

8.02.99 - Letras

MULTIVERSO MARVEL: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA FORMAÇÃO DE JOVENS LEITORES

Dislan José de Souza Melo¹, Ruan Nascimento de Lima¹,
Reginâmio Bonifácio de Lima², Maria Iracilda G. C. Bonifácio³, Luciana Pereira Ogando⁴

1. Bolsista Pibic Jr. no Colégio de Aplicação da Ufac.
2. Professor EBTT de História na Ufac. 3. Professora EBTT de Língua Portuguesa na Ufac.
4. Professora EBTT de Língua Inglesa na Ufac.

Resumo:

Neste trabalho, buscamos analisar como os Multiversos da Marvel Comics podem figurar como importantes fontes de conhecimento histórico e instrumentos de incentivo à leitura. As HQs constituem um produto artístico, pois carregam consigo o peso da imagem, que influencia tanto na popularidade das publicações como no que é produzido em termos de discurso. Ao laçar mão de uma série de técnicas próprias desenvolvidas para passar as informações para o leitor da forma mais inteligível possível, as HQs lidam com valores humanos universais, trabalhando noções importantes como tempo, espaço, dinâmica e sentimentos como a raiva, o amor, o tédio, entre outros.

Buscamos demonstrar como o estudo da arte sequencial pode subsidiar ricas discussões sobre indícios sociais e que dizem respeito ao contexto social que estamos vivendo, bem como importantes aspectos sociais, a partir de uma perspectiva histórica. Se quisermos compreender as HQs e a sua importância como produto mass media, devemos percebê-las em relação às amplas transformações sociais que moldaram o mundo moderno. Dessa forma, o presente projeto tem como proposta analisar um fenômeno de mídia popular, levando em conta o contexto social e político no qual está inserido.

Palavras-chave: Multiverso, Histórias em Quadrinhos, Jovens Leitores.

Introdução:

As Histórias em Quadrinhos (HQs) figuram como um dos mais interessantes fenômenos midiáticos do século XX. Ao lidar com a construção de valores e ideologias universais, sua produção e distribuição se desenvolveram com o passar dos anos, tornando-se presentes em centenas de países.

Por sua natureza híbrida, agregando elementos da linguagem verbal e visual, as HQs são propícias ao desenvolvimetro de

diferentes habilidades e competências de leitura no público, formando leitores para diferentes linguagens.

Nesse contexto, o conhecimento de multiverso na Marvel Comics é um dos mais interessantes e talvez um dos mais complexos dos gêneros das HQs. Se estabeleceu como uma maneira de explicar a existência das diferentes versões dos personagens que se haviam criado no começo da Era de Ouro dos Comics, tanto que, na década de 1960 existiam dezenas de terras paralelas.

O presente trabalho teve como foco estudar a importância que as histórias em quadrinhos possuem, como ferramenta transmidiática de conhecimento, na divulgação e promoção de ideologias e valores de forma rápida, de baixo custo e de grande alcance, já que constitui um produto da cultura de massa. Além disso, este estudo teve como proposta apresentar as histórias em quadrinhos como fonte de conhecimento histórico e grandes aliadas nas práticas de leitura de jovens, adolescentes e crianças.

Nas HQs do Multiverso Marvel, observamos a transposição dos fatos reais para os diversos universos paralelos, evidenciando a conexão entre ficção e realidade como elemento de constituição da narratividade.

De forma geral objetivamos analisar as informações sobre os multiversos da Marvel Comics, a fim de perceber como as histórias em quadrinhos podem atuar como ferramenta de conhecimento histórico e auxiliar nas práticas de leitura de jovens, adolescentes e crianças.

Metodologia:

A metodologia empregada foi do tipo qualitativo, tendo como abordagem a Pesquisa-ação pautada nos pressupostos de Michel Thiollent, segundo a qual buscamos articular a reflexão sobre os dados coletados para a resolução de um problema coletivo em que os pesquisadores e os participantes estão envolvidos de modo cooperativo e participativo (Thiollent, 2007, p.14). Dialogamos com as

noções de ideologia e relações de poder contidas nas teorias discursivas de Michel Foucault (2003; 2009), por meio das quais analisamos as histórias em quadrinhos enquanto gênero textual que traz consigo estreita relação com o discurso e com contexto histórico-social em que são criadas.

Adotamos o interpretativismo como paradigma de pesquisa, tendo em vista que a realidade pesquisada não pode ser concebida independente do indivíduo, porque este é elemento constitutivo dela. Nessa perspectiva, os fatos sociais analisados foram concebidos como indissociáveis da figura do pesquisador, que, ao mesmo tempo, integra o processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado.

Quanto à natureza, a presente pesquisa adotou um caráter teórico-aplicado, objetivando gerar conhecimentos para aplicação prática, por meio da análise do potencial das HQs como gênero propício ao desenvolvimento do interesse pela leitura.

Na primeira etapa foi realizado um levantamento bibliográfico inicial, destinado a subsidiar a discussão em torno do contexto da leitura no início do século XX e das HQs como gênero textual que agrega recursos da comunicação verbal e visual.

A segunda fase da pesquisa foi dedicada à análise das HQs da Marvel Comics, identificando informações sobre o multiverso Marvel, bem como as relações de ideologia, poder e alteridade que, em seu tempo, contribuíram significativamente para transformação e evolução das HQs, desde sua criação até os dias de hoje. A fim de proporcionar um maior conhecimento sobre a história das histórias em quadrinhos, realizamos, também, uma pesquisa sobre o tema principal, abordando suas características e sua história, sua contextualização e evolução pelo mundo.

Resultados e Discussão:

O Multiverso Marvel constitui um mundo fictício no qual são narradas as HQs publicadas pela editora Marvel Comics. Trata-se de um mundo baseado no mundo real, com geografia e muitas cidades semelhantes, utilizado como plano de fundo em comum para histórias de diferentes séries em quadrinhos, e de cenário para encontros entre os personagens.

Identificamos que os personagens do

Multiverso Marvel são construídos a partir da ideia de “performatividade”, processo pelo qual identidades e entidades da realidade social são constituídas pelas repetidas aproximações dos modelos gerais (Yúdice, 2006). Por essa noção, é possível perceber as HQs como instrumento de atualização de conhecimentos históricos e de estímulo à leitura, pois leitores de qualquer época podem se identificar com suas narrativas.

Conclusões:

Constatamos que as HQs são poderosas ferramentas de propagação de ideias e valores, também reflexo político-social de uma época, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa. Como uma fonte de leitura, pode possibilitar diferentes visões de mundo, criando um contexto permeado por aventuras, questões políticas, lutas, ideais de lealdade e justiça, entre outros.

Além de refletir influências do período em que foram criadas, reforçam o imaginário coletivo que as respalda, explicitando tanto às motivações de seus autores como também importantes momentos da história contemporânea.

Referências Bibliográficas:

ABREU, M. (Org.). **Leitura, história e história da leitura**. Campinas: Mercado das Letras/Associação de Leitura do Brasil/FAPESP, 2002.

AREHART, Jim. A História Secreta da Marvel Comics. In: **Wizard Brasil**, Ano 2, n.º 20. São Paulo: Panini, 2005.

CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: Interpretações Sócio-antropológicas de um Super-Herói de Histórias em Quadrinhos. In: **SINAIS – Revista Eletrônica. Ciências Sociais**. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.º 03, v.1, Junho. 2008. pp.134-162.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Org. e trad. de Roberto Machado. 18 ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**.

Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. – 11 ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOMEM-ARANHA - ESPECIAL 11 DE SETEMBRO n.º 1. Em memória da tragédia de 11 de setembro. Ed. Panini Comics, 2002.
McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SAMPAIO, Rafael Cardoso. MATTOS, Leonardo Martinelli de Campos. **A Evolução do Mito do Herói dos Quadrinhos**. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2004.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-ação. 15 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

YÚDICE, George. A conveniência da cultura: usos da cultura na era global. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania. (Org.). **Escola e leitura: velha crise, novas alternativas**. São Paulo: Global, 2009.