

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

Jander César Reis Teles

**LEITURA E OBTENÇÃO DE CONHECIMENTO NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DC E MARVEL**

Belém
2017

Jander César Reis Teles

**LEITURA E OBTENÇÃO DE CONHECIMENTO NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DC E MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final para obtenção do grau de bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de Biblioteconomia do Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof.^a M.Sc. Telma Sobrinho

Belém
2017

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

- T269I Teles, Jander César Reis.
Leitura e obtenção de conhecimento nas histórias em quadrinhos de super-heróis DC e Marvel / Jander César Reis Teles; orientadora, Telma Socorro Silva Sobrinho. – 2017.
73 f.: il. Color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação)-
Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de Biblioteconomia, Belém, 2017.
1. Leitura. 2. Leitores. 3. Conhecimento. 4. Informação. 5. DC e Marvel. 6. Histórias em quadrinhos. 7. Super-Herói. I. Silva Sobrinho, Telma Socorro, *orient.* II. Título.
-

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

Jander César Reis Teles

**LEITURA E OBTENÇÃO DE CONHECIMENTO NAS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DC E MARVEL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito final para obtenção do grau de
bacharel em Biblioteconomia pela Faculdade de
Biblioteconomia do Instituto de Ciências Sociais
Aplicadas da Universidade Federal do Pará.

Julgado em: ___/___/2017

Conceito:

BANCA AVALIADORA:

Prof.^a M Sc. Telma Socorro Silva Sobrinho (Orient.)

Banca 1

Banca 2

M.Sc. Esp. Vitor Hugo Auzier Lima (Suplente)

Ao meu amado filho Joseph César, que está sempre ao meu lado me dando forças e apoio nesta minha jornada.

A minha mãe Diana Célia (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me conceder forças e paciência nos momentos mais árduos e difíceis.

Agradeço a minha rainha, minha mãe Diana Célia (*in memoriam*), que me proporcionou total ensinamento que irei levar até o fim de minha vida, onde consegui realizar o nosso sonho de frequentar uma universidade Federal, que apesar de não ter estado presente em minha conquista de passar no vestibular, que era seu maior sonho, mas sei que de algum lugar ao lado de Deus ela ficou feliz com esta vitória. Agradeço mais uma vez a minha mãe por me conceder a educação e o homem honesto que sou, pois assim aprendi a ser um bom pai.

Ao meu amado e querido filho Joseph César que é a fonte de toda a minha força nos momentos mais complicados para poder continuar esta jornada e atingir os meus objetivos, sendo a fonte de minha inspiração.

A Alyne Silva por ser meu braço direito, me dando um grande suporte neste trabalho e me orientar em momentos de dificuldades.

A minha professora e orientadora Telma Sobrinho, pelo apoio e conselhos para poder seguir em frente e pela atenção quando precisei.

Ao desenhista da DC Daniel HDR por ter fornecido informações para complementação deste trabalho, ao Fabiano Silveira do site Argcast, por ter dado um apoio.

Ao meu amigo Vitor Auzier pelo apoio e incentivo durante curso de graduação.

A todos os colaboradores que contribuíram para a realização desta pesquisa, como os grupos do facebook de história em quadrinhos, a Livraria Leitura, ao Sebo O Relicário, a banca de jornal Planeta Revista, a Gibiteca Pública Arthur Viana, bem como a todas as pessoas que foram entrevistadas.

“O mundo dos quadrinhos é mais vasto do que podemos imaginar. E é esteticamente mais interessante do que muitos imaginam”.

(Moacyr Cirne)

RESUMO

Investiga como as Histórias em Quadrinhos (HQ's) de Super-Heróis DC e Marvel contribuem para a leitura e obtenção do conhecimento do seu público leitor, identificando se este tipo de narrativa estimula o hábito da leitura, assim como permite à formação de opiniões e reflexões, podendo levar este leitor a obtenção do conhecimento. Ressalta que razões levaram com que os leitores prosseguissem com este tipo de leitura ao longo da vida adulta. Trata-se de uma pesquisa quanti-qualitativa, sob a forma de estudo exploratória e explicativa, em relação ao planejamento da pesquisa, foi conceituada como pesquisa de campo, com o instrumento do questionário. Conclui que os leitores buscam mais o enriquecimento de aprendizagem através das leituras, a formação do leitor está sendo construída através dos gibis, novos ambientes estão sendo montados e novas leituras enriquecem o espaço da pessoa, pois existem diversos meios no mundo das HQ's em que historicamente utilizamos estas ferramentas como uma fonte de informação e obtenção do conhecimento.

Palavras-chave: História em Quadrinho. Conhecimento. Leitores. Leitura. Super-Heróis. Informação.

ABSTRACT

It investigates like the comic book Superheroes (HQ's) *DC* and *Marvel* contributes to the reading and getting the knowledge of his public reader, identifying if this type of narrative stimulates a part of the reading, as well as it allows to the formation of opinions and reflections, when this reader led to getting the knowledge. It emphasizes which reasons got a beating so that the readers continued with this type of reading along the adult life. It is the question of a quanti-qualitative inquiry, under the form of study exploratória and explicative, regarding the projection of the inquiry, it was conceptualized like field work, with the instrument of the questionnaire. End that the readers look more for the enrichment of apprenticeship through the leituras, the formation of the reader is being built through the pickaninnies, new environments are being mounted and news leituras make the space of the person rich, since there are several ways in the world of the HQ's in which historically we use these tools as a fountain of information and getting the knowledge

Keywords: Comic Book. Knowledge. Reading Process. Super heroes. Information. Reading.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Vista do Livro Histoire de Mr. Jabot.....	22
Figura 2- The Yelow Kids.....	24
Figura 3- Heróis DC Comics.....	26
Figura 4- Heróis Marvel	26
Figura 5- Batman vs Hulk.....	27
Figura 6- Superman vs Homem-Aranha.....	27
Figura 7- X-men vs Novos Titãs.....	27
Figura 8- DC vs Marvel.....	28
Figura 9- Amalgama.....	28
Figura 10- Liga da Justiça vs Vingadores.....	29
Figura 11- Famous Funnies.....	30
Figura 12- Malcolm Wheeler-Nichouson.....	30
Figura 13- New Fun.....	30
Figura 14- Detective Comics.....	31
Figura 15- Action Comics.....	32
Figura 16- Detective Comics #27.....	32
Figura 17- Marvel Comics Tocha Humana.....	33
Figura 18- Marvel Mystery Comics.....	33
Figura 19- Capitain America.....	34
Figura 20- Fantastic Four.....	35
Fotografia 1- Miniaturas Eaglemoss.....	39
Fotografia 2- Itens para Colecionadores.....	39
Figura 21- HQ online.....	43
Figura 22- Página da DCnautas do Facebook.....	49
Figura 23- Página da DC Brasil Club do Facebook.....	50

Figura 24- Página da Coleção DC Graphic Novels Eaglemoss do Facebook.....	50
Figura 25- Página da Superaventuras Marvel do Facebook.....	51
Figura 26- Página da DC x Marvel do Facebook.....	51
Fotografia 3- Vista da sessão de revista em quadrinhos da Livraria Leitura.....	52
Fotografia 4- Vista da Banca de revista Planeta Revista.....	52
Fotografia 5- Vista do Sebo O Relicário.....	53
Fotografia 6- Vista da sessão de revista em quadrinhos da Gibiteca Pública Arthur Viana.....	53

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Faixa etária dos leitores de HQ's DC e Marvel Comics.....	54
Gráfico 2- Número e Grau de escolaridade de leitores de HQ's de Super-Heróis DC e Marvel.....	55
Gráfico 3- Tempo em que os leitores da DC e Marvel leem as HQ's.....	57
Gráfico 4- Número de leitores que têm por preferência HQ's de Super-Heróis DC e Marvel.....	57
Gráfico 5- Número de leitores que colecionam ambas as HQ's de Super-Heróis DC e Marvel.....	58
Gráfico 6- Número de leitores que leem com frequência HQ's de Super-Heróis DC e Marvel.....	59
Gráfico 7- Número de pessoas que acessam sites de HQ on-line.....	61
Gráfico 8- Análise dos leitores que informaram se as HQ's são uma fonte de informação para o aprendizado.....	62

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Profissão dos leitores de HQ's de Super-Heróis DC e Marvel.....	56
Tabela 2- Super-Heróis e vilões preferidos da DC.....	60
Tabela 3- Heróis e vilões preferidos da Marvel.....	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	OBJETIVOS.....	16
2.1	Geral.....	16
2.2	Específico.....	16
3	JUSTIFICATIVA.....	17
4	METODOLOGIA.....	18
4.1	Tipo de pesquisa.....	18
4.2	Instrumento de coletas de dados.....	19
4.3	Participantes da entrevista.....	19
5	A ORIGEM DA HISTÓRIA EM QUADRINHO.....	20
5.1	Início na Europa.....	20
5.2	Início nos Estados Unidos.....	22
5.3	A primeira história em quadrinho: yellow kids.....	23
6	HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: DC E MARVEL.....	26
6.1	DC comics.....	29
6.2	Marvel comics.....	33
6.3	Perfil dos leitores.....	37
6.3.1	Aspectos comportamentais dos colecionadores de quadrinhos no Brasil.....	38
6.4	Tipos de público.....	40
6.4.1	Como elas passam a se interessar pelas HQ's.....	41
7	HQ ON-LINE.....	43
8	A PRÁTICA DE LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	45
9	PESQUISA DE CAMPO: LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DC COMICS E MARVEL COMICS.....	48
9.1	Análise dos resultados.....	53
9.1.1	Leitura e obtenção do conhecimento.....	63
10	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
	REFERÊNCIAS.....	67
	APÊNDICE.....	71

1 INTRODUÇÃO

As HQ's são combinações de roteiros e artes em quadros, produzidos por argumentistas e desenhistas, que apresentam ao leitor diversos conceitos de informações nas histórias escritas e narradas, que contém conversas diretas e cheios de enredo, levando a ação, ciência, romance, terror, comédia e magia.

O modo que a HQ expressa seu conteúdo de maneira primorosa, atrai diversos tipos de leitores, sem dar à importância a faixa etária ou classe social, contribuindo para a formação de leitores e de incentivo a leitura, no entanto, este tipo de narrativa ainda gera discussões, uns a taxam de um mero escapismo, como apenas uma forma de leitura para se passar o tempo, e para outros sendo defendida como uma leitura capaz de acrescentar aspectos positivos a vivências dos leitores.

A HQ ao longo do século foi um meio influente e uma comunicação bastante difundida, o problema é que ela não é considerada por muitos como uma forma literária na área educacional, pois não se trata de um livro, ainda existe um certo preconceito na leitura dos gibis. A forma como esta narrativa é abordada por algumas pessoas é como se fosse apenas algo infantil, para crianças e adolescentes, descartando os adultos simpatizantes de quadrinhos e que são vistos como pessoas infantis e imaturas. A despeito disso Gordon (2016) diz que:

Pode parece difícil de acreditar, mas muitas pessoas ainda acham que HQ's são coisas de crianças. Mas, aos poucos, esse cenário, felizmente, está mudando.

Por outro lado o que precisa ser observado é que esta é uma forma de diversão para muitos, pois considerando que o gibi hoje em dia foi bastante modificado, as histórias se tornaram mais agressivas e de uma forma violenta de se observar, diferente do que eram tempos atrás, por ter narrativas mais leves, há quem os considere apenas como adornos, todavia para colecionadores as HQ's são consideradas como relíquias.

A forma em que na atualidade as HQ's são apresentadas e discutidas pressupõe que o efeito literário que os gibis possuem é de maneira fantástica e de modo prazeroso para o público leitor em geral.

Existem vários tipos de HQ's, contudo as revistas Norte-Americanas são as mais cogitadas pelo sucesso dessas narrações de grande enredo terem ocasionado no cenário globalizado da sociedade brasileira, o que contribuiu para o aprimoramento e o incentivo da leitura.

Mundialmente os quadrinhos são conhecidos popularmente como comics nos Estados Unidos (EUA), fumetti na Itália, tebeos na Espanha, muñequitos em Cuba, mangá no Japão, bande dessinée na França, historietas na Argentina e gibi no Brasil. Teve seu desenvolvimento inicial na Europa, para depois ser repercutida nos EUA.

Os quadrinhos tornaram-se um fenômeno em todo o mundo, fortalecendo desta forma o seu consumo entre crianças e jovens que em muitos casos levam esta leitura para a fase adulta. Este ocorreu principalmente com o surgimento dos Super-Heróis.

Surge então o interesse em observar e analisar as HQ's de Super-Heróis das editoras *DC* e *Marvel Comics*, especializadas em quadrinhos de Heróis e seu público leitor, mostrando este gênero temático como um importante divulgador da informação, incentivador da leitura e construção do conhecimento, ressaltando as informações contidas que fazem com que os leitores empreguem em suas vidas, a partir do momento em que eles se identifiquem com os personagens em razão dos detalhes, bem como os motivos que levaram estes a continuar com esta leitura durante a vida adulta.

Três razões foram determinantes para a escolha do tema tratado em questão, à primeira foi o interesse do autor pelos assuntos ligados as HQ's, principalmente no que se refere na questão das editoras *DC Comics* e *Marvel Comics*. A segunda, pela oportunidade do autor em participar de alguns projetos de elaboração de HQ. A terceira é mostrar a origem dos quadrinhos e seus pontos importantes.

Perguntamo-nos o que levam essas pessoas a começar a ler as HQ's? Inúmeras pode ser a resposta, como influência de outras pessoas; desenhos da Tv/filmes; até mesmo a alfabetização; passatempo; interesse pessoal. Mas as Hq's são grandes presentes mágicos para uma grande leitura.

A sugestão dessa pesquisa é de passar um aprendizado sobre as HQ's, das editoras *DC Comics* e *Marvel Comics*, em que as mesmas são especializadas em quadrinhos de Super-Heróis. Tendo a intenção de mostrar aos leitores a importância e um conjunto de informações neste tipo de história, de modo geral através da leitura e de seus valores descritos nas narrativas dos quadrinhos.

A metodologia utilizada neste trabalho segundo os objetivos foi uma pesquisa exploratória e explicativa, em que a exploratória visa pelo

“desenvolvimento e esclarecimento de ideias, com objetivo de oferecer uma visão panorâmica” (GONSALVES, 2001, p.65) e a explicativa tende a “identificar os fatores que contribuem para ocorrência e o desenvolvimento de um determinado fenômeno” (ibidem, 2001, p.66). Foi apresentado segundo a natureza dos dados um estudo com abordagem Quanti-qualitativa. Em algumas pesquisas podem ser vistas tanto características de uma pesquisa puramente quantitativa ou qualitativa, mas isto pode variar de acordo com as necessidades de quem realiza a mesma, pois um tema pode exigir por essência ou como complementação o uso dos dois tipos de abordagem. Dessa forma, pode-se optar pela junção das análises quantitativas e qualitativas resultando, por exemplo, em uma pesquisa de caráter quanti-qualitativo. Segundo Portela (2004, p.4):

A vantagem de se integrar os dois métodos está, de um lado, na explicitação de todos os passos da pesquisa, de outro, na oportunidade de prevenir a interferência da subjetividade do pesquisador nas conclusões obtidas.

Em relação ao planejamento da pesquisa, foi conceituada como pesquisa de campo realizada na Livraria Leitura do Shopping Pátio Belém, na cidade de Belém do Pará; sebo O Relicário, na Avenida Presidente Vargas em Belém do Pará; Banca de revista Planeta Revista, na Avenida Conselheiro Furtado em Belém do Pará; na gibiteca Pública Arthur Viana (Centur) e em redes sociais de grupos fechados do facebook como o DCnautas, DC Brasil Club, Coleção DC Graphic Novels Eaglemoss, Superaventuras Marvel e DC x Marvel, através da coleta de informações com o público leitor de HQ's de Super-Heróis da *DC* e *Marvel Comics*. A pesquisa de campo “pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. [...] o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre- ou ocorreu- e reunir um conjunto de informações a serem documentadas” (GONSALVES, 2001, p.67).

Para a coleta dos dados foi usado o instrumento do questionário estruturado que garante a uniformidade de entendimento dos entrevistados.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica utilizando diversos materiais como os de Janaína Sharlene Assunção Dias (DIAS, 2010) uma abordagem sobre este tema e sua contribuição para a formação de novos leitores e Rubem Borges Teixeira Ramos (RAMOS, 2008) que fala da obtenção de conhecimento na leitura das revistas de Super-Heróis. Como no livro de Paulo Freire (FREIRE, 2005) tratando da importância do ato de ler etc.

2 A ORIGEM DA HISTÓRIA EM QUADRINHO

O conceito HQ's que consiste na arte de narrar história por meio de sequências de desenhos ou figuras tem sua origem desde os primórdios na época da Pré-História, em que os homens das cavernas já faziam uso de pinturas rupestres, sem a presença da escrita ainda, para registrar acontecimentos de como eram suas aventuras nas caçadas e na luta pela sobrevivência. Eram desenhos que mostravam o cotidiano nas paredes de grutas e cavernas. De certa forma já podemos observar o começo do que posteriormente, no século XIX, seriam as charges e após, as H'Qs e atualmente os "memes" do mundo virtual. Ao referir-se a tal assunto, Iannone, L. e Iannone, R. (1994, p.10) citam que: "Estudiosos apontam as inscrições que nossos antepassados deixaram nas cavernas, no período pré-histórico, como a origem mais remota das histórias em quadrinhos".

Avançando um pouco mais no tempo, foram encontrados desenhos e hieróglifos em baixo relevo no Egito, descrevendo a vida dos faraós através de sequências de figuras desenhadas. Como também nos quadros das igrejas medievais que representavam a via sacra por meio de figuras, sendo comuns, como os últimos momentos da vida de Jesus Cristo na terra, às tapeçarias medievais, são considerados antepassados das tirinhas (GANGORRA, 2012).

"A origem dos balões presentes nas histórias pode ser atribuída aos filactérios, faixas com palavras escritas junto à boca dos personagens, observadas em ilustrações europeias aproximadamente no século XIV" (KLICK EDUCAÇÃO, 2016). No entanto, as narrativas só vieram acompanhadas de imagem, a partir do século XIX na Europa e nos Estados Unidos, conhecidas como caricaturas e charge e posteriormente se expandiu em outros países. Entretanto, só se tornou um meio de comunicação de massa ao longo do século XX nos EUA por ter uma forma fácil de comunicação.

2.1 Início na Europa

A literatura na Europa foi uma grande fonte de inspiração para as HQ's, desde meados do século XIX. Os Europeus tinham um suplemento bem vasto na leitura, na qual apenas o clero e a nobreza podiam ter tal conhecimento, por terem condições melhores de pagar uma boa educação a seus descendentes, dando-lhes

o conhecimento da leitura e da escrita, enquanto a população Europeia era de extremo analfabetismo entre a classe baixa, e neste caso eles não tinham a maestria de acesso à leitura, deixando-os excluídos de grandes obras.

As charges nos livros de romances literários foram criadas para facilitar a imaginação dos leitores daquela época, inclusive quando o povo da classe baixa analfabeta conseguia ter acesso aos livros apenas para ver as figuras, de onde tentavam imaginar um pouco como eram as histórias devido às ilustrações que continham nos livros. Nesta época, as ilustrações tinham características de diversas situações contadas, algumas páginas inteiras dos livros eram publicadas pelos artistas da época com os desenhos.

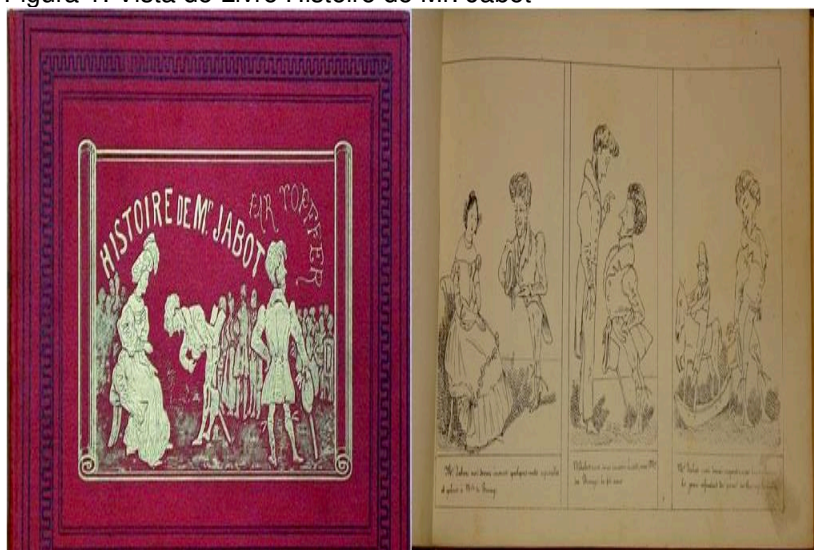
Devido a muitos acontecimentos na Europa no século XIX, as charges se agregaram também em torno das grandes revoluções e manifestos das classes sociais neste país, e seus folhetins começaram a ser adaptados, dando como por ascendência as HQ's que conhecemos hoje. No entanto, elas foram só um espelho, um processo de inspiração para os quadrinhos, além disso, não se tinha a total modernização deste recurso literário, ainda era de modo geral arcaico para esta narrativa.

Existia todo um contexto em um romance, mas quando apareciam às charges, os textos eram resumidos, dando total preferência para a arte, pois os desenhos transmitiam através da imagem toda a história, muitas ilustrações eram apresentadas sem legenda, porque os desenhistas traziam em suas artes cenas criadas, dando ênfase para a história, de modo geral construindo uma leitura visual entendida apenas da arte, sem legenda. Com um novo estilo, as charges foram bem recebidas e ganhando um bom público. Nesta linha de entendimento sobre a ausência dos diálogos Eisner (1985, p.24) menciona que:

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

Quem foi o inspirador definitivo da criação das HQ's? O responsável pelo pioneirismo desta leitura foi o artista gráfico e escritor suíço Rodolphe Topffer, 1799, lançando um livro chamado de *Histoire de Mr. Jabot*, de 1833, conforme Figura 1 abaixo, livro este sendo considerado o princípio das HQ's.

Figura 1: Vista do Livro Histoire de Mr. Jabot



Fonte: <httpwww.yorkbookfair.comantiquarian>.

Topffer criou diversos contos utilizando de total magia fantástica em seus trabalhos, enquadrando figuras, criou personagens como o Cryptogame, Vieux-bois e Jabot. Devido seu bom talento foi bem elogiado por grandes artistas. O autor faleceu em 1846. Outro autor foi o alemão Heimrich Christian Wilhelm Busch, tendo grande influência de Topffer. Busch era poeta, pintor e caricaturista, reconhecido por suas histórias e ilustrações satíricas, faleceu em 1908, eles foram os primeiros a fazerem trabalhos misturando texto e imagem. Ainda nesta mesma linha de consideração Gangorra (2017), aponta que:

Antes de tomar sua atual forma nos Estados Unidos, a história em quadrinhos foi pronunciada na Europa através de uma profusão de história e imagens, sem legendas ou ilustrações um texto.

2.2 Início nos Estados Unidos

Apesar dos Europeus terem tido a ideia de transformar a literatura escrita em imagem e arte ilustrada e terem sido os grandes inspiradores dos quadrinhos, contudo foram os nortes americanos que fizeram a transformação completa, fazendo com que as HQ's se tornassem o que são hoje e a atribuírem o crescimento do entretenimento industrial, levando uma série de conhecimentos para a população americana. Conforme Vergueiro (1998) “os Estados Unidos reuniam as condições necessárias de infraestrutura industrial voltada para o entretenimento como informação para grande massa populacional”.

Os americanos com suas criatividade começam a desenvolver nos jornais do século XIX, a produção das caricaturas e desenhos, chamadas de *cartoons* e os

profissionais nomeados de *cartoonist*, ou seja, caricaturistas. As caricaturas produzidas nos jornais significavam e expressam até hoje, imagens satíricas, muitas dispensando textos. No ano de 1890, as narrativas começaram a se mesclar com a arte dos desenhistas, dando o molde dos quadrinhos com os enredos e compreensões mais fáceis de entender, de tal modo deixando um pouco de lado os textos escritos e se focando mais no novo formato do diálogo, já incluso o formato simples e sequencial dos quadrinhos.

Nos EUA os sucessos que vinham nas tiras de jornais começaram a fazer amplo acontecimento no público em geral, dando início a uma grande concorrência entre os empresários donos de jornais e uma disputa no comércio pelas vendas, tudo devido ao uso das tiras de quadrinhos dos jornais nova-iorquinos. Os principais concorrentes pelas vendas dos jornais eram, **Joseph Pulitzer**, proprietário do Jornal *New York World* e **Willian Randolph Hearst**, do *Morning Jornal*, dois grandes empresários da imprensa de Nova York (VERGUEIRO, 1998; FURLAN, 1985).

A disputa entre os dois empresários estava cometida, eles tinham que arquitetar, ou seja, conceber e inovar outros meios para poderem agradar os leitores e fãs, foi então que usaram impressões coloridas. Os dois foram para a “guerra” e aos domingos iriam decidir qual jornal era o melhor.

A visão de **Hearst** para os desenhos era mais ampla, demonstrando mais interesse e consideração pelos quadrinhos. Porém foi o dono do jornal *World* que passou na frente em publicar o maior sucesso, o *Yellow Kid*, criado por **Outcault**, na qual ele modernizou os quadrinhos com seus personagens mais fixados, com atitudes mais fragmentadas e organizadas devido os balões que continham nos enredos. **Outcault** produziu esse novo começo nas HQ's em 1895.

Devido a uma nova forma de produção de desenhos e charges, os desenhistas começaram a abrir uma ampla concorrência entre eles no mercado de desenhos em que a profissão ficou mais valorizada.

2.3 A primeira história em quadrinho: yellow kids

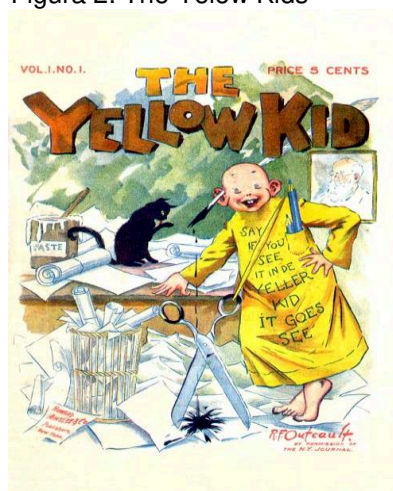
A HQ historicamente começou de fato, há quase 124 anos, diversas fontes afirmam que o dia 17 de fevereiro de 1895 em Londres é retratado como o dia do surgimento das HQ's, com o lançamento da primeira história desenhada, o menino de roupão amarelo, o *Yellow Kids*, mais conhecido no Brasil como o Menino Amarelo. O personagem foi criado pelo jovem americano de descendência alemã,

nascido em 14 de janeiro de 1863, em Lancaster, Ohio, EUA, Richard Felton Outcault, formado em artes pela *McMicken University*, este foi morar em NY para seguir carreira de ilustrador. Nesta cidade, fez trabalhos de ilustração para as revistas *The Eletrical World*, *Judge* e várias outras, porém sua maior oportunidade foi quando trabalhou no jornal *New York World*.

Outcault produziu painéis semanais com enredo de humor, conhecidas como charges, que eram inclusos nas páginas de jornais, o mesmo teve a oportunidade de criar a *Down Hogan's Alley* sendo um fator importante para o mundo dos quadrinhos, devido o nascimento e origem que muitos consideram como a primeira HQ mundial, O Menino Amarelo, *The Yellow Kid* no original (LUCCHETTI, 2001).

O *Yellow Kids* como era conhecido o personagem de Outcault, conforme Figura 2 abaixo, tinha um nome dentro da história, chamado de Mickey Dugan. Antes do autor apresentar o Garoto Amarelo, ele apareceu primeiramente em uma revista chamada *Thuth*, em meados de 1894 a 1895, depois disso fez sua estreia no dia 17 de fevereiro de 1895, nas tiras do jornal *New York World*, sua apresentação ainda era em preto e branco, neste mesmo ano no dia 5 de maio, passa a ser publicado colorido. O garoto era o personagem principal, a característica do personagem era de um menino de cabeça grande e raspada, olhos grandes, tinha apenas dois dentes na frente, usava uma camisola amarela, andava descalço, vivia pelas redondezas da periferia junto com outras crianças e em suas roupas vinham escritas frases sarcásticas que ironizavam até o presidente, era pela roupa que ele se comunicava.

Figura 2: The Yelow Kids



Fonte: <http://www.magazineart.org/main.php/v/humor/earlyhumor/YellowKid-1897>

No dia 25 de outubro de 1896, Outcalt introduz nas tiras as falas com balões no personagem dizendo suas primeiras palavras, isso completa de vez a origem dos quadrinhos.

O Menino Amarelo virou a sensação, sendo o foco em tudo quanto fosse lugar, constituindo o primeiro personagem de quadrinho a ter uma disputa judicial, também o primeiro a ter publicação de imagem em vários produtos, como quebra-cabeça, leque e embalagem de caixa de biscoito. Outcalt decide sair do *World* preferindo trabalhar no *jornal*, mas sua criação a *Down Hogan's Alley* continua a ser publicada pelo *World*, ficando a frente o desenhista George B. Luks. Lucchetti (2001) reforça que:

Não demorou mais que algumas poucas semanas para que se tornasse a principal atração de *Down Hogan's Alley*. Entretanto, foi batizado com o nome de O Menino Amarelo somente em 1896, quando seu camisolão apareceu em amarelo.

A partir deste momento a cidade de NY passa a ter todos os domingos duas publicações do Yellow Kids em dois jornais que disputam a concorrência, um produzido e publicado pelo Outcalt no *Jornal* de Hearst e o outro por Luks no *World* de Pulitzer.

Depois do veredicto final entre a disputa judicial do Menino amarelo; Outcalt poderia continuar seu trabalho desenhando o Yellow Kids no *jornal* Hearst e o jornal *World* poderia continuar também a publicar os painéis do menino amarelo. Em janeiro de 1898, Outcalt para de desenhar o *Yellow Kids* e no dia 25 de setembro de 1928 falece, o pai das HQ's.

3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: DC E MARVEL

Os quadrinhos *DC* e *Marvel* são as HQ's preferidas e a as mais procuradas por jovens e adultos do mercado global, hoje e sempre, nota-se que cada vez mais a indústria de quadrinhos e o novo público crescem a cada dia, o que se pode conferir é que durante décadas os quadrinhos vêm evoluindo cada vez mais no mundo.

Estas editoras possuem os direitos dos maiores heróis dos quadrinhos como o Superman, Batman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde e etc. todos da *DC* (Figura 3) e a *Marvel* com seus personagens como o Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, Homem Aranha e etc. (Figura 4).

Figura 3: Heróis DC Comics



Fonte: <httpwww.illustrationhistory.orgartistsalex-ross>.

Figura 4: Heróis Marvel



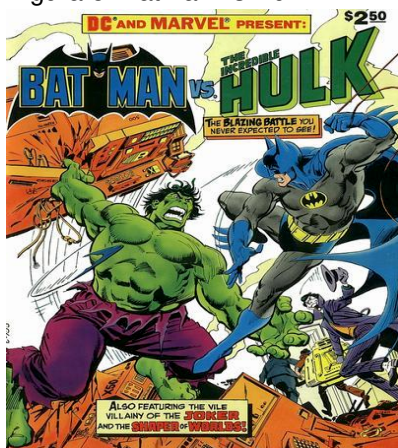
Fonte: <httpsbr.pinterest.comslamturkey22alex-ross>

A *DC* criou a maioria dos heróis em que a *Marvel* se inspirou profundamente, existem heróis e vilões semelhantes entre as editoras, mas a *DC* sempre saiu na frente com suas criações.

A *DC* e a *Marvel* têm parâmetros bem diferenciados, a segunda utiliza em suas histórias cidades existentes na vida real, como *NY*, *Washington* e outras, ao contrário da primeira que cria cidades fictícias como a *Gotham City*, *Metrópolis*, *Coast City* e *Central City* e etc.

Ambas já lançaram muitos quadrinhos, contudo ainda brigam entre elas dentro e fora das histórias pela concorrência para saberem quem é a melhor, no entanto, já se uniram diversas vezes para fazer um *crossover*, uma espécie de junção das duas editoras para apresentar seus principais personagens juntos em uma HQ, em que destacaram revistas como *Batman* e *Hulk*, *Superman* e *Homem Aranha*, *Novos Titãs* e *X-man* e outros, conforme pode ser visto na Figura 5, 6 e 7 abaixo.

Figura 5: Batman vs Hulk



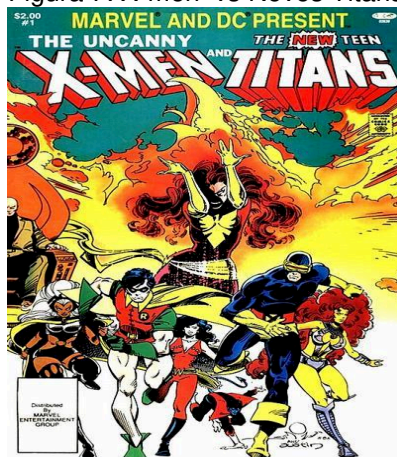
Fonte: <httpcomicvine.gamespot.com/profile/captainlantern76blogwhat-would-a-lego-dc-marvel-crossover-game-be-like>.

Figura 6: Superman vs Home-Aranha



Fonte: <httpcomicvine.gamespot.com/profile/captainlantern76blogwhat-would-a-lego-dc-marvel-crossover-game-be-like>.

Figura 7: X-men vs Novos Titãs



Fonte: <httpcomicvine.gamespot.com/profile/captainlantern76blogwhat-would-a-lego-dc-marvel-crossover-game-be-like>.

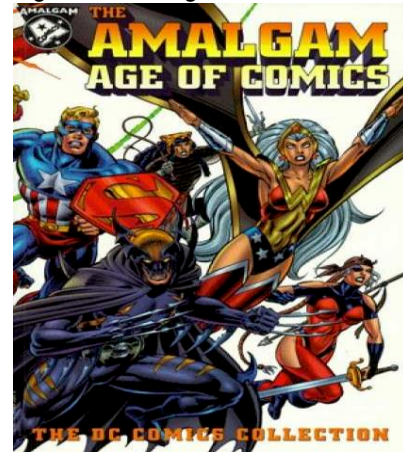
Um dos crossovers foi considerado na década de 90 como a batalha do século, o título da série se chamava *DC X Marvel*, ou vice versa, nessas edições reuniram os principais heróis da *DC* e *Marvel* para uma batalha entre eles, de tal forma que quem decidiria o vencedor era o próprio leitor de HQ's, imagem vista na Figura 8 e 9 abaixo.

Figura 8: DC vs Marvel



Fonte: <http://antimonitorhqsv1.blogspot.com.br/201008especial-crossovers-marvel-e-dc>.

Figura 9: Amalgama



Fonte: <http://antimonitorhqsv1.blogspot.com.br/201008especial-crossovers-marvel-e-dc>.

Devido a esta parceria, elas fizeram uma minissérie de 4 (quatro) edições chamada *Amalgama*, consistindo uma mistura dos heróis da *DC* e *Marvel* nos anos de 1996 e 1997, ou seja, combinação de personagens das duas editoras que transformavam dois heróis em um, como o Garra das Trevas junção de Batman e Wolverine, a Amazona junção da Mulher maravilha e Tempestade e super-soldado junção do Superman e Capitão América e etc.

Anos depois *DC* e *Marvel* fizeram outro Crossover muito aguardado pelos leitores, que foi o confronto entre Liga da Justiça x Vingadores, conforme Figura 10 abaixo, publicados apenas em 2002, uma saga esperada desde a década de 80.

Figura 10: Liga da Justiça vs Vingadores



Fonte: <httpswww.quora.comWhich-are-the-best-Marvel-DC-crossover-comics>.

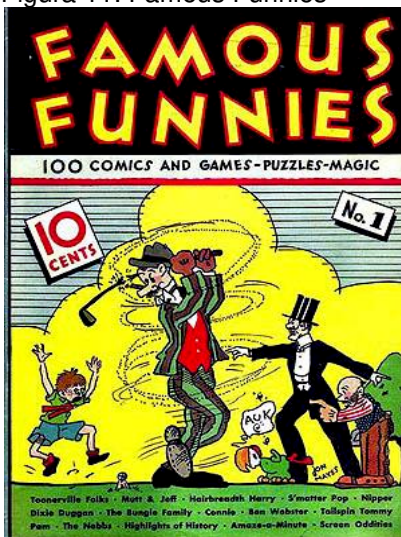
Hoje elas ainda brigam pela concorrência e formam novos leitores a cada dia, transformam a vida de muitas pessoas com boas histórias e excelentes personagens.

3.1 DC comics

Uma das editoras mais poderosas do mercado de quadrinhos Norte Americano, foi à pioneira em revelar um dos grandes heróis da nona arte, originando o surgimento do homem de aço, mais conhecido no mundo inteiro como *Superman*, que representa o ponta pé inicial na indústria de HQ's e o primeiro Super-herói dos quadrinhos com super-poderes.

Mas para chegar a este ponto inicial, a chave de tudo isto foi graças ao surgimento da revista *Famous Funnies* em 1934, conforme pode ser visto na figura 11 abaixo, que criou publicações com as tiras de jornais, nesta época não existia revista em quadrinhos, tudo era lido em tirinhas que vinham nos jornais. O criador e fundador da *DC comics*, Major **Malcolm Wheeler-Nicholson** (Figura 12), um ex-militar e escritor de romances e de pequenas histórias curtas para publicações de revistas *pulps*, após ver o surgimento da *Famous Funnies* teve uma grande e brilhante ideia de fundar e criar em 1934 a *Natiomal Allied Publications* a antecessora da *DC*, ele queria algo inovador e inédito nos quadrinhos, pois muitas editoras estavam vivendo de publicações de tiras de jornais já mencionadas e reimpressas das tiras, inclusive as *Famous Funnies*.

Figura 11: Famous Funnies



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Famous_Funnies

Figura 12: Malcolm Wheeler-Nicholson



Fonte: <https://en.wikipedia.org>

Em fevereiro de 1935, **Nicholson** trouxe o lançamento da revista *New Fun #1*, conforme Figura 13 abaixo, a publicação trazia episódios inéditos lançados com anúncios e propagandas. Ele não queria ficar apenas nas publicações repetidas como as outras editoras, pouco tempo depois, veio a lançar mais dois títulos inéditos.

Figura 13: New Fun



Fonte: <http://comicvine.gamespot.com/new-fun-1-the-big-comic-magazine>

Em 1937, *Detective Comics*, a última até hoje na ativa, criou publicações diferentes das revistas da *National Allied Publications*, tudo era inédito, mas isto foi bastante complicado para o **Nicholson**, pois era muito difícil de distribuir para os jornalistas fazerem as vendas. As suas publicações não eram conhecidas e

famosas, e os proprietários das bancas não queriam ficar com grandes quantidades de materiais estocados por não venderem publicações desconhecidas pelo público, os jornalheiros tinham como concorrências editoras bem mais conhecidas e sucedidas no mercado, por apresentarem personagens apreciados por todos os leitores. **Nicholson** até conseguia colocar seus materiais nas bancas para a comercialização, mas as devoluções eram bastante altas porque as vendas eram baixas.

A *New Fun* seguia uma linha de publicação parecida com a *Detective Comics*, as histórias de detetives.

Devido muitas dívidas com a gráfica no ano de 1937, **Nicholson** não teve saída, a não ser aceitar o dono da gráfica e distribuidor norte-americano, **Harry Donenfeld** como parceiro em suas publicações. Para poder fazer o lançamento da *Detective Comics* (Figura 14), **Nicholson** teve mais uma parceria neste ramo, junto com **Donenfeld** entrou o contador do dono da gráfica, **Jack S. Liebowitz**, nesta época eles criaram a *Detective Comics Inc.*

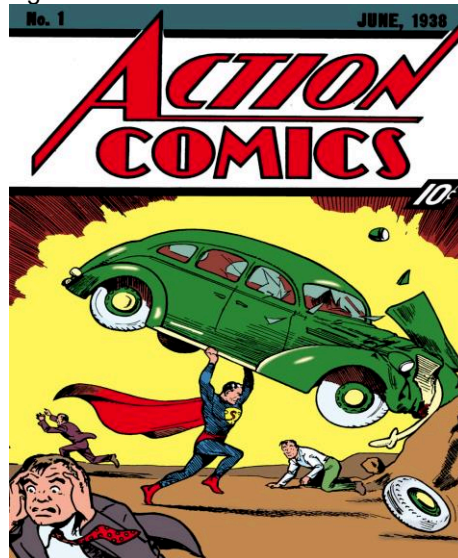
Figura 14: Detective Comics



Fonte: <http://realworldfatos.blogspot.com.br/2016/08/top-10-hqs-mais-caras-do-mundo.html>

Em 1938, **Nicholson** deixa à editora, **Donenfeld** muda o nome desta para *National Comics*, mesmo usando o símbolo da *DC* em suas capas, tratou de publicar em 1938 a *Action Comics #1* (Figura 15) e sua edição de estreia apresenta o Homem de aço, ou seja, o Superman, criado em 1934, pelo roteirista Jerry Siegel e o desenhista Joe Shuster, o primeiro que deu origem a todos os outros Super-Heróis das HQ's e aumentando as vendas das publicações

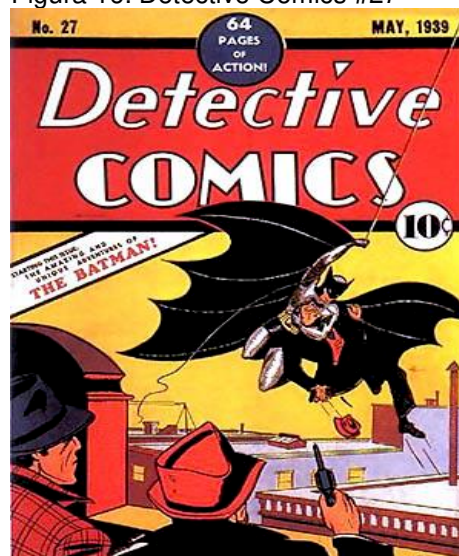
Figura 15: Action Comics



Fontes: <http://dc.wikia.com/wiki>.

Em 1939 na revista *Detective Comics* #27 (Figura 16), estreava o cavaleiro das trevas, mais conhecido também como *Batman*, neste mesmo ano mais uma vez o nome da editora muda, de *National Comics* para *DC Comics*, fazendo homenagem a *Detective Comics*, de modo que a *DC* é o nome definitivo da empresa até hoje, de onde originou a maior parte de todos os Super-heróis e super-vilões das HQ's, como a Mulher Maravilha, Flash, Lanterna Verde, Aquaman, Coringa, Lex Luthor, Darkseid e etc.

Figura 16: Detective Comics #27



Fonte: <http://www.planocritico.com/critica>.

3.2 Marvel comics

O estadunidense **Martin Goodman** teve em 1930, a ideia de fundar a *Timely Comics*, primeiro nome da *Marvel*. Nesta época, esta não era uma editora especializada em quadrinhos de Super-Heróis, o fato é que eles faziam sucesso com quadrinhos de banguê-banguê. **Goodman** como fundador e editor da revista tratou de desenvolver seu material no comércio de quadrinhos em NY sede da editora.

A editora possui os direitos dos personagens Capitão América, Homem de Ferro, Hulk e Homem Aranha.

Em 1939 é concebida uma publicação em que surgem dois grandes heróis na revista chamada *Marvel Comics*, que apresentava os primeiros heróis da *Marvel*, surge então em outubro de 1939 o Tocha Humana (Figura 17), criado pelo escritor e desenhista **Carl Burgos** e o Príncipe Namor criado também no mesmo ano, pelo também escritor e desenhista **Bill Everett**, ambos os personagens surgem na mesma revista, com a chegada e a apresentação desses heróis, o sucesso começa a crescer sendo bem aceito pelo público leitor, dessa forma os editores decidem lançar outra edição da *Marvel Comics* no outro ano, intitulado como *Marvel Mystery Comics* (Figura 18).

Figura 17: Marvel Comics Tocha Humana



Fonte: <httpstexgames.files.wordpress.com/201507martin-goodman.jpg>.

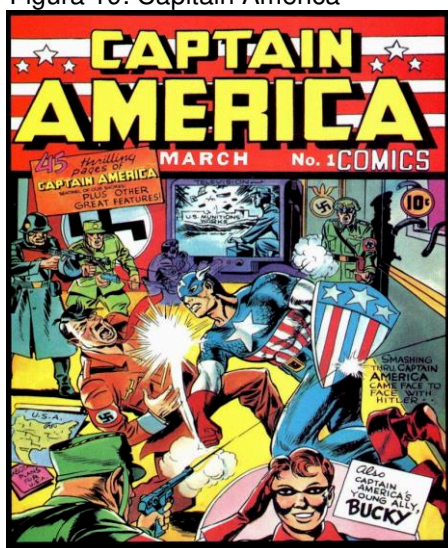
Figura 18: Marvel Mystery Comics



Fonte: <httpwww.mbbforum.commbbarchi veindex.phpt-41554.htm>.

Em 1940, na época da segunda Guerra mundial, **Jack Kirby** e **Joe Simons** unem-se para criar um dos maiores heróis patriotas da *Marvel Comics*, o Capitão América, surgido na era de ouro e em sua própria revista, a *Captain America* #1 (Figura 19) em março do mesmo ano, esta HQ foi o grande estouro da *Marvel*, mas antes de se chamar Capitão América por definitivo, se chamava *Super American*, porém **Simons** preferiu que se chamasse com o nome do título da revista capitão América.

Figura 19: Capitain America



Fonte: <http://stexgames.files.wordpress.com/2015/07/martin-goodman.jpg>.

Com o elevado patriotismo dos americanos e a guerra sendo vivida entre eles e o mundo, isto beneficiou à editora, tornando uma constante motivação para os jovens soldados americanos, já que o herói patriota e outros heróis em histórias enfrentavam o nazismo e os soldados eram incentivados através dos quadrinhos, aumentando o número de vendas das HQ's. Mas nem tudo foi um mar de rosa para a editora, com o fim dos conflitos, as vendas começaram a cair, pois aquele tipo de enredo relacionado às batalhas não tinha mais interesse para os leitores, então a *Marvel* começou a criar outras maneiras para poder recuperar o seu público. Seguindo esta linha de entendimento Smee (2013) enfatiza que:

Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos de super-heróis atingiram seu ápice. Foi durante este período que foram registrados seus maiores números de vendas por exemplar [...]. A guerra impulsionava os leitores a consumirem quadrinhos, uma vez que os gibis traziam em suas capas os super-heróis enfrentando os cabeças do Eixo. Além disso, milhares de quadrinhos eram levados ao front para que os soldados se sentissem incentivados com as histórias dos heróis. Contudo, em 1945, a guerra acabara, e não fora nem **Superman** nem o **Capitão América** quem

acertara um direto de direita na face de **Hitler**, mas seres humanos normais. Os soldados aliados haviam vencido a guerra sem a ajuda de superpoderes e, de volta para casa, não estavam mais interessados em superaventuras patrióticas, mas na manutenção de suas famílias. As pessoas começaram a perder o interesse pelas revistas de super-heróis. Personagens como **Tocha Humana**, **Namor**, **Flash** e **Lanterna Verde** deixaram de ser publicados por volta de 1949. Apenas **Superman**, **Batman**, **Mulher-Maravilha**, **Arqueiro Verde** e **Aquaman** resistiram.

Diversas formas e estilos foram inventadas, mesmo com vários gêneros feitos, a editora não conseguia se manter mais em destaque. Na década de 1950 com suas publicações, criaram um novo selo, chamado Atlas. Martin Goodman teve a ideia de ir à busca do que tinha feito sucesso na década de 1940, resgatar os heróis daquela época, mas os resultados foram negativos.

No fim da década de 1950, a *Marvel* começa a notar o surgimento de uma nova era para o mercado de quadrinhos. A *DC Comics* apresenta novidades de grande sucesso com os Super-Heróis e não apenas heróis que não tinham poderes, inspirando a *Marvel*, com isso ela começa a se recuperar de suas baixas vendas, criando novas histórias e novos heróis, como exemplo, o Quarteto Fantástico (Figura 20) e o Homem Aranha.

Figura 20: Fantastic Four



Fonte: <http://blogclimax.blogspot.com.br/2015/01/marvel-contra-o-quartet0-fantastico.html>

Seguindo este tipo de pensamento Gasparetto Junior (2006):

Jack Kirby e Stan Lee foram responsáveis pela criação do Quarteto Fantástico. O sucesso foi tão grande que estimulou a criação de outros heróis na mesma década, com destaque para o Homem-Aranha, de Stan Lee e Steve Ditko.

Tudo começou a correr a favor do vento com a *Marvel*, suas histórias com novos enredos e novos heróis trouxeram a editora para um novo patamar ao mercado editorial dos quadrinhos, suas narrativas estavam mais realistas, bem mais trabalhadas com seus personagens e fazia o público se identificar em questões do dia a dia. Com uma nova originalidade dos roteiros criados por Stan Lee, a *Marvel* o colocou em destaque e isso lhe rendeu o cargo de diretor da revista. Na década de 1970, mesmo com as grandes ideias de Stan Lee na direção da *Marvel*, a editora continuou com o declínio de queda de vendas dos quadrinhos, mas não durou muito, mas sempre há um novo limiar de renascentista na editora e isso ocorreu na década de 80, quando esta teve a criatividade de faturar com animações e fazer sucesso com estúdios de desenhos animados, como G.I Joe, conhecido também no Brasil como Comandos em Ação e Transformes. Segundo o site Mundo das Marcas (Acesso em 2017):

Em 1981, a MARVEL comprou os estúdios de animação DePatie-Freleng Enterprises, famoso por desenhos como A Pantera Cor-de-Rosa. A empresa foi rebatizada como Marvel Productions Ltd. e produziu séries de desenhos animados bastante conhecidas, como por exemplo, G.I. Joe, Transformers e Muppet Babies.

Na década de 90 a *Marvel* começa a ficar nos altos e baixos, os seus problemas com suas ações que valiam aproximadamente 35 dólares em 1993, tiveram uma queda dolorosa, o custo das ações em 1996 ficaram a valer 2 dólares, as coisas não estavam indo bem. Com toda essa crise, tiveram que passar os direitos de alguns personagens para a Fox, como os X-man e a Sony com os direitos do Homem Aranha, as duas empresas lançaram filmes desses heróis, porém a *Marvel* viu que as ideias dos filmes estavam excelentes e dando certo, com arrecadações das bilheterias, a partir daí que esta resolveu fazer seu próprio estúdio e um empréstimo de 225 milhões de dólares.

Os grandes números do sucesso nos filmes da *Marvel* que ainda se encontrava quebrado não foram o suficiente para reerguê-la. No entanto, começou a

colher bons frutos com os filmes, como Homem Aranha e Homem de Ferro, isto fez com que a empresa *Disney* tivesse um interesse pela editora.

Em 2009 a *Disney* compra a *Marvel Comics* em um equivalente de 4,2 bilhões de dólares, com as grandes produções e novos públicos, eles conseguiram se reerguer. As vendas dos quadrinhos começaram a se elevar e eles começam a ficar à frente das vendas de sua concorrente a *DC Comics*.

3.3 Perfil dos leitores

As HQ's trazem certa nostalgia para seu público, em que se apanham querendo voltar ao tempo, como se estes retrocedessem literalmente, como por exemplo, ao folhear um gibi antigo com uma trama bem escrita com reviravolta.

O leitor gosta de ser pego de surpresa, assim como as propagandas da época e suas capas dinâmicas que transmitiam a essência da história em uma única imagem que surpreendesse com postagens informativas, tendo capas até mais simples, diferenciando-se de algumas atuais que são muito poluídas, e com isso não há como não se emocionar ao se deparar com determinadas histórias que marcam a infância como os clássicos do passado.

Muitos começaram a ler quadrinhos com a *DC e Marvel*, as histórias tiveram uma grande influência nos desenhos animados da época, em que para muitos foi uma porta de entrada para o mundo dos Super-Heróis, com dublagens incríveis em português até hoje.

Alguns ambientes são um refúgio para quem se considera leitor das antigas que prefere um espaço para discutir sobre assuntos ligados aos gibis, nesta época ainda não existiam redes sociais como o *facebook* ou *whatsapp*, mas hoje, vários leitores possuem até grupos de quadrinhos nas redes sociais, havendo bastantes discussões, contudo muitas das vezes com poucos debates sobre o assunto e poucas trocas de ideias, assim como os comentários. Estes ambientes despertam memória esquecida de revistas que se lia na infância.

Antigamente as pessoas se encontravam entre amigos para conversar sobre o assunto, hoje devido à correria do dia a dia conversam mais pela internet, provavelmente muitos leitores tanto da *DC* quanto da *Marvel* têm seus perfis com a mesma semelhança, geralmente quem gosta de um, gosta de outro, sem se importar com “*hates*”, ou seja, pessoas que odeiam uma ou outra editora, pessoas que arranjam intrigas para desmerecer uma ou outra.

A *DC* tem um público que aceita muito mais histórias sérias, como a revista *Vertigo*, desta, quem não conhece esta revista pensa que é outra editora, ela produz histórias para adultos, como as *graphics novels* que são edições com longas narrativas e mais literárias, isso torna o perfil do leitor da *DC* mais gótico.

A Marvel também possui sua linha de histórias para adultos. Anos atrás na década de 80, lançou a *EPIC Marvel*, que tinha nas histórias o *Dreadstar*, um herói conhecido por poucos, apenas por fãs de quadrinhos mais antigos. O selo que a Marvel tem hoje para adultos é a *Marvel Knights* e a do *Conan*, o segundo é o campeão dos gibis para adultos. Nota-se que as semelhanças das editoras são bem próximas, o que faz tornar o perfil do leitor tanto da *DC* quanto da *Marvel* a seguir muitas vezes a mesma linha de leitura.

3.3.1 Aspectos comportamentais dos colecionadores de quadrinhos no Brasil

Manias fazem parte do universo dos seres humano, sendo colecionar um hábito saudável, há quem colecionem moedas, selos, chaves etc. e quem colecionem gibis. O colecionador brasileiro de quadrinhos tem um perfil comportamental específico, muitos quando iniciam uma coleção sentem aquela vontade de uma vez iniciada, terminá-la, diferentemente de outros países. Ao contrário do que muitos pensam, no Brasil temos uma fiel gama de colecionadores que colecionam quadrinhos desde a infância que enfrentam diversas coisas para adquirirem itens desejados para a coleção, até mesmo achar algum tesouro escondido lá no cantinho da prateleira, ocultada entre itens corriqueiros.

Há quem nunca tenha lido nada da *DC* e *Marvel* e passa a conhecer através de seus personagens o que os leva a interessar-se pela história.

Existem colecionadores que começaram desde cedo, seja comprando ou inicialmente herdando de seus familiares, alguns até reservam compartimentos de sua casa só para colocar suas coleções de quadrinhos e *actions figures* o que necessariamente não atrapalha no seu dia a dia quanto ao espaço físico em que não trocam e nem vendem suas edições. Esta manutenção do desenvolvimento de coleções destas revistas colaboram com as práticas saudáveis de higiene, organização pessoal e administração no momento em que o leitor acaba de ler o gibi e o guarda em seu local específico junto com os outros, seja separados por personagem ou por qualquer outra divisão. Assim como, a coleção contribui com a

construção mental dos primeiros critérios ligados à organização, preservação e à difusão do conhecimento.

Há também quem realize encontros para trocar ideias, bater papo ou até mesmo trocar coleções.

Muitos podem apreciar os quadrinhos de Super-Heróis da *DC* e *Marvel*, porém, existe uma minoria que desenvolve algum tipo de coleção, estes adotam diversos critérios como a série, autor, personagem, editora etc.

Os colecionadores de quadrinhos também se tornaram colecionadores de miniaturas *Eaglemoss* de chumbo, que para estes são como obras de arte, assim como outros itens para coleção, podendo ser visto na Foto 1 e 2, abaixo.

Fotografia 1: Miniaturas *Eaglemoss*



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Fotografia 2: Itens para Colecionadores



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Estas histórias servem para estes colecionadores não somente como distração, mas como algo para se desligarem um pouco dos problemas da vida cotidiana, assim como, um exercício de reflexão sobre os temas abordados nas histórias que muitas vezes possuem alguma forma de relação com a vida desses leitores.

3.4 Tipos de público

Quando os quadrinhos começaram, o público alvo era o infantil, contudo já se passaram décadas e este virou um conceito ultrapassado e antiquado, pois as HQ's com o passar do tempo foi entendida como uma leitura não apenas para crianças, mas também como uma grande forma de entretenimento e aprendizagem, transmitindo assim conhecimento, portanto, quem pensa que estas histórias interessam tão somente crianças e adolescentes estão enganados, podem atingir diversos públicos e faixas etárias.

Os gibis ainda são reduzidos a “coisas de criança”, onde o problema não é apenas gostar de quadrinhos, mas de gostar ainda deste tipo de leitura em si, ou até mesmo que são coisas do passado ou quem ainda lê até a fase adulta é coisa de *nerd*, ou seja, que os quadrinhos são considerados inadequados para certa idade, em detrimento de outras atividades.

O público que lê e tem suas preferências pelos gibis, buscam histórias dos heróis da *DC*, *Marvel* e faroeste que é mais para adultos como o Tex Willer, da Disney ou Turma da Mônica, meio que esses gostos se dividem, ou preferem todos os gêneros de quadrinhos. O maior público dessas narrativas são os colecionadores assíduos, que compram de diversos números e títulos para as suas coleções.

Observando que há uma grande representatividade do público adulto em relação às HQ's, estes leem os quadrinhos há muito mais tempo e conhecem profundamente do assunto, conservam o lado mais infantil, em que o leitor possa até chegar aos 70 anos lendo gibi. Situação muito comum são os leitores das antigas falarem que tiveram sorte de não ter nascido nos dias de hoje, este fato é devido às histórias mais antigas serem melhores que as de hoje, na visão deste público, apesar de que nesta época tenhamos mais facilidade como a tecnologia e a informação.

O fascínio por este tipo de narrativa contagia ainda hoje e faz falta para alguns, diga-se pelo roteirista e empresário da Marvel Jim Lee de 93 anos, criador

do Homem Aranha da Marvel, não consegue mais lê quadrinho devido sua péssima visão. Assim afirma Hessel (2016 *apud* LEE, 2016):

"Minha vista ficou terrível, não dá mais pra ler HQs. As letras são pequenas demais. Não só quadrinhos, mas jornais, romances, qualquer coisa. Sinto falta de ler 100%. É a coisa de que mais sinto falta no mundo".

Pode-se perceber que os quadrinhos mudam ao decorrer de cada época e buscam um novo público para uma nova geração, mudam a temática ficando mais diversificada. De acordo com Vergueiro (2007, p. 17).

Embora seja provavelmente prematuro visualizar em curto espaço de tempo qualquer tipo de reversão significativa de mercado de produção e consumo de história em quadrinho no Brasil, o panorama traçado nas páginas anteriores parece sinalizar a existência de uma forte tendência em direção à diversificação de público e produto.

As HQ's por muito tempo foi território masculino, como se a mulher não tivesse interesse em ler, contudo, não são poucas as mulheres fãs de quadrinhos, este preconceito predomina entre alguns fãs do gênero masculino que afirmam que elas não devem gostar desta forma de leitura, o que chega a ser inacreditável esta afirmação na atualidade. Pensamento este muitas vezes por estas histórias sempre serem contadas por homens, mas neste mercado o público feminino vem crescendo constantemente, em que já se ver roteiristas e desenhistas femininas no universo dos quadrinhos.

A escolha em ler algo vai de cada um, independente do que dizem as pessoas, não há idade, gênero ou hora para os quadrinhos serem lidos, o importante é gostar.

3.4.1 Como elas passam a se interessar pelas HQ's

O público consumidor dos quadrinhos teve seu contato com os produtos através de coleções de seus pais e de seus irmãos mais velhos, muitos também se interessaram por encontrar gibis abandonados por seus próprios parentes em cômodos de suas casas, que também os incentivavam, contudo muitas pessoas também dizem que as mães compravam para o filho ter o gosto pela leitura, essas são as iniciativas para o interesse por HQ.

Alguns pais passam como herança cultural para seus filhos toda a paixão e admiração pelos quadrinhos, em que os filhos muitas vezes se tornam tão amantes das HQ's quanto estes, herdando muitas vezes suas coleções.

Quando os pais leem para seus filhos isto os estimulam ao gosto por este tipo de leitura fazendo com que mais tarde estes passem a ter o interesse pelos quadrinhos, pois quem lê quadrinhos está em boa companhia.

Outro interesse também por este mercado é por assistir aos filmes de heróis que começam a aparecer nas mídias, surgindo desta forma uma legião de fãs que querem saber mais sobre os Super-Heróis e vilões. Machado (2010, p.2) comenta que:

[...] muitas HQs já existentes passaram por uma mudança interna, substituindo os comuns vilões, temas e tramas mirabolantes por assuntos mais "realistas" como terrorismo, preconceito e fanatismo religioso que, apesar de já existirem no mundo dos quadrinhos, passaram a ter maior importância, além de serem discutidos mais abertamente.

As gibitecas se tornam um grande refúgio para conhecer mais sobre os quadrinhos, já que elas contem diversos gêneros de HQ's, de modo geral se qualquer leitor que frequentar uma gibiteca, de fato que ele vai demonstrar o interesse por conhecer mais sobre os personagens dos quadrinhos, se assegurando que os pais levam seus filhos para buscarem o interesse e o bom abito da leitura apresentando o universo dos quadrinhos.

4 HQ ON-LINE

Ao longo dos anos o gibi mudou muito, durante todo esse tempo quem imaginou que se poderia ler HQ da *DC* em telefones, *tablets*, *ipod* e em *PC's* on-line, hoje o acesso é bastante fácil para qualquer leitor. A leitura de quadrinhos on-line (Figura 21) veio de fato para auxiliar os fãs da *DC* e da *Marvel* e de outros gêneros, e até para o leitor em que está conhecendo alguns personagens de HQ, ou de certa forma, facilitar o leitor de quadrinhos a ir à busca de inúmeros gêneros de revistas e minisséries, já que muitos sites fornecem um amplo volume de histórias de diversas editoras, como as poderosas *DC comics*, *Marvel* e mais editoras conhecidas por muitos fãs, como a *Image*, *Dark Horser* e etc., mas que para os verdadeiros colecionadores preferem ter em mãos a própria HQ, pois muitas valem como se fossem “ouro”.

Figura 21: HQ online



Fonte: hqonline.com.br.

A Vantagem dos sites on-line é que tudo são de graça, inclusive os downloads, o problema é que muitos são denunciados por apresentarem diversos universos de HQ, onde não são autorizados pelas editoras originais a mostrar as histórias na íntegra, fato esse que faz com que as quedas das vendas caiam para as editoras no mercado, sendo consideradas como “pirataria”. Muitos sites especializados não precisam de cadastro para lê gibis, mas os verdadeiros sites das empresas originais de quadrinhos disponibilizam apenas as três primeiras páginas dos quadrinhos, como incentivo à leitura para os leitores e colecionadores.

A tecnologia atualmente está bem avançada até pela boa qualidade de impressão, com melhores encadernações produzidas, esse é um novo meio de comunicação. “Com o avanço da imprensa, da tecnologia e de novos meios de

impressão possibilitaram o desenvolvimento desse meio de comunicação de massa” (JARCEM, 2007).

Os sites on-line são muitos, como a própria HQ on-line, Índice alfabético, central dos quadrinhos, Terra-1, Brasil HQ e Mega HQ on-line e muitos outros, mas mesmo tendo um enorme acervo de A a Z, elas são de grande valor para muitos leitores, pois no Brasil as vendas de revistas em quadrinhos são extremamente caras e os sites facilitam os leitores de lerem edições raras e perdidas, ou seja, muitas edições nem chegam a ser publicadas aqui no Brasil, mas elas são traduzidas na íntegra por esses sites, muitos colecionadores vão em busca do que não foi publicado no Brasil.

O interessante em sites on-line é que trazem diversos gêneros de HQ, sendo quadrinhos de heróis, infantis, infantojuvenil, terror e adultos eróticos, contudo muitos sites on-line também são denunciados por apresentarem imagens de quadrinhos eróticos, como Manara, Druuna e outros quadrinhos criadas por próprios fãs de gibis, em que fazem sátiras e paródias de diversos personagens que não são autorizados, porém para acessar alguns sites é preciso fazer cadastro para poder obter acesso a esses tipos de quadrinhos.

O verdadeiro colecionador apesar de já ter lido on-line e de graça, prefere comprar um gibi caro para manter sua coleção. As HQ's on-line pregam um grande incentivo à leitura para diversos grupos, classes e gêneros de leitores, levando o leitor a ir à busca de uma nova ferramenta para a prática de leitura.

5 A PRÁTICA DE LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As HQ's trazem uma mensagem de leitura rápida e dinâmica Banti (2012 apud WOLF, 2013, p. 20). Sendo isto o que os leitores buscam leituras que não promova o cansaço e o tédio em que se sintam familiarizados sendo encontrado isto nos quadrinhos, pois quando o leitor utiliza este tipo de leitura ele usa sua imaginação, aprendendo de forma descontraída e prazerosa, fazendo com que este venha a utilizar sua criatividade e o aumento do poder de interpretação, facilitando o processo de ensino e aprendizagem e a formação de sujeitos críticos nas escolas, sendo um instrumento no processo de desenvolvimento da leitura e da escrita. O que é comentado por Oliveira (2010) sobre o papel do gibi no processo de aprendizagem, na afetividade e nas emoções, em que ele diz que os quadrinhos com sua forma prática de linguagem e cor, fazem com que as crianças consigam desenvolver certas empatias e sentimentos, que aumentam o seu vocabulário e despertam o interesse e gosto através do aprendizado da leitura dos gibis. Este aspecto também é sustentado por Barbosa (2004, p.21):

há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. [...] As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.

Vale notar a contribuição de Abrahão (apud MOYA, 1977, p. 149) que diz respeito à contribuição dos quadrinhos em sala de aula:

Os estudantes devem aprender a trabalhar as informações que adquirem através da leitura. O uso das HQ's como uma forma de expressão dos estudantes, desafiados a exercitar sua capacidade criativa, acaba por si só a criar seu próprio conhecimento. As HQ's ajudam os estudantes a compreender melhor o conteúdo apresentado em sala de aula. O motivo do interesse genérico das crianças pelas histórias e contos é a necessidade de crescimento mental. E o motivo particular de seu interesse maior pelas histórias em quadrinho está nos incentivos que esse tipo de literatura traz à mente infantil, atendendo à sua natureza e às suas necessidades específicas.

Portanto, não há como se negar o valor desse tipo de narrativa, que se destacam no ambiente escolar, sendo recomendados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) como materiais pedagógicos importantes, além de um instrumento de alfabetização nas escolas, devendo ser utilizadas nos conteúdos transversais que abordam assuntos sociais como o meio ambiente, saúde e cultural (BRASIL, 1997).

O que é afirmado por Vergueiro (2006, p.21): "no Brasil [...] o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e pelos PCNs". Além da presença dos PCNs que é um programa que vê os quadrinhos como um suporte de leitura e conforme Fontes (2017) "é necessário que estejam à disposição dos alunos textos dos mais variados gêneros (livros de contos, romances, jornais, quadrinhos, entre outros)", esta distribuição de obras no ensino fundamental é feita pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) que possibilita os professores e alunos a terem acesso às obras distribuídas nas escolas públicas.

Podemos verificar a presença dos gibis também nas provas de vestibulares (RAMOS, 2010), Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e concursos públicos, sendo exigida interpretação. Portanto, os benefícios deste tipo de histórias não somente pode ser visto no ensino fundamental e na alfabetização, como também na educação em geral, o que já está sendo reconhecido em diversos âmbitos.

Esta importante fonte de leitura já é vista como mais que um passatempo, já que está aliada a educação, em que algumas pessoas desenvolvem o hábito de ler com os gibis. Lovetro (1993, p.67) considera que a HQ seja:

(...) o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na integração das diversas linguagens artísticas. (...) é verdade que até agora ela não tem sido utilizada de forma correta no ensino. Em primeiro lugar por falta de profissionais especializados e também por desinformação de editoras que para fazer economia não contratam pessoas capacitadas e não desenvolvem nenhum estudo sobre como passar informações através das HQ's.

Sendo assim, pode ser verificado que as HQ's atuam como uma ferramenta pedagógica, em que os alunos não oferecem resistência alguma quanto ao seu uso em sala de aula, pois esta possui uma linguagem de fácil compreensão, com histórias divertidas e reunidas ao colorido das imagens, em que crianças e jovens se sentem familiarizados com esta narrativa. Como é notado por Calazans (2004, p.33):

As HQ's são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem sua atenção pelo prazer, sendo seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno.

Este gênero estimula o imaginário dos leitores e ao hábito de leitura, a partir do momento em que estes sentem a vontade de ler outras fontes. Leitura esta, que

pode enriquecer o vocabulário de seus leitores estimulando-os a usar o pensamento e a imaginação. Podemos considerá-la parte integrante na construção dos valores sociais e culturais, formando leitores competentes, porém, este leitor tem que ter o acesso a diferentes tipos de leitura, como já citado. Conforme Barbosa (2004, p. 23):

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura – a ideia preconcebida de que as histórias em quadrinhos colaboravam para afastar as crianças e jovens da leitura de outros materiais foi refutada por diversos estudos científicos. [...] Os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros.

Outro aspecto levantado pelo autor é que as palavras e imagens quando utilizadas juntamente, tendem a ensinar de maneira mais eficiente. Se fossem utilizadas separadamente haveria dificuldades para agir, ou seja, esta união contempla não somente pessoas que já leem facilmente como também as que estão principiando a leitura, porque quando o leitor observa os desenhos ele subtrai o significado da história.

O arranjo dos balões que representa a fala ou os pensamentos dos personagens dá uma grande ideia de rapidez e agilidade para as histórias, com textos curtos e dialogados, despertando no leitor o interesse em saber o que está escrito dentro dos balões, tal como comentado por Martins (2004, p. 2353):

Quadrinhos ou histórias em quadrinhos são narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal, normalmente acompanhados de textos curtos, de diálogo e algumas descrições da situação, convencionalmente, apresentados no interior de figuras chamadas balões. [...] É importante salientar que a HQ faz parte das narrativas, são tecidas numa certa sequência, para que haja entre os leitores, o entendimento da história.

Os quadrinhos possuem vários fatores que o tornam atraentes, sendo um deles a ligação emocional que crianças, jovens e adultos desenvolvem com os personagens, de modo particular podendo ser transmitidos a estes modos de vida e visões do mundo, bem como informações científicas. Quando o assunto são as crianças temos o Maurício de Sousa, o pai da Turma da Mônica, entre outros.

A prática de leitura dos gibis é vivida no dia a dia, pois ler é algo que se aprende aos poucos, para então nos formarmos leitores, a partir do momento que temos contato com várias fontes de leitura deste gênero, meio este que começamos com a família, depois escola e assim levando este hábito para a fase adulta.

6 PESQUISA DE CAMPO: LEITORES DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DC COMICS E MARVEL COMICS

A análise foi concretizada com leitores de grupos fechados do facebook como o DCnautas, DC Brasil Club, Coleção DC Graphic Novels Eaglemoss, Superaventuras Marvel e DC x Marvel; assim como na livraria Leitura (Shopping Pátio Belém); na banca de revista Planeta Revista; no sebo O Relicário e na gibiteca da Biblioteca Pública “Arthur Viana” (Centur), com a finalidade de analisar informações obtidas com a análise para aperfeiçoamento do trabalho.

A pesquisa foi realizada nos dias 7, 8, 9 e 10 de fevereiro de 2017, com coleta dos dados através de questionários, para **45** leitores e simpatizantes de HQ's da *DC e Marvel*. Distribuídos da seguinte forma:

- Facebook: DCnautas (2), DC Brasil Club (1), Coleção DC Graphic Novels Eaglemoss (3), Superaventuras Marvel (1) e DC x Marvel (1)
- Livraria Leitura: 16
- Banca de revista Planeta Revista: 12
- Sebo O Relicário: 3
- Gibiteca Pública Arthur Viana: 6

Na pesquisa realizada nos grupos de *facebook*, muitos leitores se encontram nas redes sociais especializadas para poderem comentar sobre a *DC e Marvel*, estes são criados para qualquer leitor ou simpatizante de quadrinhos, existem para vários fins, como fazer trocas de quadrinhos, divulgar novos lançamentos para o público e inclusive fazer amizades para poderem criar novos grupos, observa-se que existem diversas coligações nesta rede social relacionado a quadrinhos de Super-Heróis.

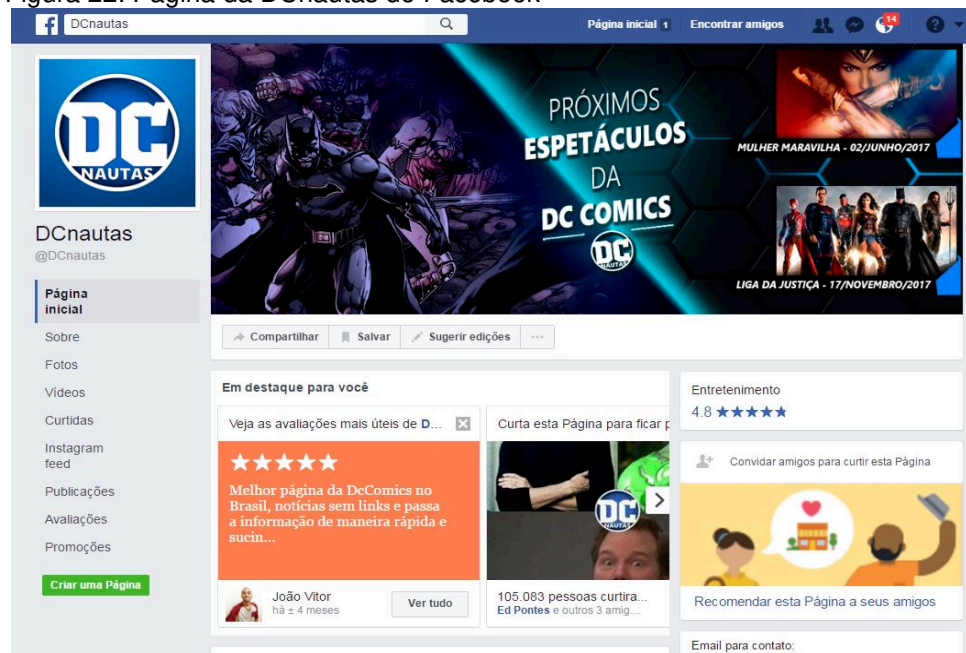
Muitas livrarias hoje em dia tem uma grande gama de quadrinhos, como na Livraria Leitura, aonde se encontram vários tipos de revistas de Super-Heróis. Diversos leitores se reúnem neste espaço para poderem marcar eventos relacionados ao assunto, o público *nerd* sempre cria acontecimentos no próprio ambiente da Livraria Leitura, havendo um espaço para este tipo de evento em que se debate sobre filmes, quadrinhos, *action figure* e de coisas antigas, como séries japonesas e etc., local este que se torna muitas vezes como um *point* de encontro.

Outro ponto de reunião entre o público leitor citado é a banca de jornal Planeta Revista, nela são encontrados diversos tipos de quadrinhos e miniaturas para colecionador, muitos leitores se reúnem para bater papo sobre quadrinhos.

Um dos locais para colecionadores que almejam completar a sua coleção é o Sebo o Relicário, nele existem diversas HQ's em seu acervo, revistas raras e importadas, *cards* de Super-Heróis para colecionadores.

Um espaço muito procurado pelos leitores é a gibiteca Pública Arthur Viana, em que se tem um acervo para quem quer encontrar diversos gêneros de quadrinhos, o ambiente é de livre acesso para o público, muitas pessoas frequentam para obterem diversão com os quadrinhos, no ambiente se acham raras HQ's de Super-Heróis da *DC* e da *Marvel*, não existe restrições para faixa etária, o público frequenta com bastante intensidade e muitos pais apresentam para seus filhos o local como uma opção para um novo conhecimento no universo das HQ's. Abaixo se vê as Figuras 22, 23, 24, 25 e 26 são páginas do *facebook* dos grupos fechados a respeito dos quadrinhos, a Fotografia 3 da sessão de revista em quadrinhos da Livraria Leitura e a Fotografia 4 da sessão de revista em quadrinhos da Gibiteca Pública Arthur Viana.

Figura 22: Página da DCnautas do Facebook



Fonte: <https://www.facebook.com/DCnautas/?fref=ts>.

Figura 23: Página da DC Brasil Club do Facebook

DC Brasil Club
@DCBRCLUB

Página inicial

Sobre

Fotos

Vídeos

Promoções

Curtidas

YouTube

Twitter

Publicações

Criar uma Página

DC BRASIL CLUB

Sindicato Nerd

www.sindicatonerd.com.br

@sindicatonerd

@Sindicato_Nerd

Curtiu

Seguindo

Compartilhar

Cadastre-se

Enviar mensagem

Em destaque para você

Entrar em contato com DC Brasil ...

Receba atualizações de DC E

DC BRASIL CLUB

Taxa de resposta de 10...
Normalmente responde de...

Mensagem

Carrie Fisher - Léia
02:52 · 1.3K visualizações

Empresa de mídia/notícias

Responde rapidamente as mensagens

Convidar amigos para curtir esta Página

Tudo sobre o universo DC: HQs, filmes, animações e etc. Conteúdo diverso, colunas semanais no site, a sua maior fonte de conteúdo DC, de fãs para fãs.

188 562 curtidas
Raphael Guimarães e outros 5 amigos curtiram isso

facebook.com/457232837710178/photos/868612513238873/

Fonte: <https://www.facebook.com/DCBRCLUB/?fref=ts>.

Figura 24: Página da Coleção DC Graphic Novels Eaglemoss do Facebook

Coleção Graphic Novel DC Eaglemoss

Página inicial

Encontrar amigos

Coleção Graphic Novel DC Eaglemoss
@raven1868

Curtir

Seguir

Compartilhar

Enviar mensagem

Em destaque para você

Entrar em contato com Coleção G...

Curta esta Página para ficar p

BATMAN
FRETE GRÁTIS
SCENESPECIAL

Taxa de resposta de 72%
Mensagem

374 pessoas curtiram is...

Livro

Convidar amigos para curtir esta Página

Trata-se da coleção de encadernados Graphic Novels DC Eaglemoss aqui no Brasil. Porém, abordamos assuntos em larga escala sobre o Universo DC.

374 pessoas curtiram isso e 373 pessoas estão seguindo isso

Sobre

Ver tudo

Enviar mensagem agora

Livro

Status

Foto/vídeo

Fonte: <https://www.facebook.com/raven1868/?fref=ts>.

Figura 25: Página da Superaventuras Marvel do Facebook

Fonte: <https://www.facebook.com/SuperaventurasMarvel/?fref=ts>.

Figura 26: Página da DC x Marvel do Facebook

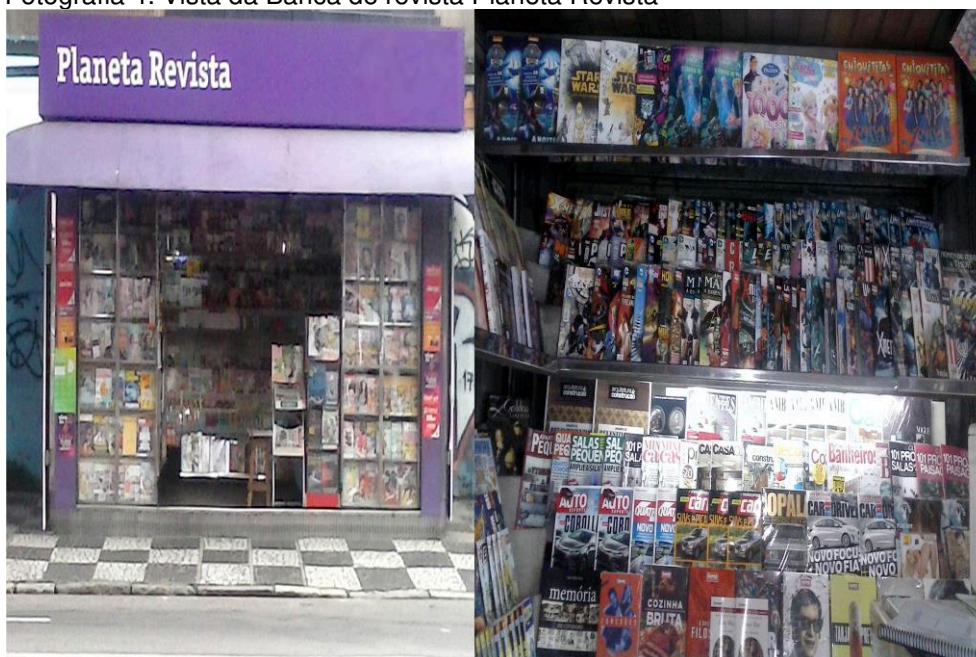
Fonte: <https://www.facebook.com/groups/842782622469301/?fref=ts>.

Fotografia 3: Vista da sessão de revista em quadrinhos da Livraria Leitura



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Fotografia 4: Vista da Banca de revista Planeta Revista



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Fotografia 5: Vista do Sebo O Relicário



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Fotografia 6: Vista da sessão de revista em quadrinhos da Gibiteca Pública Arthur Viana



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

6.1 Análise dos resultados

A pesquisa foi realizada com 45 entrevistados de acordo com a faixa etária e o grau de escolaridade dos leitores de HQ's de Super-Heróis.

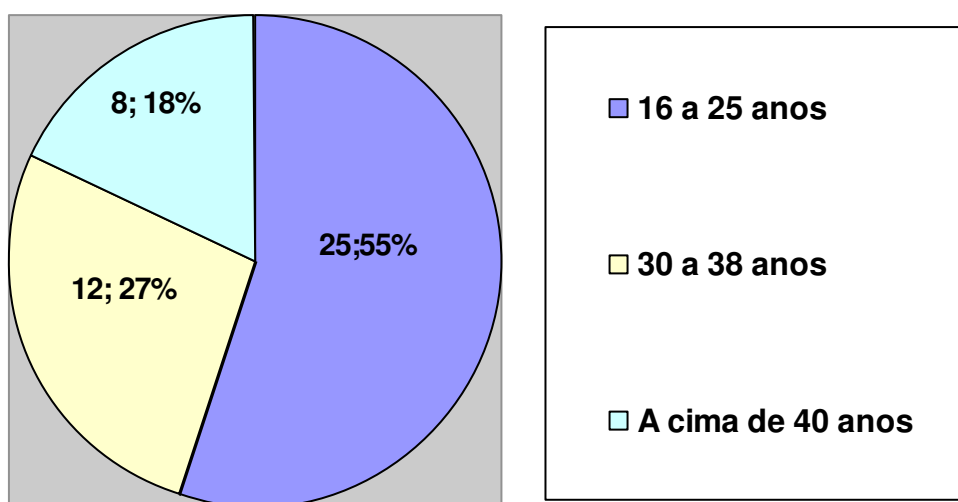
Nota-se pelo Gráfico 1 abaixo, que a grande maioria dos leitores de HQ encontra-se na faixa etária de **16 a 25** anos, segundo a pesquisa, ficando **25; 55%**,

fazendo uma somatória dos leitores que alcançaram a segunda posição, temos um conjunto com 82% de leitores entre o começo da fase adulta e os trinta e oito (38) anos de idade.

A análise que consta nesta pesquisa são que as mulheres participam deste universo dos quadrinhos, esta participação mostra que dentre os 45 entrevistados, **5** eram mulheres, uma de **25** anos, duas de **30** anos e duas de **38** anos.

Os dados acima demonstram que o sexo feminino está presente na leitura das HQ's de Super-Heróis da DC e Marvel e não somente em quadrinhos da Turma da Mônica ou da Disney, como muitos acham.

Gráfico 1: Faixa etária dos leitores de HQ's *DC e Marvel Comics*

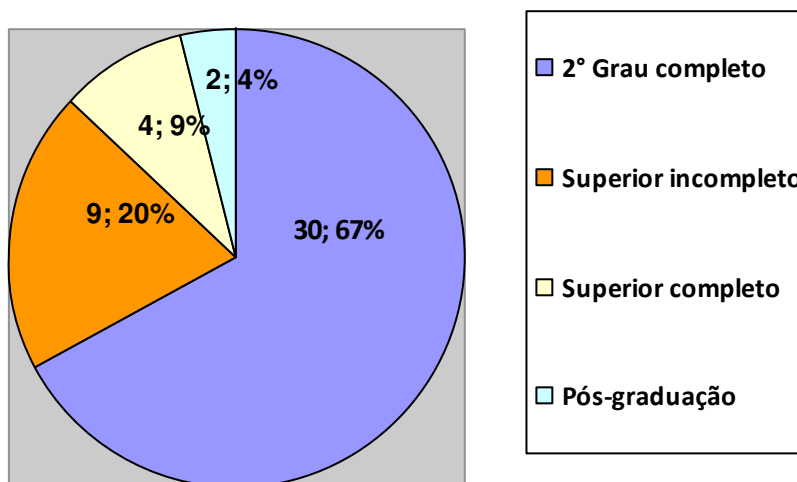


Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

No Gráfico 2 abaixo, das **45** pessoas que responderam o questionário, a maior parte encontram-se no segundo grau completo, em que as cinco mulheres entrevistadas, **duas** cursam nível superior, **uma** está formada, **outra** faz pós-graduação e a quinta tem o 2º grau completo.

Na pesquisa, um senhor mais velho de **52** anos, respondeu que colecionava quadrinhos tendo o ensino superior incompleto em letras. A pesquisa apontou também que 9; 20% pessoas não concluíram o curso superior, mas que querem retomar as suas atividades, outros voltaram a frequentar o 3º grau e estão estudando em seus respectivos cursos.

Gráfico 2: Número e Grau de escolaridade de leitores de HQ's de Super-Heróis DC e Marvel



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Nota-se que a Tabela 1 abaixo, mostra o grande fluxo de leitores de quadrinhos de Super-Heróis da *DC* e da *Marvel*, alguns profissionais que responderam ao questionário, muitos se declaram como amantes de HQ's em que muitas vezes deixam pra ler este tipo de leitura nos tempos livres.

No questionário as respostas dadas alegam que alguns buscam a leitura através de sites especializados, outros compram em tempos livres na hora do almoço no intervalo do trabalho aonde se dirigem a bancas de jornal. Os vendedores de livrarias têm um pouco mais de tempo devido trabalhar juntos aos materiais, alguns dizem que adquirem o gosto pela leitura de gibis e outros afirmam que devido o convívio ao meio das HQ's, se interessam e compram mais.

A maior concentração dos que responderam ao questionário são de autônomos desempregados, mas convivem no meio das revistas em quadrinhos, buscam ler HQ's nos sites especializados, alguns também emprestam de outros como amigos e parentes. Um fato surpreendente de um dos profissionais entrevistados foi de um advogado que respondeu que começou a ler gibi por comprar para os filhos e logo demonstrou interesse também por esta leitura. Dessas pessoas que responderam ao questionário, alguns estudam e trabalham em áreas diferentes ou são autônomos desempregados.

Tabela 1: Profissão dos leitores de HQ's de Super-Heróis DC e Marvel

PROFISSÃO	NÚMERO DE LEITORES
Advogado	1
Jornalista	1
Técnico de Informática	1
Taxista	1
Bibliotecário	2
Vendedor/Atendente de loja	2
Estagiário	3
Músico	3
Professor	5
Desenhista	12
Autônomo desempregado	14
Total	45

Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Verifica-se que no Gráfico 3 abaixo, há quanto tempo em que o leitor ler quadrinhos da *DC* e *Marvel*, podendo ser visto que 41 dos entrevistados corresponde a 91% dos leitores de HQ's, estes já leem a um expressivo tempo variando entre 5 a 30 anos de leitura, o que se conclui que os colecionadores são fieis acompanhantes e analistas dos quadrinhos.

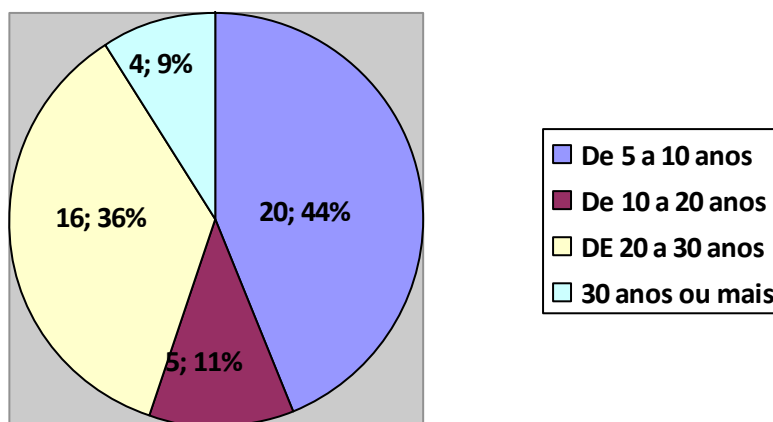
É nesse ambiente que os 20; 44% entrevistados que leem entre 5 a 10 anos HQ's de Super-Heróis afirmam que colecionar quadrinhos é prazeroso, mas não é tarefa fácil. Muitos colecionadores de quadrinhos de longos anos sofrem por não ter sua coleção completa, dos 16; 36% entrevistados responderam que seu convívio com os quadrinhos é entre 20 a 30 anos.

Analisando os leitores que corresponde 5;11%, ao longos dos anos que leem as revistas de seus Super-Heróis se consideram leitores nato, pelo período de tempo de estarem sempre em companhia dos gibis de heróis, contam que já faz mais de 10 a 20 que tem o contato com este tipo de leitura.

Os leitores mais antigos que leem HQ's há 30 anos ou mais, que são amantes e conhecem a *Era Dourada dos Quadrinhos*, falam que antigamente as histórias tinham melhor conteúdo do que as da atualidade, mas que ressaltam que os argumentos e os desenhos de hoje tem melhor qualidade.

Nota-se que o tempo de alguns dos leitores que leem quadrinhos de Super-Heróis vem de longos anos.

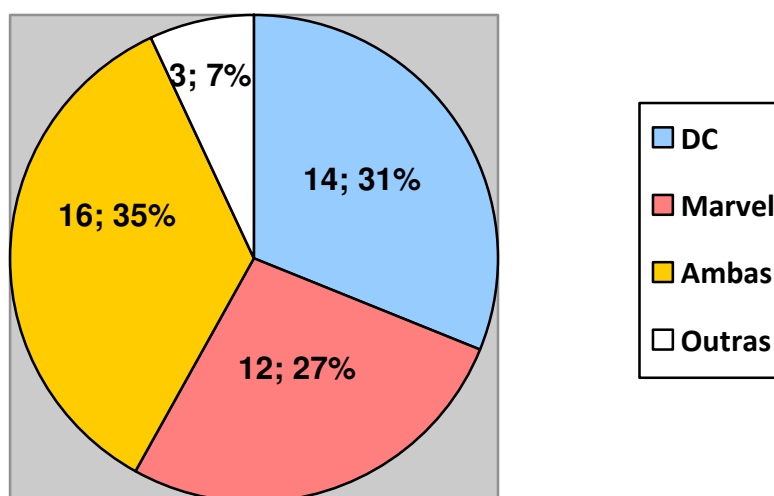
Gráfico 3: Tempo em que os leitores da DC e Marvel leem as HQ's



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Visualizando no Gráfico 4 abaixo, confere-se que 14; 31% preferem as revistas da DC, 12; 27% a *Marvel*. Os leitores de quadrinhos de Super-Heróis da DC e da Marvel Comics acirram uma grande disputa, mas optam em lê ambas as editoras, como mostra os 16; 35%. Contudo 3; 7% de leitores têm por preferência além das editoras citadas, outros tipos de quadrinhos como as HQ's do *The Walking Dead*, *Tex* e outros.

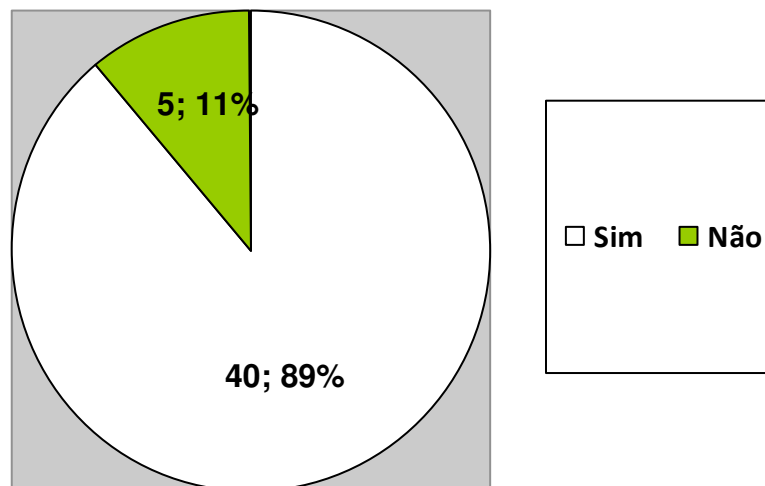
Gráfico 4: Número de leitores que têm por preferência HQ's de Super-Heróis DC e Marvel



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Vejam no Gráfico 5 abaixo, que 40; 89% pessoas colecionam HQ's DC e *Marvel*, os restantes 5; 11% apenas dizem que leem por gostarem mas não colecionam, ou seja, compram ou emprestam de alguém.

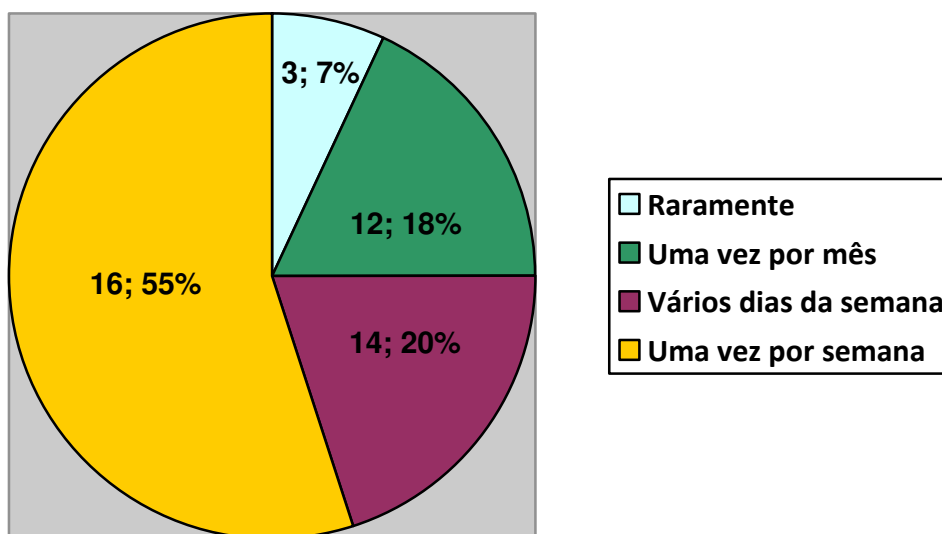
Gráfico 5: Número de leitores que colecionam ambas as HQ's de Super-Heróis DC e Marvel



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Emplacando as considerações do Gráfico 6 abaixo, observa-se que o número de leitores de gibis da DC e *Marvel* que leem uma vez por semana é de 16; 55%, ou seja 16 pessoas, e outros vários dias de leitura da semana tem um percentual equivalente à 14; 20% e sempre andam com alguma HQ para lê em qualquer lugar. Nota-se que o número de leitores que leem HQ's uma vez por semana e vários dias desta, chegam a ter juntas 75%. Muitas HQ's destas editoras têm edições mensais e semanais, alguns leitores compram mensalmente e dizem que realizam leitura uma vez por mês, o que consta no 12; 18%. Alguns leitores afirmam que pegam um gibi de Super-Heróis da DC e da Marvel para ler raramente, por apenas gostar de alguns personagens, segundo o gráfico esse leitores são de 3; 7%.

Gráfico 6: Número de leitores que leem com frequência HQ's de Super-Heróis DC e Marvel



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

A classificação feita sobre a escolha e a preferência dos personagens da *DC* e da *Marvel* pelos leitores mostra que a variação é grande pelos heróis e vilões, várias opções poderiam ser escolhidas pelos mesmos de seus personagens preferidos. Mostrando nas Tabelas 2 e 3 abaixo, para os leitores foi simples eles relatarem o seu personagem preferido, mas um dos maiores destaques da *DC* como mostra a tabela 1, são Batman e Superman, esses são os heróis principais da editora e os mais amados pelo público. Na tabela 3, a escolha dos personagens da *Marvel*, reflete bastante com a da sua concorrente *DC*, muitos leitores destacam e falam sobre sua preferência pelo Wolverine, por ser o melhor dos X-men, outros grandes personagens da *Marvel* refletem o mesmo gosto pelos leitores, como o Capitão América, Homem Aranha e outros, compreende-se que entre os grupos das duas editoras, como a Liga da Justiça (*DC*) e Vingadores (*Marvel*) se destacam também como as melhores equipes de Super-Heróis escolhida pelos leitores.

Tabela 2: Super-Heróis e vilões preferidos da DC

Preferências	Total
Batman	10
Superman	10
Asa Noturna	7
Mulher Maravilha	9
Novos Titãs	9
Liga da Justiça	10
Legião	6
Lobo	10
Lanterna Verde	8
Shazam	7
Coringa (vilão)	10
Ra's al Ghul (vilão)	5
Exterminador (vilão)	8
Darkseid (vilão)	10
Lex Luthor	10
Total	129

Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

NOTA: Os leitores poderiam escolher mais de uma opção.

Tabela 3: Super-Heróis e vilões preferidos da *Marvel*

Preferências	Total
Capitão América	10
Homem de Ferro	9
Homem Aranha	10
Hulk	7
Demolidor	10
X-men	9
Wolverine	10
Vingadores	10
Thanos (vilão)	7
Dr. Destino (vilão)	7
Dr. Estranho	7
Conan	10
Capitã Marvel	6
Mulher Aranha	7
Loki	5
Total:	124

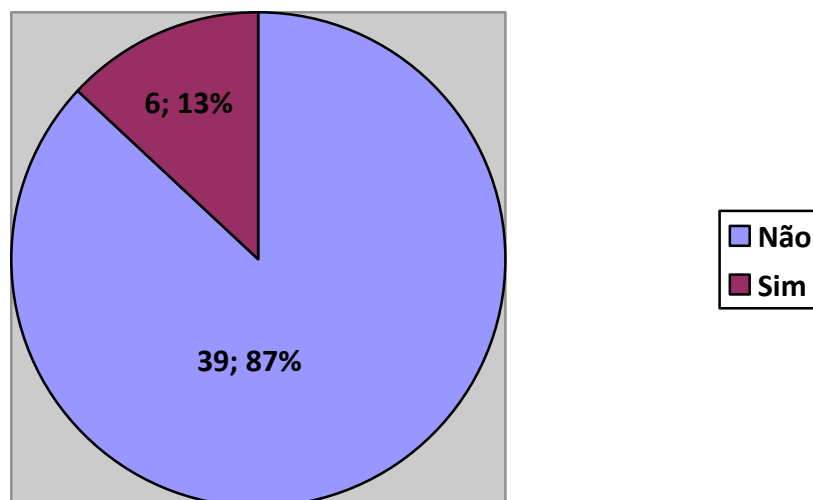
Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

NOTA: Os leitores poderiam escolher mais de uma opção.

Muitos leitores de quadrinhos, dizem que preferem ler HQ impresso, como se vê no Gráfico 7 abaixo, apenas 6; 13% das pessoas leem HQ on-line, muitos dizem que apenas acessam sites especializados em HQ's por falta de dinheiro ou

porque perderam algumas edições antigas. Dos Leitores de quadrinhos, 39; 87% não acessam para ler HQ's on-line, por ter preferência de comprar as mesmas.

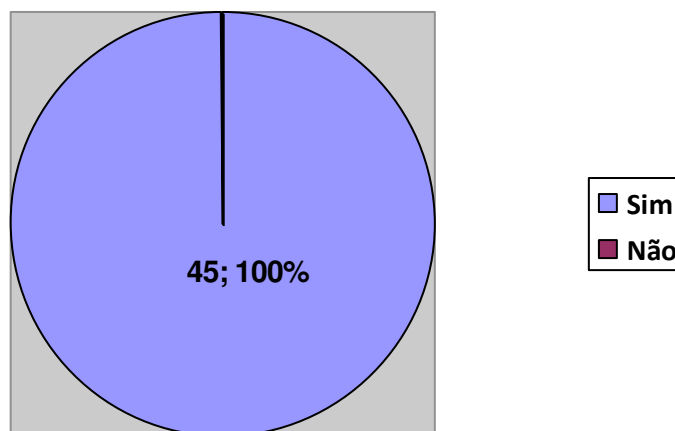
Gráfico 7: Número de pessoas que acessam sites de HQ on-line



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Conforme o Gráfico 8 abaixo, com **100%** das respostas, destas **45** pessoas que responderam ao questionário, afirmam que as HQ's são uma grande fonte de informação para o aprendizado, dizem que está prática de leitura deveria ser mais abordado nas escolas, muitos dizem que os quadrinhos foram o ponta pé inicial para o aprendizado da leitura quando crianças, principalmente quando liam Zé Carioca, Tio Patinhas e Turma da Mônica, esta era as revistas em que os pais compravam para a grande maioria.

Gráfico 8: Análise dos leitores que informaram se as HQ's são uma fonte de informação para o aprendizado



Fonte: O autor da pesquisa, 2017.

Os leitores e colecionadores das HQ's da DC e da *Marvel* declararam que os quadrinhos deixaram mais de ser consideradas como se fosse uma leitura para crianças, e ainda confirmam que nem os gibis do Pato Donald, Zé Carioca e turma da Mônica não somente são para o público infantil, como muitos pensam, mas é considerado para um público geral igualmente. Hoje em dia a Turma da Mônica muda um pouco a produção para o público adolescente com a Turma da Mônica Jovem.

Muitos dos Leitores dizem que os benefícios que os quadrinhos trouxeram em suas vidas, foram de grande valia, só de pensarem que o ato de ler é algo muito significativo, já vale a pena ter gostado de ter uma afinidade com as HQ's, e que os quadrinhos incentivaram bastante a ser um leitor nato.

A totalidade dos leitores que afirmam que as HQ's deveriam ser mais abordadas nas escolas e como incentivo a leitura chega a **100%**, a alegação dada as pessoas que responderam aos questionários exemplifica que este método é bastante importante para o meio educacional e que isso deveria ser levado com mais seriedade nas escolas, até porque é um meio de aprendizado o que faz as crianças terem um incentivo a leitura através dos quadrinhos.

6.1.1 Leitura e obtenção do conhecimento

As HQ's têm um parâmetro de aprendizagem diferenciado de outros tipos de leitura, as narrativas que os quadrinhos possuem, tem características mais simples para se entender independente como o leitor possa interpretar o conteúdo.

“O quadrinho é um gênero em si mesmo, mas, dentro dele, há subgêneros – como romances adaptados e até reportagens em forma de HQ, o que se torna uma vantagem para apresentar outros gêneros de narrativa” (FONTES, 2017).

Os leitores da *DC* e da *Marvel* obtêm total conhecimentos de acordo com a leitura que eles costumam ter de seus personagens, de modo que este aprendizado desperta ações de conhecimentos em suas vidas.

A ideia em que as histórias são meramente construídas dá uma influenciada em como elas podem ser lidas pelo público leitor. As expressões que os gibis transmitem com seus elementos textuais, como as narrativas e os quadros artísticos como são planejados e os balões que argumentam a história em que todas as HQ's trazem para o aprendizado, dá o direito total para uma leitura simples e ampla para o entendimento. Uma forma em que se pode dizer é que não são o suficiente apenas lê os elementos narrativos, tem que ir muito além da imaginação.

A forma de inclusão maior do entendimento e obtenção em que o leitor descreve a compreensão é quando o mesmo faz com que a sua interpretação chegue a ser usado no dia a dia, por exemplo, quando a pessoa que gosta ou simpatiza com os quadrinhos de Super-Heróis, escolhe um personagem que se identifique ou que até mesmo possa ser usado como incentivo e inspiração em sua vida, de fato existe vários conceitos em relações aos heróis da *DC* e *Marvel*.

Estes heróis ocupam na atualidade no imaginário do leitor, uma função da própria fantasia, em que as editoras disponibilizam informações através de seus personagens, para o leitor que cria grandes reflexões através delas, como exemplo, o Superman, que busca a paz no mundo, sendo o símbolo da verdade e da Justiça, oferecendo alguns bons conselhos, certamente um leitor que admira o herói iria se retratar ou até usar isso como um meio de aprendizagem no cotidiano, outro exemplo é o personagem da *Marvel*, o Homem Aranha, em que muitas pessoas se identificam com ele, sabe-se que o Homem Aranha se chama Peter Parker um dos heróis que frequenta faculdade e que vive sem dinheiro, como muitos jovens universitários, isso reflete o aprendizado e fatores que as HQ's transmitem no meio habitual.

Existem vários conceitos relacionados à personagem da *DC* e *Marvel* que são muitos comparados com a realidade, heróis que instigam os leitores por serem fontes de coragem, por não serem desprovidos de medo, como também a encarar os desafios, proteger os oprimidos, vencer os medos etc. O caráter que o personagem representa espelha o leitor a respeitá-lo e copiá-lo, sendo mais que um ídolo, um exemplo a ser seguido.

Os valores em que o leitor de quadrinho de Super-Herói busca, são de fato apreciados, toda a ficção e a arte da fantasia são superimportantes para o público leitor, que procura total autonomia para escolher seus interesses e necessidades. As escolhas das HQ's são fortes influências, mesmo enfrentando barreiras do preconceito em suas visões, como diz uma das leis brasileiras que conduz a Biblioteconomia: "Todo livro tem seu leitor" e "Todo leitor tem seu livro" (RANGANATHAN, 2009, p. 112-159).

Estas normas de Ranganathan são instituídas pela segunda e a terceira lei, que faz uma alusão de questão diferenciada entre cada leitor, essa proporção difere que as funções das HQ's são de transmitir e oferecer informações entre os indivíduos e que essa informação seja o alicerce para a construção de futuros leitores.

Existem críticas em relação à utilização da HQ, certos depoimentos condizem que os quadrinhos são meros atrasos no aprendizado e que deprimem a leitura de livros onde a formação de leitores não é válida, entretanto Vergueiro (2004, p. 20) discorda:

[...] muitas pesquisas apontam que crianças que começam a ler com os quadrinhos têm mais facilidade para ler outros livros e procuram outras fontes de informações.

A leitura dos quadrinhos é a forma mais exemplificada na vida de muitos leitores, muitas pessoas dizem que este recurso além de ser de fácil acesso, algumas aquisições são mais baratas e de imediato, muitas histórias com o texto, desenhos e narrativas atraem o público, do infantil ao adulto, essas informações tecnicamente são de grande valor na vida dos leitores, muitos pais aplicam método como incentivo à leitura com seus filhos e lógico que os educadores deveriam usar do mesmo recurso.

As HQ's aceitam fazer semelhanças entre espaço e tempo, examinando as alterações e continuações em um longo período, os quadrinhos fazem roteiro de reprodução, que ajudam a dar informações em diversas formas interpretativas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fazer este estudo, pude alcançar um sonho que era realizar uma pesquisa sobre o universo de HQ's da DC e Marvel e seu público leitor, bem como saber, o que este tipo de narrativa proporciona as pessoas.

Todas as ferramentas que um gibi possui, faz com que as crianças desde cedo possam gostar e ter os quadrinhos como hobby, analisando que o gosto pela leitura das HQ's é para todos, assim é necessário criar um sentimento pelas histórias, os quadrinhos retratam a vida, a morte, o perdão, a generosidade, humildade e a maldade, esses contextos são a importância e gêneros em que a HQ apresenta.

Os ensinamentos que os quadrinhos estabelecem na vida do leitor são válidos, tanto para educação quanto para vida no cotidiano. Percebemos que muitos educadores percebem o potencial das HQ's, as motivações que hoje em dia que o gibi tem, está deixando um pouco mais de lado o preconceito sobre elas, suas linguagens transmitem mais segurança na vida do leitor.

Os Super-Heróis andam com um potencial bastante elevado, leitores buscam mais o enriquecimento de aprendizagem através das leituras, a formação do leitor está sendo construída através dos gibis, novos ambientes estão sendo montados e novas leituras enriquecem o espaço da pessoa.

A construção de novos personagens auxiliam momentos de lazer, colocando estímulos, criatividade e desenvolvimento na vida de crianças e adultos, em que os quadrinhos ainda têm muito caminho pela frente, eles não são apenas adornos que muitos não dão importância.

As Bibliotecas deveriam incentivar e obter mais espaço para esse tipo de leitura, sendo válida também como pesquisa e ensinamento para o público em geral, permitindo que os quadrinhos entrem em qualquer área de análise.

Esta pesquisa foi de grande valor, pois existem diversos meios no mundo das HQ's em que historicamente utilizamos estas ferramentas como uma fonte de informação e obtenção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, L. **Sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Introdução. Brasília, DF MEC/SEF. SEF,1997.

CALAZANS, Flávio. **Histórias em quadrinhos**. São Paulo: Paulus, 2004.

CIRNE et al. **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Acervo Biblioteca Nacional. RJ: Nova Fronteira, 2002.

DIAS, Janaína Sharlene Assunção. **História em Quadrinhos**: contribuição para formação de novos leitores. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia). Faculdade de Biblioteconomia, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Pará, 2010, Belém.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1985.

FONTES, Rosa Maria Miguel. **A importância dos gibis na alfabetização**. Disponível em: < <http://contaumahistoria.com.br/2017/03/a-importancia-dos-gibis-na-alfabetizacao/>>. Acesso em: 19 mar. 2017.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 46.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

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

GANGORRA, Alexandre; **Origem e evolução dos quadrinhos**. 2017. Disponível em:
<http://googleweblight.com/?lite_uel=http://hqnavtas.blogspot.com/2012/05/origem-e-evolucao-dos-quadrinhos.html?m%3D1&ei=rKI4GDqu&lc=pt-BR&s=1&m=548&host=www.google.com.br&ts=148490291&slg=AF9Nedmqep0x7zWV-Mljvi87ESI7UaPLeg> Acesso em: 19 jan. 2017.

GASPARETTO JUNIOR, Antonio. **Marvel Comics**. 2006. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/empresas/marvel-comics/>> Acesso em: 15 jan. 2017.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. São Paulo: Alínea, 2001.

GORDON, Rob; **História em quadrinhos não são coisa de criança**. 2016. Disponível em: <<http://naresposta.catracalivre.com.br/geral/explicai/indicacao/historias-em-quadrinhos-nao-sao-coisa-de-crianca/>>. Acesso em: 05 jan. 2017.

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

JACEM, Renè Gomes Rodrigues. História da História em Quadrinhos. **Revista História, imagem e narrativa**, Ano 3, n. 5, set. 2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/edicao5.php.2007>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

KLICK EDUCAÇÃO. **Qual a origem das histórias em quadrinhos?**. 2016. Disponível em: <http://www.klick.com.br/bcoresp/bcoresp_mostra/0,6674,POR-673-5756,00.html>

LEE, Stan. **Stan Lee revela que não consegue mais ler quadrinhos**. 2016. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/stan-lee-revela-que-nao-consegue-mais-ler-quadrinhos/>>. Acesso em: 02 mar. 2017.

LOVETRO, José Alberto. A linguagem do futuro. In: **Linguagem e linguagens**, São Paulo: FDE, n.17, 1993.

LUCCHETTI, Marco Aurélio; O Menino Amarelo: o nascimento da história em quadrinho. **Revista Olhar**, São Paulo, v.3, n. 5-6, jan./dez. 2001. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf> >. Acesso em: 16 jan. 2017.

MACHADO, Kíssila. **“A indústria dos quadrinhos após 11 de setembro”**. 2010. Disponível em: <<http://obradeuminstante.blogspot.com/2010/06/industria-dosquadrinhos-apos-11-de.html>>. Acesso em: 21 dez. 2016.

MARTINS, Silvana Aparecida de Freitas. Histórias em Quadrinhos: Um convite Para a iniciação do leitor. In: I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. **Anais**. Paranaíba: UEMS, p. 2353, 2004.

MOYA, Álvaro. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MUNDO DAS MARCAS. **Marvel.** Disponível em: <<http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/08/marvel-comics-fantastic-heroes.html>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

OLIVEIRA, Ronilço Cruz de. **O papel do gibi no processo de aprendizagem, na afetividade e nas emoções.** 2010. Disponível em: <<http://educaja.com.br/2010/11/historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em 17 dez. 2016.

PORTELA, Girlene Lima. **Abordagens teórico-metodológicas: pesquisa quantitativa ou qualitativa? Eis a questão.** UEFS, 2004. Disponível em: <http://www.uefs.br/disciplinas/let318/abordagens_metodologicas.rtf>. Acesso em: 24 out. 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em Quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis.** 2008. 164f. Dissertação (Pós-Graduação em Ciência da Informação)- Escola da Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2008.

RANGANATHAN, S.R. **As cinco leis da Biblioteconomia.** Brasília: Brique de Lemos, 2009. 336 p.

SMEE, Guilherme. **As Eras dos Quadrinhos – Parte 3.** 2013. Disponível em: <<https://splashpages.wordpress.com/category/quadrinhos/historia-dos-quadrinhos/as-eras-dos-quadrinhos-historia-dos-quadrinhos/>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. A atualidade das histórias em quadrinhos no Brasil: a busca de um novo público. **História, imagem e narrativas**, v.5, n.3, set. 2007.

Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/267787324_A_atualidade_das_historias_em_quadrinhos_no_Brasil_a_busca_de_um_novo_publico>. Acesso em 22 dez. 2016.

_____. **As gibitecas: um espaço privilegiado para a leitura e difusão de histórias de quadrinhos no Brasil.** 2006. Disponível em: <<http://www.ofaj.com.br/colunas-conteudo.php>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

_____. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Orgs.). **Formas e expressões**

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

_____. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006. p.7-29.

_____. Uso das HQ no ensino In:_____(Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

WOLF, Priscila Furmann. **História em quadrinhos no ensino de evolução**. 2013. Disponível em:
<<http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/38098/TCC%20Priscila%20Furmann%20Wolf.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

APÊNDICE

APÊNDICE– Roteiro do questionário

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADA
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

Questionário Nº. _____

O seguinte questionário é uma complementação da pesquisa denominada *Leitura e obtenção de conhecimento nas histórias em quadrinhos de Super-Heróis DC e Marvel*, aplicado aos leitores de HQ's *DC Comics e Marvel Comics*.

Obrigado pela sua atenção
Jander César
Graduando do Curso de Biblioteconomia da UFPA

Roteiro do questionário

1. Qual sua idade?

2. Qual sua escolaridade?

3. Qual sua profissão?

4. Você compra HQ de Super-Heróis *DC e Marvel*, qual?

DC Marvel Ambas Outras

5. Você coleciona HQ?

Sim Não

6. Quanto tempo você lê quadrinhos da *DC e Marvel*?

De 5 a 10 anos De 20 a 30 anos

De 10 a 20 anos 30 ou mais anos

6. Com que Frequência você lê HQ?

Raramente
 Uma vez por mês
 Uma vez por semana
 sempre

7. Qual seu herói ou vilão preferido das HQ's, por quê?

8. Por que você começou a lê HQ, quem o incentivou?

10. Você acessa sites para lê HQ on-line?

() Sim () Não

11. Você acha que a HQ contribui para a obtenção do seu conhecimento?

() Sim, por quê? _____

() Não, por quê? _____

12. Você acha que as HQ's colaboram para formação de novos leitores, por quê?

13. Em sua análise, a HQ é uma fonte de informação para o aprendiz?

() Sim () Não

14. Você considera que a HQ seja apenas para crianças?

() Sim, por quê?

() Não, por quê?

15. O que aprendeu e quais os benefícios que a HQ trouxe para sua vida?

16. Você acha que a leitura das HQ's lhe incentivou a ser um leitor?

17. Você acha que as HQ's deveriam ser mais trabalhadas nas escolas como forma de aprendizado e incentivo a leitura, por quê?