e em particular com a união de todos os quadrinhos presentes nas histórias, interlaçados aos signos linguísticos e visuais.

O quadrinho ou vinheta, na visão de Vergueiro

[...] constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso que dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. Assim, dentro de um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica (VERGUEIRO, 2010, p. 35).

É importante ressaltar que, ainda segundo Vergueiro (2010, p. 39), alguns autores em algumas circunstâncias apresentam os personagens e os seus acontecimentos fora dos quadrinhos e há outros em que os quadrinhos aparecem relacionados entre si, onde a ação “[...] sendo contada de forma a virtualmente transpassar os quadrinhos”. Isso se denomina quebrar a “quarta parede”.

A quarta parede é a barreira imaginária que separa os personagens do público. A ação de uma história em quadrinho acontece dentro dessas quatro paredes. Quando essa "caixa" é rompida, acaba a ilusão de que o que se está vivendo (personagem)/ vendo (público) é real. Esse é um recurso que não só a indústria dos quadrinhos utiliza, mas o cinema, teatro e outras manifestações artísticas usam constantemente como meio para o humor ou como estratégia na hora de usar a narrativa em primeira pessoa.

Com relação aos personagens, cada autor produz aqueles que atendem aos seus gostos e atrelados a dos leitores, e claro alguns desses autores podem inserir nas suas narrativas e personagens que podem surgir baseados em contextos políticos e ideológicos condizendo com a realidade social, como meio de expressar a sua opinião e revelar perante o leitor como se comportam determinados setores da sociedade.

Como se percebe, as histórias em quadrinhos têm como função entreter o público que a ler, atuar como “espelho” da realidade social, ou seja, mediar às informações e fazer com que o leitor possa filtrar essas informações de modo que elas possam influenciar no questionamento e na criticidade do mundo real.

3.2. Histórico

As Histórias em Quadrinhos, ou simplesmente HQs, normalmente estão associadas à narração, apresentando texto e imagem que estabelecem uma noção de complementaridade. Esse gênero é muito popular entre crianças e adolescentes,

as e cada vez tem ganhado mais força, demonstrando que grandes histórias podem ser contadas sob o viés da Arte Sequencial.

A primeira história em quadrinhos que se tem notícias no mundo foi criada pelo artista americano Richard Outcalt, em 1895. A linguagem das HQs, tal qual conhecemos hoje, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos dispostos em balões de texto, foi inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova York com uma tirinha de Outcalt, chamada *The Yellow Kid*. Claro que esse modelo utilizado por Outcalt não surgiu do acaso, pois as histórias em quadrinhos mais antigas surgiram nos primórdios, pois os homens das cavernas comunicavam-se através das pinturas rupestres, contando através de desenhos a saga diária de nossos ancestrais na luta pela sobrevivência.

Os comics, como são conhecidas nos países de língua inglesa, surgiram na mesma época do cinema, mas diferente do que aconteceu com o cinema, que desde sua estreia foi considerado a sétima arte, os quadrinhos não receberam da crítica a devida importância, sendo até mesmo considerados como uma má influência para crianças e adolescentes, isso aconteceu em virtude das temáticas abordadas, que fugiam às narrativas convencionais. Essa inovação provocou grande estranhamento e as impressões iniciais sobre as HQs transportaram a arte sequencial para o submundo das artes, onde permaneceu até a década de 60, quando invadiu o universo acadêmico e ganhou a simpatia de estudantes e professores.

As histórias em quadrinhos mais famosas são as que retratam a vida de super-heróis, eternizados na arte sequencial e transportados para a linguagem cinematográfica, ganhando projeção internacional e povoando o imaginário de leitores do mundo inteiro. Mas nem toda HQ fica restrita a narrar às peripécias de personagens dotados de superpoderes: artistas como Marjane Satrapi e Art Spiegelman utilizaram as histórias em quadrinhos para narrar suas histórias de vida. *Persépolis*, livro de Marjane Satrapi publicado em quatro volumes, narra a infância da escritora iraniana durante a Revolução Islâmica. Já os livros *Maus*, do americano de origem judia Art Spiegelman, conta a história de seus pais, sobreviventes dos campos de concentração de Auschwitz, durante a Segunda Guerra Mundial. *Maus* recebeu, em 1992, o primeiro prêmio Pulitzer destinado a um livro de história em quadrinhos.

Se debate se elas devem ou não ser considerada literatura, mas as histórias em quadrinhos constituem um gênero diferente, combinando duas formas de arte, somando bons roteiros a belos desenhos, e é por essa combinação que os quadrinhos são tão originais e despertam a curiosidade e o imaginário aos seus leitores.

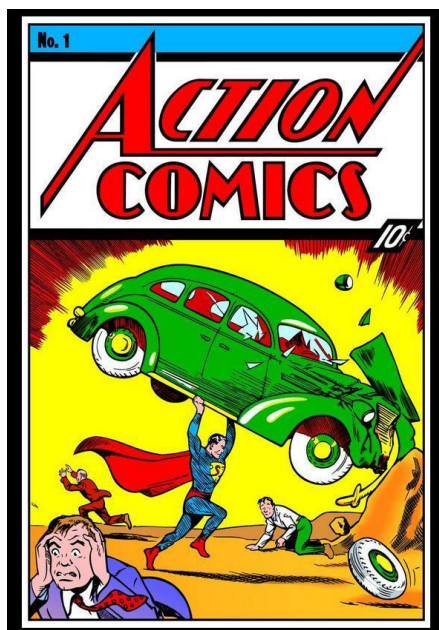
3.3 DC COMICS e MARVEL: folheando suas histórias pela nona arte

Nesta seção, faremos um percurso histórico das maiores editoras norte-americanas especializadas na edição de histórias em quadrinhos na contemporaneidade, *DC COMICS* e *MARVEL*.

3.3.1 Dc Comics

A sigla DC significa Detective Comics, e o seu o universo de super-heróis nasceu com a publicação, originalmente nos Estados Unidos, da revista Action Comics nº1, em abril de 1938, apresentando em sua capa uma famosa imagem de Superman carregando com as mãos um automóvel. É considerado o "marco zero" das histórias em quadrinhos americanas, em que pela primeira vez é inserido um super-herói. Não apenas revolucionou o formato de apresentação dos quadrinhos mas também coube a Detective Comics o mérito de reunir as histórias em apenas um só tema, em uma só revista, pois anteriormente as histórias eram publicadas em tiras de jornais ou em revistas de modo aleatório, cabendo a responsável pela publicação continuar ou não a sua continuação.

Figura 2 - Action Comics nº 1



Fonte: <<http://www.universe42.com.br/as-historias-em-quadrinhos-mais-caras-do-mundo/>> Acesso em: 08 jun. 2018.

Antes de ser tornar a DC Comics que conhecemos na atualidade, seu nascimento se deu através da fusão de várias editoras. Foi fundada pelo major Malcolm Wheeler Nicholson (1890-1968), em 1934, com o nome de New York Company, mas que dias antes de lançar sua primeira revista mudou de nome para National Allied Publications. A primeira revista da nova editora, lançada em fevereiro de 1935 se chamou More Fun Comics/Fun: The Big Comic Magazine nº 1, renomeado para New Fun após o primeiro número. Nesta edição de lançamento trazia, pela primeira vez, histórias em quadrinhos originais dos reprints de tiras de jornais, cujo o formato era tablóide com 36 páginas, em que todas elas foram compiladas numa só revista. Wheeler -Nicholson era escritor de *pulp fictions*, cuja as histórias envolviam os gêneros: ficção científica, mistério, terror e fantasia.

Como as vendas do título alcançaram índices estratosféricos e as pesquisas de marketing confirmaram que o personagem Superman foi um sucesso de público, levaram Wheeler-Nicholson a criar uma segunda revista, chamada New Comics, que estreou em dezembro de 1935 e se tornou célebre por iniciar a Era de Ouro dos Quadrinhos americanos.

De acordo com Callari (s.d.) a chamada Era de Ouro dos quadrinhos americanos teve início em meados dos anos 1930 até o final da década de 1950 e o

marco inicial desse período é a criação do personagem Superman, que é considerado por muitos o primeiro super-herói da história dos quadrinhos e que a popularidade do Superman pelo público, fez com que, em pouco tempo, o gênero se expandisse e dominasse as páginas e revistas de jornais e ganhasse o grande público.

Ainda segundo o referente autor, essa Era foi muito importante e produtiva para os quadrinhos, pois, a base do estilo que marca o gênero de super-heróis e que permanece até os dias atuais, foi criada nessa época. Os personagens desenvolvidos nesse período como Batman, Superman e Mulher Maravilha, até hoje, se mantiveram fortes ao longo dos anos.

Dentre os principais personagens da Era de Ouro, podemos destacar:

Os heróis da primeira fase da DC Comics: Batman, Superman, Aquaman, Eléktron, Gavião Negro, Lanterna Verde, Jay Garrick (o primeiro Flash), a Sociedade da Justiça (primeiro grupo de super-heróis) e a Mulher Maravilha; os primeiros heróis da Marvel: Capitão América, Tocha Humana, Namor e Ka-Zar; e o Shazam! da Fawcett (CALLARI, s.d., p. 25).

Em dezembro de 1935, Wheeler-Nicholson criou uma segunda revista, a *New Comics*.

O terceiro e último título foi *Detective Comics*, que estreou em março de 1937. Essa revista trazia uma série de antologias e que se tornou uma sensação entre os fãs quando introduziu Batman no número 27, em maio de 1939. Porém, a esta altura, Wheeler-Nicholson já tinha encerrado sua participação na empresa. Em 1937 de modo a honrar os seus compromissos, Wheeler-Nicholson aceitou Harry Donenfeld como sócio, formando a *Detective Comics, Inc.*, juntos com Jack S. Liebowitz. Wheeler-Nicholson abandonou a empresa, em 1938, pois ainda permanecia cheio de dívidas e não pode ver os lucros que a primeira publicação da revista Action Comics com o Superman estava gerando.

National Allied Publication e Detective Comics, Inc., claramente duas companhias com os mesmos donos (ainda que com cotas acionárias distintas) se fundiram em National Comics, em 1944. A National ainda absorveu a All-American Publications empresa de Maxwell Gaines e Jack S. Liebowitz.

O primeiro logotipo da DC apareceu em março de 1940 em seus títulos. As letras "DC" representavam a Detective Comics, nome que a empresa usava na

época. O logotipo era pequeno e não tinha antecedentes. Simplesmente dizia, "A DC Publication".

Figura 3 – Primeiro logotipo DC Comics



Fonte: <<http://comicsalliance.com/dc-comics-logo-history/>> Acesso em: 08 jun. 2018.

Os títulos da DC em novembro de 1941 apresentaram um logotipo atualizado. Esta foi à primeira versão com um fundo branco. O nome de Superman foi adicionado a "DC Publication", reconhecendo efetivamente o Superman como o personagem principal da empresa e Batman como a estrela da Detective Comics. Este logotipo também foi à primeira versão a ocupar o canto superior esquerdo da capa, onde o logotipo geralmente residiu desde então. A empresa se referiu em sua publicidade como "Superman-DC". A partir dessa mudança, a empresa passou a conhecida pelos fãs com essa denominação e que mais tarde, foi adotada pela editora com esse nome.

Figura 4 – Logotipo atualizado em 1941



Fonte: <<http://comicsalliance.com/dc-comics-logo-history/>> Acesso em: 08 jun. 2018.

Sob o nome de DC Comics, a editora publica mais de 80 títulos por mês e hoje faz parte da empresa Time Warner Company, e que do qual também faz parte

dos estúdios Warner Bros. Pictures. Não podemos falar da história da DC Comics sem mencionar a sua rival histórica e que também é uma das maiores editoras de quadrinhos, a Marvel Comics. Rivalidade essa que já rendeu vários episódios históricos envolvendo plágios, crossovers¹ e processos judiciais.

Diversos escritores, roteiristas, desenhistas e coloristas do mundo já passaram pela editora como: Frank Miller, Alan Moore, Dick Giordano, Steve Ditko, Dennys O'Neil, Greg Rucka, Jack Kirby, Bob Kane que junto com Bill Finger criou o Batman, Gardner Fox criador do personagem Flash, Alex Ross considerado pelas revistas especializadas em HQs como um dos melhores e um dos mais realistas desenhistas e que é responsável pelas ilustrações de vários números do Batman, Superman e Liga da Justiça, dentre outros artistas.

Como uma das maiores e mais influentes editoras de quadrinhos do mundo ao lado da MARVEL, a DC Comics foi pioneira na maneira em apresentar nas suas narrativas a inserção de super-heróis e que até hoje fazem sucesso entre o público infantil e adulto.

Na atualidade, a DC Comics publica títulos com diversos selos como: DC Universe², Vertigo³, WildStorm, DC Kids, DC Direct, Zuda⁴, entre outros.

3.3.2 *Marvel*

A história da Marvel tem início em 1939 quando Martin Godman, que era editor de *pulp magazines* (revistas de ficção de baixo custo e feitas de papel de baixa qualidade), criou uma editora própria, originalmente chamada de *Timely Comics*, para competir com a *Action Comics*, que hoje é conhecida com o nome de *DC Comics*, em que lançou a primeira história do *Superman* e se lançou no mercado

¹ É uma técnica literária de misturar personagens de núcleos diversos interagindo entre eles. Revistas em quadrinhos e desenhos animados fazem esta união quase que constantemente. A maior parte dos crossovers dá-se em histórias nas quais dois ou mais personagens se encontram para enfrentar uma ameaça, ou mesmo se tornar inimigos.

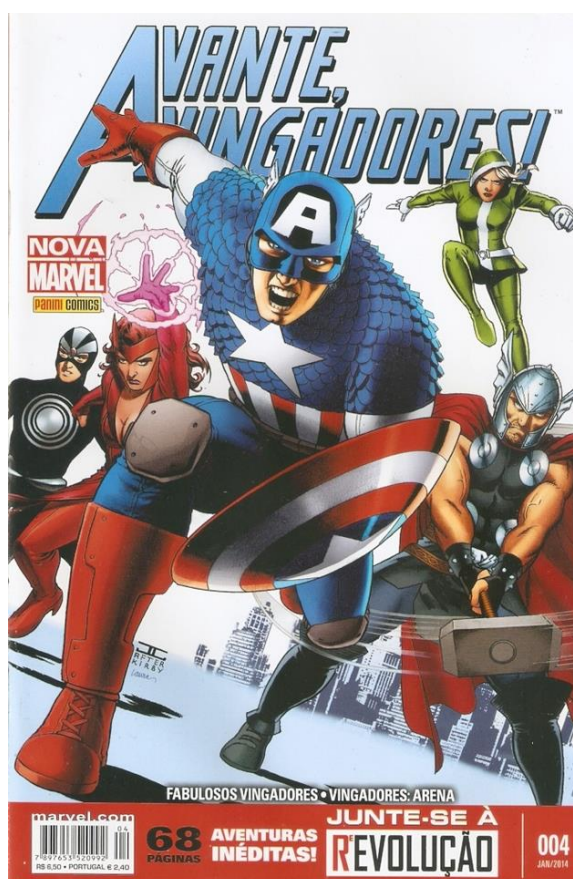
² No Brasil é conhecido como o Universo DC

³ Com publicações voltadas exclusivamente para adultos, como Sandman, V de Vingança, Y: The Last Man, dentre outros.

⁴ Rede social criada pela DC onde criadores iniciantes de HQs podem publicar e dar visibilidade aos seus trabalhos e projetos, com espaço também para votações, discussões, etc. Ver mais em <http://www.zudacomics.com/>.

de *comics* de super-heróis. Ainda naquele ano sairia a primeira revista em quadrinhos intitulada *Marvel Mystery Comics*. Essa foi a primeira revista do Universo Marvel, em que apareceram personagens até hoje conhecidos como o Tocha Humana e Namor. Com o sucesso da revista, logo Godman precisava ter uma equipe que cuidasse em produzir mais histórias e garantir a qualidade das publicações, assim integraram a equipe o escritor e editor Joe Simon e que levou consigo Jack Kirby que também era conhecedor nato na arte dos quadrinhos. Em 1940, Jack Kirby e Joe Simon deram origem ao primeiro herói patriota da Marvel, o Capitão América. Sua primeira aparição se deu em março de 1941. Em meio a Segunda Guerra Mundial, o Capitão América inspirava o sonho americano de que a guerra acabasse e que o lado dos aliados, formado por Estados Unidos, Inglaterra e França saísse vitorioso, além disso, o patriotismo americano também se faz presente nesse contexto, já que a editora é estadunidense.

Figura 5 – Avante, Vingadores! Capitão América comanda os Vingadores



Fonte: <http://www.grillohq.com.br/1726b3/avante-vingadores-n-04-nova-marvel>. Acesso em: 11 Jun, 2018.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, nos anos de 1950, as editoras do ramo de quadrinhos, como a *DC Comics* e própria *Marvel* tiveram diversas complicações financeiras, devido ao desinteresse e a baixa popularidade dos quadrinhos. Com a evidência dessa crise Martin Goodman passou a publicar com o nome de *Atlas*, e na tentativa de tirar a editora dessa situação incômoda, tentou ressuscitar alguns heróis da década de 1940, entretanto não obteve sucesso. Sua salvação se deu graças ao sucesso que a *DC Comics* (rival da *Marvel* até hoje) obteve com suas histórias de super-heróis no final da década de 1950. Já na década de 1960 um dos editores da Atlas – Stanley Lieber, mais conhecido como Stan Lee – reuniu um pequeno grupo de criadores de quadrinhos para assim, produzir para a revista. Este grupo incluía Jack Kirby, Steve Ditko, Don Heck, Larry Lieber, Paul Reinman, entre outros, que mais tarde se tornariam os principais realizadores do nascimento a *Marvel Comics*.

A popularidade da companhia aumentou e a maneira de tratar os quadrinhos de super-heróis também sofreu modificações, não só na caracterização mas na de produzir e conduzir o diálogo entre os personagens. Dentre os personagens criados que foram criados por esse grupo estão: o Quarteto Fantástico e o Homem-Aranha, esse último que foi uma criação de Stan Lee e Steve Ditko.

Deste modo, a *Marvel Comics* se tornou diferenciada no mercado das editoras de histórias em quadrinhos por apresentar narrativas mais próximas da realidade, a originalidade dos seus personagens, que eram bem diferenciados e bem trabalhados.

Nas décadas seguintes, outros personagens foram criados para entreter e mostrar aos leitores conflitos que até hoje estão em voga, como o preconceito, o racismo, a luta de classes etc. Assim, nascem os *X-men*, Pantera Negra, Homem de Ferro, Hulk, dentre outros.

4 METODOLOGIA

A presente pesquisa se configura quanto aos procedimentos técnicos como bibliográfica e de cunho documental, cujo principal objetivo é proporcionar uma maior familiaridade com o problema, com o intuito de torná-lo explícito de forma a descrever as características de determinada população ou fenômeno (GIL, 1999). Do ponto de vista quanto aos objetivos, configura-se como exploratória e descritiva, com abordagem qualitativa. Ainda, para validar este trabalho, adotaremos a análise de conteúdo de Bardin (2004) uma vez que esta técnica possibilitou a mensuração e inferência dos dados que compõem o corpus desta pesquisa.

De acordo com Vergara (1998, p. 46) a pesquisa bibliográfica “é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, (...)”.

Corroborando com Vergara (1998), Gil (2010, p.29) afirma que

A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos. Todavia, em virtude da disseminação de novos formatos de informação, estas pesquisas passaram a incluir outros tipos de fontes, como discos, fitas magnéticas, CDs, bem como o material disponibilizado pela Internet.

Deste modo, fizemos um levantamento bibliográfico acerca do percurso histórico das histórias em quadrinhos, além da sua relação com os estudos na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação.

Quanto a pesquisa documental, Fonseca afirma que:

A pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, tais como: tabelas estatísticas, jornais, revistas, relatórios, documentos oficiais, cartas, filmes, fotografias, pinturas, tapeçarias, relatórios de empresas, vídeos de programas de televisão, etc. (FONSECA, 2002, p. 32).

Visando buscar um maior conhecimento acerca do tema escolhido, de modo a proporcionar uma maior simplificação a fim de torná-lo o mais claro possível, utilizou-se a pesquisa exploratória, em que Vergara (1998, p. 45) explica que a sua realização se dá “em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado por sua natureza de sondagem, não comporta hipóteses que, todavia, poderão surgir durante ou ao final da pesquisa”.

Ainda sob a ótica de Gil (2010, p. 27) a pesquisa exploratória têm como propósito:

[...] proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Seu planejamento tende a ser bastante flexível, pois interessa considerar os mais variados aspectos relativos ao fato ou fenômeno estudado.

E a pesquisa descritiva é definida, segundo Vergara, por expor

características de determinada população ou de determinado fenômeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza. Não tem compromisso de explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para tal explicação (VERGARA, 1998, p. 45).

A presente pesquisa é considerada uma pesquisa qualitativa pois segundo Marconi e Lakatos (2011, p. 269) descrevem que:

O método qualitativo difere do quantitativo não só por não empregar instrumentos estatísticos, mas também pela forma de coleta e análise dos dados. A metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento etc.

Feita a descrição da metodologia quanto aos seus objetivos e aos procedimentos, detalharemos sobre o método da análise de conteúdo que será utilizado para identificar e interpretar os fatos históricos nas histórias em quadrinhos.

4.1 Análise de Conteúdo

A análise de conteúdo (AC) é muito utilizada na análise textos e/ou comunicações dentro da área de Ciências Humanas e Sociais. Minayo (2000) afirma que esse método é mais comumente adotado no tratamento de dados de pesquisas qualitativas. Entretanto, sua utilização não se restringe apenas em investigações qualitativas. A análise de conteúdo também pode ser utilizada para o aprofundamento de estudos quantitativos (CAVALCANTE, CALIXTO e PINHEIRO, 2014), ou seja, uma visão matemática quanto a sua abordagem e interpretação das informações. Ainda na perspectiva quantitativa, sua análise se dá conforme a frequência de ocorrências de determinados termos, construções e referências em um dado texto. na Comunicação, ela é utilizada frequentemente como contraponto à análise do discurso, que é eminentemente qualitativa.

A análise de conteúdo incide sobre várias mensagens, desde obras literárias, até entrevistas. A partir da análise do discurso ou do conteúdo elaborado e/ou construído pelo autor, interlocutor, escritor, narrador, etc; é que o investigador constrói um conhecimento e dele faz interpretações sobre o objeto de pesquisa.

Dentro da pesquisa qualitativa, a análise de conteúdo enquanto método de organização e análise dos dados possui algumas características. Segundo Cavalcante, Calixto e Pinheiro (2014) e descrita por Bardin (2009) a mais fundamental dessas características é a de qualificar as vivências do sujeito, porém outras características se fazem presentes como o aprofundamento dos estudos quantitativos, a simplicidade e a facilidade quanto a sua abordagem.

Para Bardin (2007), a análise de conteúdo se constitui de várias técnicas em que se busca descrever o conteúdo emitido no processo de comunicação, ou seja, através da fala ou de textos. Ainda Bardin (2007), afirma que a análise de conteúdo, enquanto método, torna-se um conjunto de técnicas de análise das comunicações que se utiliza de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens.

Uma breve exposição histórica da evolução da análise de conteúdo mostra que seu desenvolvimento como instrumento de análise das comunicações. Nesse caso, o que a diferencia e caracteriza em relação às outras técnicas anteriores a ela é a presença de processos técnicos de validação.

Seus primeiros estudos se deram segundo Campos (2004) para a decodificação de símbolos, sinais e mensagens, por meio da exegese (comentário ou dissertação que tem por objetivo esclarecer ou interpretar minuciosamente um texto ou uma palavra) dos textos bíblicos, para tentar uma possível interpretação das metáforas e parábolas contidas neste documento.

Contudo, seu desenvolvimento como procedimento dentro do campo de exame de comunicações se deu no século XX nos Estados Unidos, sobretudo nos materiais de imprensa e propaganda, para medir o impacto sensacionalista dos artigos, sempre seguindo um rigor quantitativo em relação ao tamanho dos títulos, dos artigos e do número de páginas. A Universidade de Colúmbia, durante a Primeira Guerra Mundial, foi pioneira nesses estudos quantitativos de material

caracterizados pelo fascínio pela contagem, pela medida e pelo rigor matemático. Passado esse acontecimento, o interesse voltou-se ao estudo da propaganda.

Os estudos envolvendo a análise de conteúdo se intensificaram na década de 1940, tendo como foco principal a busca por desvendar a propaganda nazista durante a Segunda Guerra Mundial e como marco distintivo as análises estatísticas de valores, fins, normas, objetivos e símbolos.

Bardin (2009), afirma que a codificação das mensagens atinge o seu apogeu com Berelson, e que passado o período de guerra, por anos houve bloqueio e desinteresse por parte de pesquisadores da utilização da AC, “durante algum tempo, a análise de conteúdo parece ter caído num impasse e uns quantos investigadores desiludidos (Berelson, Janis, Lasswell, Leites, Lerner, Pool) parecem abandonar a partida” (BARDIN, 2009, p.21).

Com o advento da informática nas últimas décadas, Bardin (2009) afirma que a investigação e a prática da análise de conteúdo forma foram afetadas de três formas: 1) pela utilização do computador; 2) pelo interesse dos estudos inerentes à comunicação visual e 3) pela inviabilidade de precisão dos trabalhos lingüísticos. Assim, a autora, utiliza como marco após meados dos anos 70, como momento histórico importante da proliferação dos computadores pessoais e as experiências em inteligência artificial, aumentando, neste contexto, a esperança nas possibilidades informáticas. Isso perdura até os dias atuais, com metodologias e técnicas já adequadas com os recursos tecnológicos.

Quanto a sua utilização, operacionalização e organização, para Bardin a análise de conteúdo possui duas funções que coexistem de modo complementar e que são:

a) uma função heurística, que visa a enriquecer a pesquisa exploratória, aumentando a propensão à descoberta e proporcionando o surgimento de hipóteses quando se examinam mensagens pouco exploradas anteriormente; e

b) uma função de administração da prova, ou seja, servir de prova para a verificação de hipóteses apresentadas sob a forma de questões ou de afirmações provisórias.

Atendendo a essas funções a aplicabilidade da análise de conteúdo se dá em diversos domínios, como explicitado na Tabela 1, que segue abaixo:

TABELA 1 - Domínios possíveis da aplicação da análise de conteúdo

Código e suporte	Número de pessoas implicadas na comunicação			
	Monólogo (uma pessoa)	Diálogo (comunicação dual)	Grupo Restrito	Comunicação de massa
Linguístico Oral	Agendas, maus pensamentos, congeminções, diários íntimos.	Cartas, respostas a questionários e a testes projetivos, trabalhos escolares	Ordens de serviço numa empresa, todas as comunicações escritas, trocadas dentro de um grupo.	Jornais, livros, anúncios publicitários, cartazes, literatura, textos jurídicos, panfletos.
Linguístico escrito	Delírio do doente mental, sonhos.	Entrevistas e conversações de qualquer espécie.	Discussões, entrevistas, conversações de grupo de qualquer natureza.	Exposições, discursos, rádio, televisão, cinema, publicidade, discos.
Ícônico (sinais, grafismos, imagens, fotografias, filmes, etc.)	Garatujas mais ou menos automáticas, grafitos, sonhos.	Resposta aos testes projetivos, comunicação entre duas pessoas mediante imagem	Toda a comunicação icônica num pequeno grupo (p.ex.: símbolos icônicos numa sociedade secreta, numa casta...).	Sinais de trânsito, cinema, publicidade, pintura, cartazes, televisão
Outros códigos semióticos (i.é, tudo que não	Manifestações históricas da doença mental, posturas, gestos, tiques, dança, coleções de objetos.	Comunicação não verbal com destino a outrem (posturas,	Comunicação não verbal com destino a outrem (posturas,	Meio físico e simbólico: sinalização urbana, monumentos, arte...; mitos, estereótipos,

sendo lingüístico pode ser portador de significações; ex.: música, objetos, comportamento, espaço, tempo, sinais patológicos, etc.)		gestos, distância espacial, sinais olfativos, manifestações emocionais, objetos quotidianos, vestuário, alojamento...), comportamentos diversos, tais como os ritos e as regras de cortesia	gestos, distância espacial, sinais olfativos, manifestações emocionais, objetos quotidianos, vestuário, alojamento...), comportamentos diversos, tais como os ritos e as regras de cortesia.	instituições, elementos de cultura.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------

Fonte: Adaptado da obra de Bardin (1979, p. 229)

Quanto ao processo de explicitação, sistematização e expressão do conteúdo de mensagens ele realizado em três etapas em conformidade com três pólos cronológicos diferentes. De acordo com Bardin (2009) e Minayo (2000), essas etapas compreendem:

a) **pré-análise**: fase de organização e sistematização das idéias, em que ocorre a escolha dos documentos a serem analisados, a retomada das hipóteses e dos objetivos iniciais da pesquisa em relação ao material coletado, e a elaboração de indicadores que orientarão a interpretação final. Sua decomposição se dá em quatro etapas: 1) leitura flutuante, onde deve haver um contato exaustivo com o material de análise; 2) constituição do Corpus, em que envolve a organização do material de modo a responder a critérios de exaustividade, representatividade, homogeneidade e pertinência; 3) formulação de hipóteses e objetivos, ou de pressupostos iniciais flexíveis que permitam a emergência de hipóteses a partir de procedimentos exploratórios; 4) referenciação dos índices e elaboração dos indicadores a serem adotados na análise, e preparação do material ou, se for o caso, edição;

b) **exploração do material**: fase em que os dados brutos do material são codificados a fim de alcançar a compreensão do texto. A codificação envolve procedimentos de recorte, contagem, classificação, desconto ou enumeração em função de regras previamente formuladas, e;

c) **tratamento dos resultados obtidos e interpretação**: os dados brutos são submetidos a operações estatísticas, a fim de se tornarem significativos e válidos e de evidenciarem as informações obtidas. A partir dessas informações, o investigador propõe suas inferências e realiza suas interpretações de acordo com o quadro teórico e os objetivos propostos, ou identifica novas dimensões teóricas sugeridas pela leitura do material. Desses resultados obtidos, as inferências podem ser respondidas ou outras análises podem ser realizadas baseadas em novas dimensões teóricas ou na utilização de técnicas diferentes.

Quanto às técnicas de análise de conteúdo, no sentido de promover o alcance e a compreensão dos significados, elas são apresentadas como:

a) **Análise temática ou categorial**: compreende o tipo de técnica mais utilizado pela análise de conteúdo, que consiste em operações de desmembramento do texto em unidades (categorias). Elas visam descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação, atentando-se com a frequência desses núcleos, sob a forma de dados segmentáveis e comparáveis, e não com sua dinâmica e organização.

b) **Análise de avaliação ou representacional**: visa medir as atitudes do locutor quanto aos objetos de que ele fala (pessoas, coisas, acontecimentos) e fundamenta-se no fato de que a linguagem representa e reflete diretamente aquele que a utiliza. Neste caso, os indicadores utilizados para se fazer inferências acerca da fonte de emissão estão explicitamente contidos na comunicação. A análise de avaliação atém-se à direção e à intensidade dos juízos, atendo-se, basicamente, à atitude, ou predisposição do emissor da mensagem para reagir sob a forma de opiniões (nível verbal), ou de atos (nível comportamental), em presença de objetos, de uma maneira determinada (Bardin, 2009; Minayo, 2000).

c) **Análise da expressão**: um conjunto de técnicas que trabalham indicadores (estrutura da narrativa) para atingir a inferência formal. A análise da

expressão parte do princípio de que há uma correspondência entre o tipo de discurso e as características do locutor e de seu meio. Logo, existe a necessidade de se conhecer o autor da fala, sua situação social e dados culturais que o moldam para se partir para a análise (Minayo, 2000). Essas técnicas são mais propícias de aplicação na investigação da autenticidade de documentos (literatura, história), na psicologia clínica (psicoterapia, psiquiatria), em discursos políticos ou outros susceptíveis de veicularem ideologias (retórica) (Bardin, 2009).

d) Análise das relações: busca extrair as relações entre elementos da mensagem, completando a análise frequencial simples, ou seja, procura a aparição associada de dois ou mais elementos no texto, atendo-se às relações que eles mantêm entre si. Pode ser subdividida entre dois subtipos. O primeiro é a análise de coocorrências, que visa a identificar a presença simultânea de elementos. Os procedimentos adotados para esse subtipo de análise são: a escolha das unidades de registro e sua categorização, a escolha das unidades de contexto e o recorte do texto em fragmentos, a codificação, o cálculo das coocorrências (mediante matriz de contingência) e comparação com o acaso, e a representação/interpretação dos resultados. O segundo subtipo consiste na análise estrutural, que procura a manifestação de uma mesma estrutura em fenômenos diversos. Os procedimentos adotados na análise estrutural partem da desestruturação do texto, a fim de explicá-lo, para, posteriormente, reconstruí-lo (Bardin, 2009).

e) Análise da enunciação: ela se diferencia das outras técnicas pois apóia-se na concepção da comunicação como um processo e funciona desviando-se das estruturas e dos elementos formais presentes no texto. Ela trabalha com as condições de produção da palavra e com as modalidades do discurso (análise sintática e paralingüística, análise lógica, análise dos elementos formais atípicos: silêncios, omissões, ilogismos (absurdos, disparates), e realce das figuras de retórica) (Minayo, 2000).

A importância da análise de conteúdo na investigação social é cada vez maior, sobretudo devido à forma metódica em como as informações são tratadas. Estes métodos têm sofrido uma evolução, favorecida pelos progressos em linguística, ciências da comunicação e da informática, e devido a sua preocupação de rigor e de profundidade para com as mensagens e/ou comunicações.

5 AVANTE, HERÓIS!

Depois de nos embasamos teoricamente sobre as mediações, o contexto histórico das histórias em quadrinhos, a criação da *DC Comics* e *Marvel*, e por fim, traçar a metodologia que irá permear essa pesquisa, nesse capítulo vamos apresentar os personagens que serão trabalhados bem como a análise das suas histórias, identificar e interpretar os fatos históricos e ideologias que cercam as suas narrativas.

5.1 Os Personagens

Antes de seguimos para a análise acerca da mediação da informação nos quadrinhos propriamente dita, vamos abordar antes os personagens trabalhados nesta monografia.

5.1.1 *Superman*

No final da década de 1930, os Estados Unidos ainda se recuperava da crise de 1929, que abalou a economia local e a sua entrada na Segunda Guerra Mundial. Em meio a esse cenário, Jerry Siegel e Joe Shuster criaram o Superman em 1938 para alavancar a moral do povo estadunidense.

É possível fazer associações do personagem Superman com figuras de guerreiros lendários da Grécia ou Roma antigas. Comparado essas criaturas que lutam pela humanidade, por ideais de justiça e pelo bem estar da humanidade, e, além disso, o próprio Superman informa lições de caráter e ética para aqueles que acompanham as suas histórias.

O personagem Superman – ou Super-Homem – nasceu no planeta fictício Krypton e teve como nome escolhido pelos seus pais de Kal-El (que significaria em idioma kryptoniano “O Filho das Estrelas”). Foi mandado à Terra por seu pai, Jor-El, um cientista, momentos antes do planeta explodir devido a guerras internas, salvando a vida do seu único filho mas que também e torna órfão não só de pai e mãe, mas de todo o seu planeta, no qual é destruído após sua partida. O foguete aterrissou na Terra, perto de uma fazenda, na cidade de Smallville, no Kansas, e lá, o pequeno Kal-El foi descoberto pelo casal de fazendeiros Jonathan e Martha Kent.

Ambos tiveram a tarefa de educar e ensinar o pequeno Clark Kent as principais virtudes do ser humano e que deveriam ser refletidas no herói Superman tais como bondade, amor ao próximo, luta pelo bem, e se fosse preciso, deixaria de lado seus próprios desejos e abrindo mão da sua vida para alcançar um ideal de paz. Contudo, a criação do jovem Clark não apenas se limitou apenas aprender o lado bom do ser humano, ele também viu a outra face dos humanos: a maldade. Além disso, Martha e Jonathan o aconselham a manter uma identidade secreta a fim de proteger seus próximos e como também a ele mesmo das autoridades e de outras pessoas poderosas que a qualquer custo, poderiam capturá-lo ou até mesmo matá-lo pois o viam como ameaça para o futuro da raça humana.

Conforme foi crescendo, ele descobriu que tinha habilidades diferentes dos humanos como dar grande o que mais tarde viria a ser a habilidade de voar, lançar raios-x pelos olhos além da sua super força. Quando mais velho, ele descobre que os seus poderes são obtidos através dos raios solares, que o regenera e dá força para as suas batalhas.

Umberto Eco, em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, descreve outras habilidades do Superman da seguinte forma:

É belo, humilde, bom e serviçal: sua vida é dedicada à luta contra as forças do mal e a polícia tem nele um colaborador incansável. (ECO, 1979. p. 247).

Quando não está usando o tradicional uniforme azul e vermelho, ele vive sua vida normal entre os humanos como Clark Kent, na cidade de Metrópolis, quando se muda e onde trabalha como repórter do Planeta Diário e tem como colegas de trabalho, a repórter e futura esposa de Louis Lane e o fotógrafo Jimmy Olsen.

A partir da sua vinda para o jornal é que acontecem as mais diversas histórias vividas pelo herói, pois como repórter investigativo descobre vários planos elaborados pelos criminosos da cidade, dentre eles Lex Luthor, principal vilão nas histórias em quadrinhos do Superman.

As pessoas admiram o homem de Aço e como afirma Rosa (2015) à admiração que temos pelos super-heróis provém da nossa necessidade de transferirmos os nossos anseios para outros seres superpoderosos, que são capazes de salvarem a humanidade das mais diversas situações. Seja através de

superforça, superinteligência, supervelocidade, capacidade de voar, ou qualquer outra habilidade que contradiz as leis da física.

5.1.2 Mulher Maravilha

Na década de 1940, em que a dominação dos homens imperava na sociedade nas ciências, nas profissões, na política e na cultura, e em que as mulheres eram exploradas no período industrial em meio a Segunda Guerra Mundial, onde seus maridos e filhos estavam no campo de batalha, Diana Prince, mais conhecida como Mulher-Maravilha, nasceu em 1941, e poucas ainda eram as conquistas feministas.

Assim, o psicólogo americano William Moulton Marston, criador e idealizador de *Wonder Woman* explicou que concebeu Diana por acreditar que um mundo com mulheres era um mundo mais justo e defendia a igualdade entre os gêneros. Por isso, resolveu utilizar os quadrinhos como um meio de comunicar para os mais jovens, principalmente as crianças durante o seu processo de aprendizagem, a sua crença: que as mulheres eram superiores aos homens e que iriam dominar o mundo. Então, Diana foi pensada para facilitar a implantação do matriarcado, inspirar as meninas a serem fortes e poderosas, além de demonstrar a força e o poder das mulheres.

Ademais, William não se deteve apenas à criar a heroína de *Themyscira*, também, foi um dos criadores do polígrafo – o detector de mentiras.

Oficialmente, sua entrada no mundo dos quadrinhos se deu logo após a publicação do seu artigo intitulado *Don't laugh at the Comics* (não ria dos quadrinhos), que discutia acerca do crescimento frenético do público leitor e a importância dos super-heróis como um dos fatores. Além de esbanjar elogios à *DC Universe*, ainda fazia comentários sobre a violência nos quadrinhos e apontava como solução a criação de uma linda heroína que fizesse os leitores dos quadrinhos terem a certeza de que o salvamento chegaria a tempo. Max Gaines, diretor da DC, sentiu-se convencido e contratou William como um consultor em histórias em quadrinhos.

A história da Mulher-Maravilha nos quadrinhos se inicia na edição número 8 da revista *All American's All Star Comic* em dezembro de 1941. A narrativa começa

com o capitão Steve Trevor, um aviador americano, que enquanto perseguia espiões do império nipônico seu avião é abatido e cai na Ilha Paraíso. O local é habitado apenas por mulheres e a princesa Diana, é quem salva a vida de Trevor. Sua mãe, a rainha Hipólita, receosa pela vinda masculina inesperada consulta as deusas Atena e Afrodite para descobrir que uma de suas amazonas precisa retornar com o capitão e lutar ao lado dele na América. Então, uma Olimpíada amazona é organizada e teve como grande vencedora Diana. Após sua vitória, ela segue rumo aos Estados Unidos, acompanhada de Steve Trevor. Para não colocar em perigo ela mesma e a Ilha das Amazonas, acaba por assumir uma identidade secreta passando a se chamar Diana Prince, uma enfermeira que abandona sua carreira para servir ao exército durante a Segunda Guerra.

Como vencedora da Olimpíada, ganha de sua mãe, a rainha Hipólita, o traje que ajudou a torná-la conhecida por todos no mundo. E os seus acessórios: os braceletes indestrutíveis, forjados a partir dos grilhões que mantinham as amazonas escravas, repelem a munição de diversas armas e representam a submissão amazona à Afrodite, deusa do amor e da beleza e o laço mágico obriga a vítima a obedecer as ordens do seu dono simbolizando a verdade.

Desde a sua criação na Ilha Paraíso, Diana sendo filha de Hipólita, rainha amazona, cresce sendo superprotegida num invólucro de ilusão. Sua tia Antíope a ensina a lutar e ser confiante. Assim, ela aprende a valorizar a honra, moralidade e paz. E como nos deuses encontramos poderes como a superforça, destreza e coragem, o que a coloca também na categoria de mitos.

Assim, a Mulher-Maravilha mesmo crescendo em um lugar isolado e conhecendo o que há de pior no mundo, ainda acredita na humanidade e que, apesar de todas as suas habilidades, ainda consegue ser mais humano do que nós (humanos).

5.1.3 Capitão América

Criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1940 sob o selo da editora Timely Comics, representando a vontade dos estadunidenses de entrarem na Segunda Guerra Mundial que se alastrava na Europa. Naquela época, os EUA ainda não estavam se envolvendo no conflito, mas a dupla queria criar um personagem que enfatizasse os seus sentimentos pessoais, ou seja, a favor da entrada do país na guerra. Além disso, os super-heróis patrióticos estavam muito populares naquela

época. Quando Simon desenhou o esboço original do herói, escolheu para ele o nome *Super American*. No entanto, percebeu que já existiam muitos heróis chamados "super" e, por isso, mudou o nome para Capitão América. Logo, em março de 1941, Capitão América estreou em sua própria HQ, o que era extremamente raro para quadrinho de um super-herói na época, com uma capa que o mostrava esmurrando a cara de Hitler.

A história do Capitão América nos quadrinhos conta a história de Steve Rogers, um rapaz patriota, mas cujo biótipo em nada favorecia sua entrada para se alistar no exército. Disposto a lutar na guerra aceita a ser submetido em um experimento científico, sendo que ia se tornar a primeira cobaia do projeto americano que consistia tomar a injeção de um soro chamado Soro do Supersoldado capaz de ampliar as habilidades de quem o tomasse e a exposição controlada de "Raios Vita", que ativa e estabiliza os produtos químicos injetados no sistema. Desse modo, Steve ganha muita massa muscular, amplifica a sua força, velocidade e se torna ágil. Torna-se um perfeito soldado. Contudo, antes que o projeto pudesse seguir adiante, um espião nazista invade o laboratório onde ocorria o experimento, mata o cientista Abraham Erskine responsável pelo desenvolveu o soro do e destrói todas as amostras restantes. Rogers, então, tornou-se o único supersoldado existente e passa a lutar sob o nome de Capitão América.

Um pequeno detalhe que diferencia o Capitão América dos outros superheróis citados anteriormente (Superman e Mulher-Maravilha) :enquanto os outros heróis tinham poderes inerentes, ou seus poderes provinham de algo que era produto de sua própria inteligência, Rogers adquiriu e ganhou sua força e agilidade advinda de um experimento do governo.

A identidade do Capitão América permaneceu secreta para guardar a sua segurança e para que Steve passasse a servir como soldado do exército mas seu melhor amigo, James Buchanan Barnes, o pequeno Bucky Barnes, descobriu seu segredo mas jurou nunca revelar para ninguém. Assim, virou seu parceiro.

Os dois lutaram com uma variedade de inimigos, entre eles o Caveira Vermelha, que era a personificação de toda maldade e propaganda do nazismo de Hitler e o cientista Barão Zemo. Ambos faziam parte de uma organização nazista poderosa chamada HIDRA fundada pelo Barão von Strucker, auxiliando a Alemanha Nazista nas suas guerras. O seu objetivo era ter o poder infinito, e também executar a Nova Ordem Mundial, que foi prevista por Adolf Hitler.

Enviados para a Inglaterra no final da Segunda Guerra Mundial, em 1945, na tentativa de impedir o vilão Barão Zemo, Steve e Bucky não conseguiram impedir que fosse lançado um avião cheio de explosivos,. Na tentativa de impedir que uma tragédia pudesse ocorrer com a queda desse avião, os dois alçaram voo para desarmar os explosivos, porém, foi em vão. A bomba acabou explodindo e o Capitão América foi arremessado nas gélidas águas do Atlântico Norte.

Anos mais tarde, seu corpo é encontrado pelos Vingadores, grupo formado para defender a Terra de grandes ameaças. O resgataram e o ajudaram na sua recuperação. Mais tarde, foi convidado por Nick Fury para liderar a equipe.

Contudo, o mesmo governo que o criou, mais tarde, o decepcionou. O que o fez perder a sua fé e abandonar o uniforme de Capitão América para assumir uma nova identidade: Nômade. Ou seja, alguém que não tinha nação, a de um herói sem pátria.

Sobre a sua personalidade, é considerado o maior herói do Universo Marvel, sendo que o Capitão América é um grande escoteiro, sempre tendo consciência de seus inimigos mas nunca tomando atitudes radicais demais. Além disso, durante muito tempo, e isso se reflete nas suas histórias, Steve foi visto como o "homem fora de sua época", o que faz levantar questionamentos sobre como sua filosofia e ideologia se aplicam no mundo atual.

5.2 ANÁLISE - AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO MEDIADORAS DE FATOS HISTÓRICOS PARA OS SEUS LEITORES

Aqui, iremos relacionar as simbologias e traços de personalidade que cada personagem traz na sua narrativa, como também qual o fato histórico esta envolvido na sua história.

Iniciamos a análise pela Mulher Maravilha que traz na sua narrativa elementos que remetem ao Feminismo, pois onde nascera, em Temiscira, terra das Amazonas, é valorizado e enaltecido o poder das mulheres frente aos homens. Uma Amazona nunca deve recuar e sempre enfrentar o sexo oposto. E Diana Price leva esse código a sério quando não está vestida como Mulher Maravilha, no seu trabalho como embaixadora da Organização das Nações Unidas (ONU), levando a representatividade feminina e luta pelos direitos das mulheres ao redor do mundo.

Nas suas histórias sempre vemos Diana desacatando ordens vindas dos homens, mesmo sendo eles: soldados, generais, governadores; ela nunca permitirá que eles a comandem.

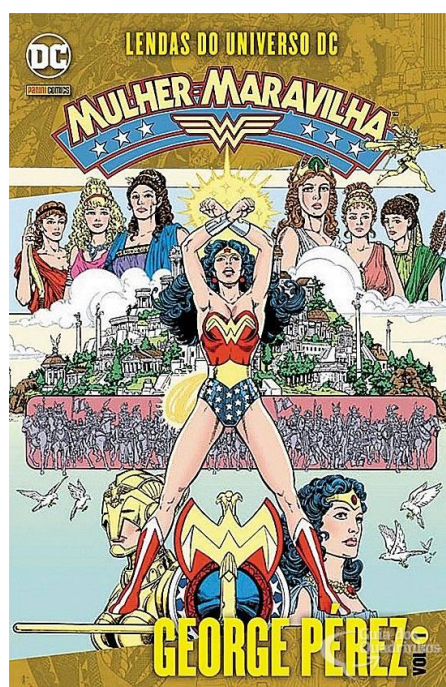
Para os leitores, essa marco na personalidade da Mulher Maravilha, principalmente nas crianças e jovens, levam a ideia de uma feminilidade forte, livre e corajosa, para combater o preconceito de que as mulheres são inferiores aos homens, e inspirar as meninas a terem autoconfiança, a se realizarem no esporte, nas ocupações e profissões monopolizadas pelos homens. Não à toa, a Mulher Maravilha é usada como símbolo em algumas correntes feministas.

E como o próprio William Marston escreveu ao justificar sua criação que a Mulher-Maravilha é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que deve governar o mundo.

Além da ideologia e simbologia feminista, não podemos esquecer a simbologia americana no seu uniforme. Um traje que é uma combinação de vermelho e azul que remete à bandeira dos Estados Unidos, a águia, símbolo americano, na região do peito em alusão à coragem e ao poder. Aqui, mostra aos seus leitores que toda a ação da Mulher Maravilha representa o próprio governo americano agindo.

Representa, portanto, mais um símbolo de força e intimidação americana para com os seus inimigos.

Figura 6 – Traje Mulher-Maravilha

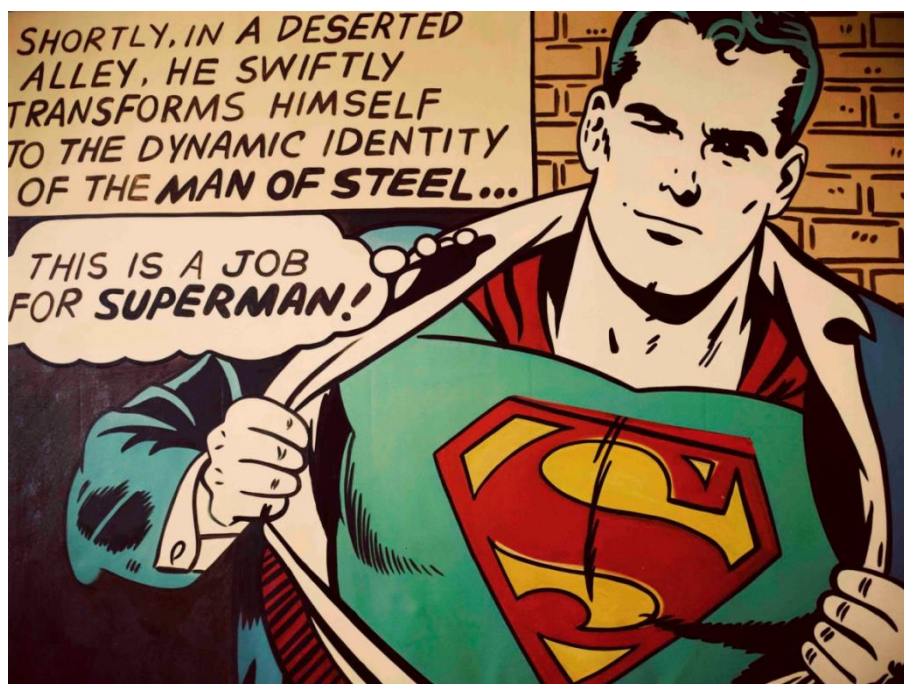


Fonte: <<https://bit.ly/2HGv8CB>> Acesso em: 10 jun. 2018.

Ao analisarmos o Superman, como já foi exposto, a sua criação foi motivada para alavancar o sentimento do povo americano frente a crise de 1929, e como os EUA precisavam mostrar todo o seu poderio, o super-herói fora criado como um ser superpoderoso que lutava pelos ideais de liberdade, justiça e tudo isso ao modo de vida americano. Esse sentimento de grandeza/poderoso fez com que o personagem ganhasse seu espaço no mercado de quadrinhos, admiração e devoção dos leitores e até hoje é considerado o maior super-herói de todos os tempos.

A sua simbologia não se detém apenas nas cores do seu uniforme em azul e vermelho que remetem a bandeira dos EUA exaltando o patriotismo americano. A letra “S” estampada no seu peito pode parecer no primeiro momento referência a palavra “super” ou Steel (aço em inglês), ou que a própria Martha Kent desenhou essa letra para ser usado no uniforme, mas baseando-se no filme lançado em 2013, com o título “O Homem de Aço”, em Krypton, esse símbolo estampado de uma forma mais deitada representa a esperança.

Figura 7 – Símbolo Superman

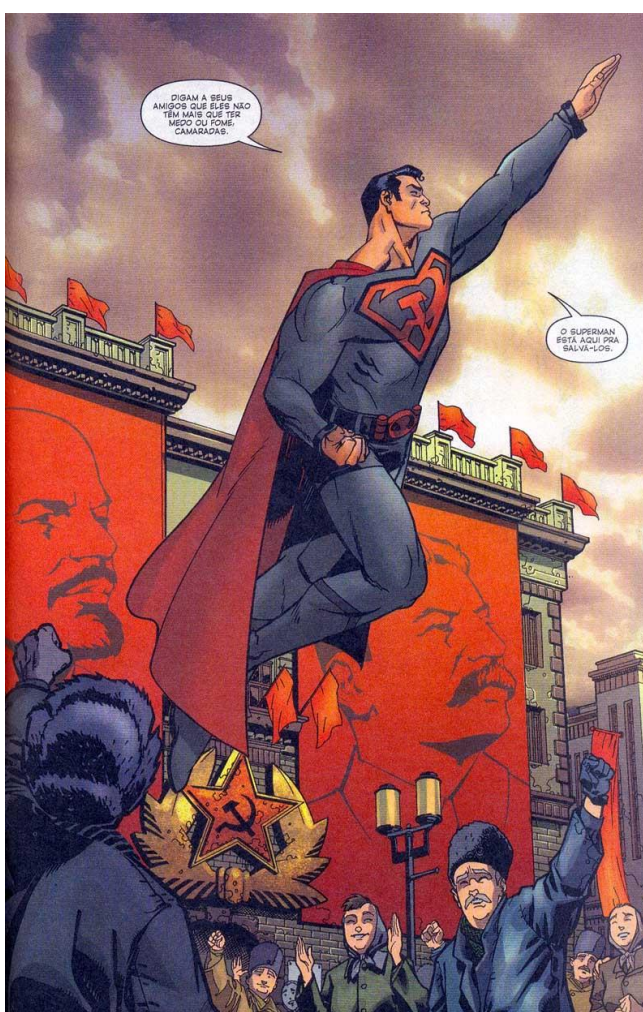


Fonte: <<http://www.zoinc.com.br/nerd/01-2013/a-historia-do-superman-em-25-logos>> Acesso em: 20 abr. 2018.

Porém, em outro arco, publicado em 2003, e pensado por Mark Millar, vemos a história de Superman nos anos 70, caso sua nave tivesse caído, em território ucraniano, durante a Guerra Fria. Vemos como o Homem de Aço é criado e educado no regime comunista de Stálin e passa a defender, de todas as maneiras possíveis, os ideais igualitários promovidos pelo Estado Social.

Assim, em Superman – Entre a Foice e o Martelo, temos um Superman que luta com todas as forças e abdica da sua vida pessoal para defender seu ideal e fazer aquilo que acredita ser o certo. Apesar de ser apenas um arco em um universo paralelo, vemos que em ambas as histórias, incorporam as ideologias capitalistas e comunistas na composição e criação do personagem.

Figura 8 – Traje Superman com as cores do Comunismo na história “Entre a Foice e o Martelo”

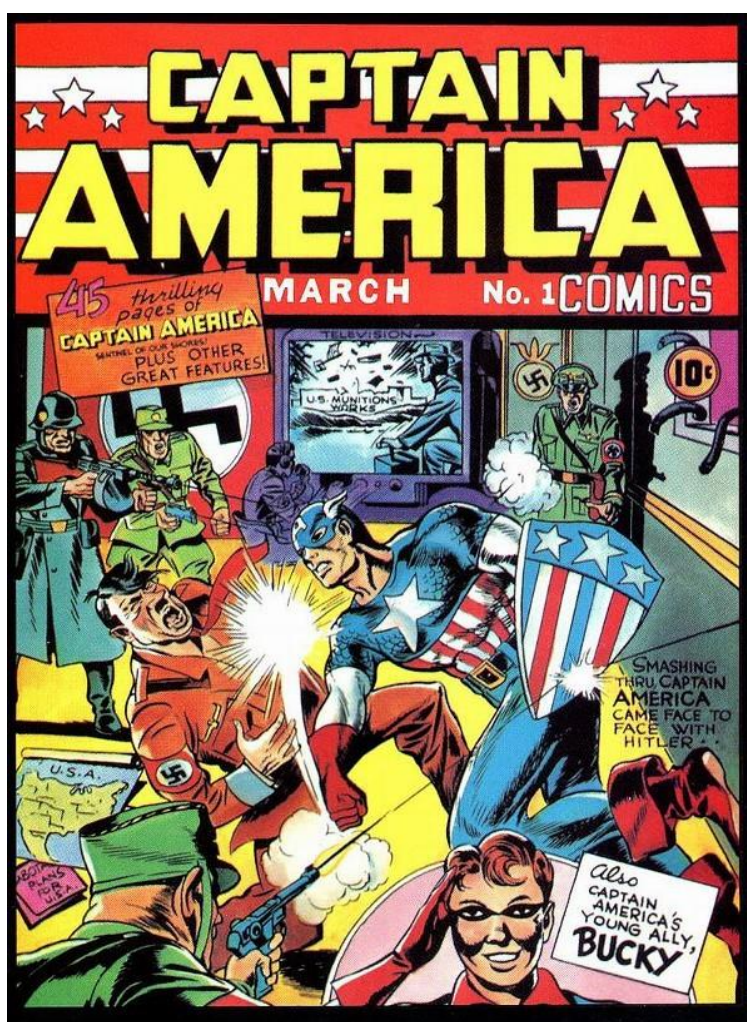


Fonte: HQ: Entre a Foice e o Martelo. Millar, Mark. 2003.

Por fim, o Capitão América que ao contrário de Superman e da Mulher Maravilha, em que virtudes como a verdade e a justiça além do patriotismo americano surgem como inerente aos personagens, esse patriotismo nesse personagem é escancarado e declarado, desde o próprio nome do herói até o simbolismo por trás da sua criação e motivação para entrar na Segunda Guerra Mundial.

Capitão América estreou sua HQ, com uma capa que o mostrava esmurrando a cara de Hitler. Esse exemplar foi premissa para vários protestos relacionados com o sentimento pró-guerra do povo americano.

Figura 9 - Primeiro volume HQ Capitão América



Fonte: <https://clclt.com/theclog/archives/2014/07/07/the-most-patriotic-comic-covers-of-all-time>.
Acesso em: 10 Jun. 2018.

Mostra-se aqui, claramente, que o Capitão América/EUA faria o papel de “salvador do mundo” e de “varrer o nazismo da humanidade”, simbolizado por Hitler, o que representava também o desejo dos americanos, de literalmente derrubar o líder do regime nazista no chão.

Como fruto do clima político da época, durante a Segunda Guerra Mundial, o Capitão América serviu como instrumento de propaganda tanto dentro quanto fora dos quadrinhos, protagonizando propagandas de recrutamento, dentro das suas histórias, elevando a influência do personagem no mundo dos quadrinhos. Não obstante, ainda mantinha a sua função primária nas suas próprias HQ's que era justamente promover os EUA e os valores americanos para os seus leitores. Não apenas as forças nazistas, mas o comunismo era mencionado nos quadrinhos como uma ameaça a paz no mundo e que só o Capitão América poderia destruí-lo. A imagem abaixo condiz com essa mentalidade, pois a traduzindo ela diz que: **Quanto suspense e ação você aguenta? Veja o Capitão América desafiar as hordas comunistas!**

Figura 10 – Capitão América combatendo as forças Comunistas



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/capitao-america/>. Acesso em: 10 jun. 2018.

Assim, os quadrinhos do CA, como um meio de comunicação de massa, eram destinados a transmitir uma ideologia de superioridade, patriotismo, além do caráter extremamente político, cultural e social americano.

Com relação à simbologia em relação ao seu uniforme, ele leva as cores da bandeira americana, estrelado, com a letra “A” estampado no capacete, além do

emblemático escudo triangular no começo dos seus quadrinhos e que na era Moderna é circular feito de Vibranium (um metal fictício que aparece nos quadrinhos publicados pela Marvel Comics) que leva as mesmas cores. Caracterizando mais uma vez o patriotismo americano e a sua supremacia.

Uma característica comum em ambos os personagens trabalhados aqui é a presença da Teoria das Balas Mágicas, que servem como instrumento de controle e manipulação da opinião pública, símbolo de repressão e revolta, caso do Superman em “Entre a Foice e o Martelo”; retrato da realidade social e mazelas sociais, no caso da Mulher Maravilha; e como forma de alistamento militar, no caso do Capitão América.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escolha das histórias em quadrinhos como objeto dessa pesquisa se deu pela sua ascensão em meio aos leitores, dar contribuição nos estudos voltados sobre essa temática no meio acadêmico, ainda mais na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação e pelo apreço pessoal que possuo aos quadrinhos e a sua história na era Moderna.

Sabemos que as HQ's podem ser consideradas não apenas como fonte de informação para os seus leitores, mas também como propagadoras de ideias, ideologias e discursos político-sociais para os mesmos, ou seja, elas possuem um valor grandioso nos contextos relacionados às narrativas e também na perspectiva da mediação da informação, da leitura e da cultura.

Ao folhearmos as páginas de um quadrinho, notamos que ela transmite informações acerca de um fato histórico ou de um discurso político/ideológico, seja ele de forma implícita ou explícita, pelo viés do autor. Por isso, as histórias apresentam uma narrativa lúdica, didática e autoexplicativa, colaborando para o entendimento do seu público-alvo.

Além disso, as histórias em quadrinhos proporcionam ao leitor uma experiência diferente em termos de leitura e transmissão de uma cultura que pode ser desconhecida para ele, e por meio das mesmas, ele pode conhecer e desenvolver interesse por aquela informação. E, portanto, pode despertar no leitor inúmeras sensações e vislumbrar a história como uma extensão da sua realidade.

Ao analisarmos as HQ's da Mulher Maravilha, Superman e Capitão América, nota-se que os elementos lúdicos, informacionais, sociais, culturais, políticos, ideológicos, além da mediação da informação, da leitura e da cultura estão bem evidentes e pertencentes a história, a narrativa e a simbologia de cada um desses personagens. Não obstante, não podemos nos esquecer que esses personagens também foram utilizados como propaganda pelos Estados Unidos para divulgar e disseminar discursos voltados para os seus interesses políticos, econômicos e sociais, principalmente, no que tange ao período das Grandes Guerras e Guerra Fria. Isso se faz presente quando fora utilizado a Teoria das Balas Mágicas idealizado pelo Lasswell.

Por isso, ressalta-se que os estudos envolvendo os quadrinhos não apenas podem se restringir a mediação da leitura, pois seu vasto conteúdo nos oferece

perspectivas e múltiplos olhares acerca do seu papel informacional, social e da mediação da informação e da cultura para os seus leitores.

Sendo assim, o seguinte trabalho não possui caráter único, ou conclusão na sua análise, porém, pretendem desenvolver outras proposições e investigações posteriores aos demais temas relacionados a essa pesquisa, preocupando-se em contribuir para o crescimento da área de Biblioteconomia e nas discussões acadêmicas envolvendo as histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, O. F. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Pesq. Bras. Ci. Inf.**, Brasília, v. 2, n. 1, p. 89-103, jan./dez.2009.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Hucitec, 2002.
- BARRETO, A. A. Transferência da informação para o conhecimento. In: AQUINO, M. de A. (Org.) **O campo da ciência da informação**: gênese, conexões e especificidades. João Pessoa: Ed. Universitária, 2002. p. 49-57.
- CALLARI, A. **Universo dos super-heróis**. São Paulo: Discovery, (s.d.).
- CALLARI, A.; ZAGO, B.; LOPES, D.. **Quadrinhos no cinema**: o guia completo dos super-heróis. São Paulo: Évora, 2011.
- CAMPOS, C.J.G. A vivência do doente renal crônico em hemodiálise: significados atribuídos pelos pacientes [tese de Doutorado em Ciências Médicas]. Campinas (SP): Faculdade de Ciências Médicas, Universidade Estadual de Campinas; 2002. 310f.
- CAVALCANTE, R. B.; CALIXTO, P.; PINHEIRO, M. M. K. Análise de conteúdo: considerações gerais, relações com a pergunta de pesquisa, possibilidades e limitações do método. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v.24, n.1, p. 13-18, jan./abr. 2014. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/10000>>. Acesso em: 03 jun. 2018.
- CARVALHO, M. Espaços de cultura e formação de professores/monitores. In: LEITE; OSTETO (orgs.). **Museu, educação e cultura**: encontro de crianças e professores com a arte. Campinas: Papirus, 2005.
- CIRNE, M. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.
- CUCHE, D. **O Conceito de Cultura nas Ciências Sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2 ed. Bauru: EDUSC, 2002.

DAVALLON, J. A mediação: a comunicação em processo? **Prisma-Revista de Ciências da Informação e da Comunicação**, n.4/jun. 2003. Disponível em:<<http://revistas.ua.pt/index.php/prisma.com/article/view/645/pdf>>. Acesso em: 05 jan. 2017.

DUARTE, N.; MARTINS, L. M. As contribuições de Aleksei Nikolaevich Leontiev para o entendimento da relação entre educação e cultura em tempos de relativismo pós-moderno. In: FERRO, O. M. R.; LOPES, Z. A. L. (Org.). **Educação e cultura: lições históricas do universo pantaneiro**. Campo Grande: Editora da UFMS, 2013, p. 43-79.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FAIRBAIRN, N. ; MORRISON, G. ; PAQUETTE, Y. **Mulher Maravilha: terra um**. Barueri, SP. Panini Brasil, 2017.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GELLEREAU, M. Pratiques culturelles et médiation. In: OLIVESI, Stéphane (dir.). **Sciences de l'information et de la communication** : objets, savoirs, discipline. Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 2006, p. 43-62.

GEERTZ, C. A Religião como Sistema Cultural. In: **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 2008.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5ª ed. São Paulo:

Atlas, 2010.

HOWE, S. Mitos e criações. In: _____. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

HOUAISS, A. ; VILLAR, M. S. ; FRANCO, F. M. M. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p.2922.

INFOESCOLA, **Marvel Comics**: histórico. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/empresas/marvel-comics/>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

LALANDE, A . Vocabulário técnico e crítico da filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 1993. LALANDE, André . **Vocabulário técnico e crítico da filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

LATOURETTE, B. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, Marc; JACOB, Christian. **O poder das bibliotecas: a memória dos livros no Ocidente**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2000. p. 21-44.

MARCONI, M. A. ; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

MILLAR, M. **Superman: entre a foice e o martelo**. Barueri, SP. Panini Brasil, 2017.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 16º ed. Petrópolis: RJ. Vozes, 2000.

MICHAELIS – **Dicionário de português online**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=LZLV>>. Acesso: 5 fev.2017.

MUNDO DA EDUCAÇÃO. **História da História em Quadrinhos**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

LARAIA, R. B. **Cultura: um conceito antropológico** . 26 ed. Rio de Janeiro: Zahar , 2014.

LASSWELL, H. A estrutura e a função da comunicação na sociedade In: COHN, Gabriel (Org.). **Comunicação e indústria cultural**, 2.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971, p. 105-117.

OUTHWAITE, W. ; BOTTOMORE, T. **Dicionário do pensamento social do século XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

RAMOS, F. B. ; FEBA, B. L. Ti. **Leitura de história em quadrinhos na sala de aula**. In: SOUZA, Renata Junqueira de; FEBA, Berta Lúcia Tagliari (Org). **Leitura literária na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2011.

SANTANELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SMIT, J. W. Arquivologia/Biblioteconomia: interfaces das ciências da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 8, n. 2, jul./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1713/1464>>. Acesso em: 05 jan. 2017.

SOLÉ, I. **Estratégias de Leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

TEIXEIRA COELHO. **Dicionário crítico de política cultural**: cultura e imaginário. 2 ed. São Paulo: Iluminuras, 1999.

TYLOR, E. B. A Ciência da Cultura, 1871. In: Celso Castro (org). **Evolucionismo Cultural**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2005.

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1998.

VERGUEIRO, W. ; RAMOS, P. (Orgs.). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a Nona Arte. São Paulo: Devir, 2009a.

VERGUEIRO, W. A **linguagem dos quadrinhos**: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010.

WILLIAMS, R. **Marxismo e literatura**. Rio de Janeiro : Zahar, 1979.

_____. **Cultura**. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1992.

WOLF, M. **Teorias da comunicação**. Lisboa: Presença, 2003.