

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

THE MULTIVERSE MARVEL COMIC STORIES IN THE LITERACY OF YOUNG READERS

Dislan José de Souza Melo¹,
Reginâmio Bonifácio de Lima², Maria Iracilda G. C. Bonifácio³

1. Bolsista Pibic Jr. no Colégio de Aplicação da Ufac.
2. Professor EBTT de História na Ufac. Laboratório de Estudos Educacionais e Humanísticos Aplicados – LEEHAp. Membro da Academia Acreana de Letras.
3. Professora EBTT de Língua Portuguesa na Ufac. Pesquisadora do GESCAM.

Autor correspondente: reginamiobonifacio@yahoo.com.br

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.

Abstract

In this work, we aim to analyze how the Marvel Comics Multiverses can be important sources of historical knowledge and tools to encourage reading. Comics are an artistic product because they carry out with them, the force of the image, which influences both the popularity of publications and what is produced in terms of discourse. By using a series of techniques developed to convey information to the reader in the most intelligible way, HQs deal with universal human values, working on important notions such as time, space, dynamics and feelings as anger, love, boredom and others. We seek to demonstrate how the study of sequential art can enrich discussions about social cues related to the social context we are living as well as important social aspects from a historical perspective. If we want to understand the comics and their importance as a mass media product, we must understand them in relation to the broad social transformations that shaped the modern world. In this way, the present project aims to analyze a phenomenon of popular media, taking into account the social and political context in which it is inserted.

Key words: Multiverse. Comic Stories. Young readers.

1. INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos (HQs) figuram como um dos mais interessantes fenômenos midiáticos do século XX [1]. 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 [2], as HQs são propícias ao desenvolvimetro de diferentes habilidades e competências de leitura no público, formando leitores para diferentes linguagens [3].

Nesse contexto, o conhecimento de multiverso na Marvel Comics é um dos mais interessantes e talvez um dos mais complexos dos gêneros das HQs [4]. 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 [5]. 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 [6].

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 narrativa [6, 7].

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.

2. METODOLOGIA

A metodologia empregada foi do tipo qualitativo, tendo como abordagem a Pesquisa-ação pautada nos pressupostos de Michel Thiollent [8], 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 [8]. Dialogamos com as noções de ideologia e relações de poder contidas nas teorias discursivas de Michel Foucault [9, 10], 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.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os Multiversos Marvel são partes integrantes da linha de quadrinhos produzidos pela editora Marvel Comics [4, 11]. Durante o percurso da pesquisa foi realizada uma série de estudos, análises sobre as equipes e grupamentos de heróis e vilões presentes nas histórias em quadrinhos produzidas pela editora. Com o levantamento de dados, foi possível identificar as equipes, grupamentos de heróis e multiversos que foram criados pelas editoras, de modo que também foi possível conhecer como se deu a composição de cada grupamento e equipe de heróis, sua história, a origem de sua composição e superpoderes. Desta etapa de pesquisa foi possível constatar ainda que a Marvel Comics possui 05 equipes, entretanto, subdivididas em 73 grupos de heróis.

Foram executadas uma série de preparativos teóricos para a pesquisa que se fizeram essenciais para o devido andamento da pesquisa. Começamos com a leitura de livros sobre a Marvel Comics para, posteriormente, assistir filmes e ler artigos sobre o assunto [12].

Assistimos filmes e series, fazendo suas analyses que resultaram em uma maior compreensão de como são os Multiversos Marvel Comics, cada um deles mostrando de forma diferenciada como são constituídos os Multiversos e Universos das HQs, facilitando ainda mais a compreensão sobre a temática.

Historicamente, as primeiras aparições de Tirinhas e HQs se deram na revista norte-americana chamada de “Truth” [13] publicou no ano de 1894 em algumas de suas edições uma série de tirinhas denominada de Hogan’s Alley criada pelo ilustrador oficial da revista Richard Felton Outcault.

A série foi a primeira tira de jornal publicada na história, embora não tenha sido a primeira história em quadrinhos. A série Hogan’s Alley ficou conhecida não pelo seu nome e sim pelo nome de seu personagem principal The Yellow Kid (O Garoto Amarelo) tendo sua estreia no jornal The New York World em 1895.

Após o lançamento do The Yellow Kid as tiras de jornais foram ficando cada vez mais atrativas e começaram a tomar rumos cada vez mais relevantes [3], sendo que tempos depois do The Yellow Kid veio a chegada dos primeiros super-heróis dando origem a um período conhecido atualmente como Pré-Era de Ouro ou de forma mais comum como “A Era dos Heróis da Aventura”.

Nas décadas de 1920 e 1930 houve um crescente surgimento no número de heróis, embora nenhum deles tivesse superpoderes, eram seres humanos que dotavam de habilidades incomuns como destreza, alto nível de inteligência e utilização de artefatos e equipamentos de tecnologia avançada. Tais heróis embora não tivessem superpoderes tinham em compensação uma história com uma trama bem desenvolvida e com o texto bem mais focado ao leitor de forma que garantia ao leitor uma maior satisfação e entretenimento.

A formação da Marvel Comics se deu primeiramente pela editora “Timely omics” criada em 1939 e inicialmente chamada de “Timely Publications” por Martin Goodman. A editora teve como seu primeiro lançamento de heróis o “Namor, o Príncipe Submarino” criado por Bill Everett no ano de 1938 e sendo o primeiro super-herói com superpoderes da Marvel [14].

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 [15, 16].

Identificamos que os personagens do Multiverso Marvel são construídos a partir da ideia

de “performatividade” [15], processo pelo qual identidades e entidades da realidade social são constituídas pelas repetidas aproximações dos modelos gerais. 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 [17].

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 [18, 19], 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

- [1] McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.
- [2] ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.
- [3] MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- [4] DARLING, A.; FORBECK, M. **The Marvel encyclopedia**. Updated and expanded. DK, 2009.
- [5] ADORNO, Theodor W. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- [6] VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- [7] 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.
- [8] THIOLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 15 ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- [9] FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Org. e trad. de Roberto Machado. 18 ed. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- [10] FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária,

2009.

[11] BEATTY, S.; COWSILL, A.; DOUGALL, A. **The Avengers - The Ultimate Guide to Earth's Mightiest Heroes**. DK Publishing, 2012.

[12] CARNICEL, A. **Quadrinhos: os super-heróis invadem a sala de aula**. São Paulo: Resgate, 2006.

[13] RAHDE, Maria Beatriz. Origens e Evolução da história em quadrinhos. _In: **Revista**

[14] 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.

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

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

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

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

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