

O LEITOR E A LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS: contribuições da etnometodologia aos estudos em ciência da informação

*MARVEL AND DC SUPERHERO COMIC BOOK READERS AND READING:
ethnometodology's inputs into information science studies*

Rubem Borges Teixeira Ramos¹

Lígia Maria Moreira Dumont²

Resumo: Introduz as experiências de leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics por brasileiros e norte-americanos, destacando as formas como essa leitura repercute junto a vida dos leitores a partir de suas visões e interpretações dos fatos, utilizando informações e conhecimentos adquiridos por intermédio da leitura. A análise dessas repercussões se tornou possível por meio de um diálogo estabelecido entre a etnometodologia, corrente da sociologia que contempla as interações que os indivíduos promovem em suas vidas, a fim de entender como as pessoas constroem e reconstróem a sua realidade social e a Ciência da Informação, com seus estudos focando a introjeção de conhecimentos adquiridos via leitura, revelando o modo como o leitor recorre e emprega um ou mais conteúdos presentes na leitura empreendida, em diversas situações de seu cotidiano. Para realizar a pesquisa, recorreu-se ao emprego da observação participante e da entrevista, com foco para a experiência de leitura desse gênero em particular, observando dessa forma características e atributos da vida social dos leitores desses quadrinhos, mais especificamente fornecendo ao pesquisador o acesso às formas como este leitor reconhece o uso do conhecimento lido. Ao utilizar os conceitos chave da etnometodologia (ações práticas ou realização, indexalidade ou indicialidade, reflexividade, noção de membro e relatibilidade), tornou-se possível captar e entender, nos depoimentos de leitores no Brasil e nos EUA, a aplicação de sentidos e significados advindos das falas, condutas e ações desempenhadas pelos personagens e temas veiculados nas páginas de histórias em quadrinhos de super-heróis, com fatos e eventos presentes e vividos pelos leitores

¹ Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (2017). Professor do curso de Gestão da Informação da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

² Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em convênio com o IBICT e pós-doutora pela École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris. Professora titular do Departamento de Teoria e Gestão da Informação da Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, professora permanente do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação.

posteriormente em seu cotidiano. Reforça a necessidade de mais estudos que abordem a relação entre informação e leitura, com destaque para os indivíduos e suas experiências de vida e interações sociais.

Palavras-Chave: Leitura. Histórias em quadrinhos de super-heróis. Leitor. Introjeção do conhecimento.

Abstract: *It introduces Marvel and DC brazilian and north-american superhero comic readers experiences, highlighting the ways in which such reading rebounds into their lives, from their own views and fact interpretations, using information and knowledge gathered through reading. These rebounds analysis is possible through an stablished dialogue between ethnomethodology, a sociology line of thought which contemplates people's interactions throughout their lives, aiming to understand the way they build and rebuild their social reality, and Information Science, with its studies focusing knowledge introjection through reading, showing the way in which the reader appeals and uses one or more contents that are present on the comics pages in a variety of situations on his daily routine. To carry out such research, both participant observation and interviews were applied, focusing the readers experience in this particular genre, observing features and traits from these readers social lives, providing access to the contents read by these readers. Using the key concepts of ethnomethodology (practical actions, indexicality, reflexivity, notion of member and accountability), it was possible to capture and understand, through brazilian and north-american testimonies, sense and meaning appliances on the characters speeches, conducts and actions, and on themes displayed on superhero comics pages, with facts and events lived by the readers in their daily routine. Emphasizes the need for further studies which addresses the relation between information and reading, mentioning the individuals and their life experiences and social interactions.*

Keywords: *Reading. Superhero comic books. Readers. Knowledge introjection.*

1 INTRODUÇÃO

A leitura é encarada como uma ação social de grande valia para o indivíduo na sociedade. Por meio dela, o indivíduo pode acumular informações diversas e, de forma concomitante, exercita sua capacidade de interpretar e argumentar com mais profundidade acerca de fatos, contextos e conteúdos presentes não somente em seu dia a dia, mas ao longo de toda a sua existência. Compreender a leitura envolve mais do que unicamente a decodificação de palavras isoladas, necessitando entendê-la como uma ação caracterizada pelo dinamismo e abertura a olhares e interpretações diversificados, ao contrário de um ato permeado por passividade.

No que se refere a leitura, um dos temas que se encontra em análise por pesquisadores e estudiosos da área trata justamente dos possíveis e subsequentes efeitos dessa prática para com o leitor, tanto em um quanto em muitos aspectos de sua vida e cotidiano. O ponto de cisão encontrado nas pesquisas se dá justamente entre os que conceituam determinadas leituras de forma negativa, taxando-as de alienantes e incapazes de contribuir para a formação e a manutenção de um leitor ativo e observador, tornando-o acomodado e desestimulado, e aqueles que, valorizando o leitor dentro de suas características intrínsecas — seu olhar, contextos em que se insere, predileções pessoais e o momento de vida em que a leitura ocorre — acreditam que todo tipo de leitura carrega o potencial para acrescentar e informar seu leitor, jamais denegrindo-o com uma regressão ou acomodação.

O presente trabalho se baseia no segundo tipo descrito acima, tendo por objetivo apresentar e analisar as experiências de leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics por brasileiros e norte-americanos, destacando junto aos depoimentos obtidos via entrevistas com esse universo de leitores o modo como a leitura, os personagens, tramas, fatos e acontecimentos presentes nas histórias desse gênero de quadrinhos em particular ressoam e se refletem nas vidas de seus leitores, a partir de suas visões e interpretações dos fatos, e também do uso apontado por eles de informações e conhecimentos adquiridos por intermédio da leitura em um ou mais aspectos de suas vidas.³ Os leitores de

³ Este trabalho se baseia em pesquisa de doutorado, defendida em 2017 junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UFMG.

literaturas de massa ou popular, tais como as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, também podem ser encarados como indivíduos inseridos em uma multiplicidade de contextos, olhares, nuances e signos próprios deste formato de leitura, considerando-se neste caso em particular o uso contínuo dos personagens, locais, eventos e tramas presentes nestas histórias. Acredita-se que existam conexões e interações realizadas pelo leitor envolvendo o seu contexto social e o das histórias em quadrinhos lidas, capazes de fazer com que este leitor gere, receba e processe informações e conhecimentos de ambos os contextos, podendo leva-lo a ponderar, refletir e compreender tanto o mundo retratado nas páginas dos quadrinhos quanto a sua própria realidade.

2 CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS ENTRE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E LEITURA

A leitura é uma ação capaz de desempenhar um papel significativo junto a vida das pessoas, de forma individual ou coletiva. Chartier (1990) aborda o leitor como um indivíduo que se encontra em constante formação, por meio de inúmeros processos de atribuição pessoal de significado e de sentido, quando é exposto a um ou mais objetos de uma cultura, como os livros, por exemplo. A esses processos, o autor dá o nome de apropriação, compreendida como a capacidade do leitor de ponderar, estabelecer correlações e atribuir um ou mais significados a uma leitura.

O estudo do ato de ler é estudado por diversas áreas do conhecimento. Dumont (2007) afirma que, quando se fala sobre leitura na área de Educação, denota-se uma predileção por associar a prática da leitura em uma primeira instância ao ato de decodificação e compreensão de símbolos alfabéticos, para em um momento posterior, graças ao hábito recorrente, estabelecer contato de forma contínua com informações e textos capazes de proporcionar a educação formal ao leitor. Na área de Letras, o foco se altera para a literatura vista como uma arte, proporcionando ao seu leitor uma forma de estabelecer contato e desfrutar de um texto.

A Ciência da Informação demonstra uma abordagem diferenciada frente a essas áreas, uma vez que seus estudos se voltam para a apropriação de informação e a introjeção do conhecimento, de acordo com as necessidades do indivíduo. Dumont e Pinheiro (2015)

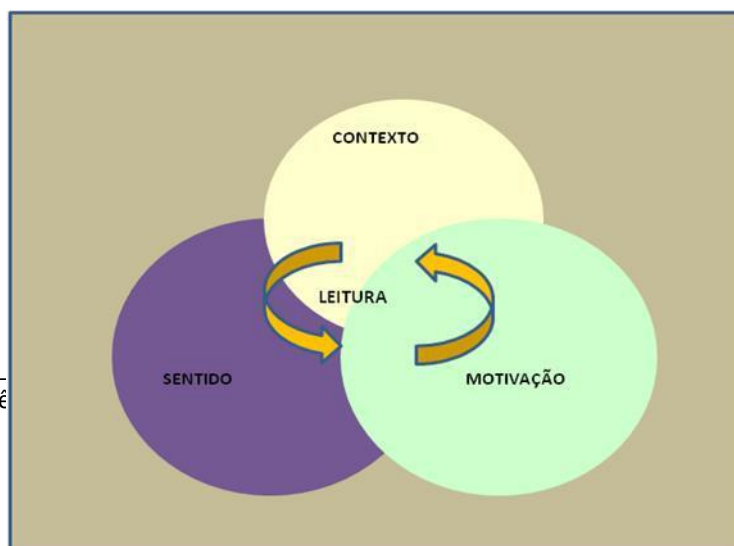
constataram essa valorização dos aspectos e tendências humana e social na Ciência da Informação desde os anos 1970, com o foco sobre o indivíduo como o responsável por recorrer e empregar o conhecimento da melhor forma possível.

No que se refere a leitura pelo viés da Ciência da Informação, existe a compreensão de que ler é algo muito complexo, indo além da decodificação de símbolos ou caracteres linguísticos ou do usufruto de textos literários. A leitura é tida aqui como um processo ou prática social, que permite ao leitor se apropriar da informação e do conhecimento, que podem ser destinados tanto a produzir ou atribuir sentidos como também a construir significados.

Dumont ressalta três fatores presentes na leitura, que ocorrem de forma simultânea e não necessariamente proporcional, a saber: “motivação, contexto e historicidade do leitor e o sentido dado a cada palavra pelo autor e posteriormente, pela leitura do leitor”. (DUMONT, 2017, p.2). Todos esses fatores estão presentes de forma voluntária e consciente em uma série de circunstâncias pertinentes a leitura, incluindo o formato ou mídia escolhida pelo leitor, e atuam permitindo a ele a composição e recomposição de seu próprio universo, tornando-o apto a reforçar, alterar ou mesmo descartar conhecimentos adquiridos em momentos anteriores, quando efetua comparações e reflexões com novas informações e conhecimentos adquiridos através da leitura empreendida.

Dessa forma, percebe-se a relevância dos estudos sobre leitura presentes na Ciência da Informação, vistos também do ponto de vista do leitor, como aquele que gera, busca e emprega a informação. Esses estudos podem abarcar uma série de naturezas próprias, dentre as quais a relação entre as práticas de leitura, a apropriação de informação e a introjeção do conhecimento por parte do leitor.

FIGURA 1: Representação dos fatores da efetivação da leitura



Fonte: DUMONT, Lígia M. M, 2017.

A partir quanto as histórias em quadrinhos de super-heróis e as experiências de leitura das mesmas. Iser (1996, 1999) defende o poder de uma obra escrita perante seu público leitor. Para ele, ler é o ato que fornece ao leitor a capacidade de refletir, pensar e inferir junto a realidade. Assim sendo, o texto não possui uma exclusividade de sentido em si mesmo, o que torna essencial a presença do leitor como aquele que tem a consciência do impacto e relevância que a leitura demonstra. Iser reconhece o potencial do texto e defende sua integração com o leitor, descrevendo a leitura como um processo dinâmico entre as duas entidades, texto e leitor. E o faz associando a estrutura do texto e a realização da leitura como a dois polos pertencentes à comunicação, sendo que esta só ocorre quando “[...] o texto se faz presente no leitor como correlato da consciência”. (ISER, 1999, v. 2, p. 9-10). O autor considera que o texto só pode ser compreendido através de períodos recorrentes e sucessivos da leitura, que é entendida como uma performance em que o leitor se movimenta pelo texto, sendo o sujeito (leitor) transcendido pelo objeto (texto).

Ainda segundo o autor:

A relação entre o texto e o leitor se caracteriza pelo fato de estarmos diretamente envolvidos e, ao mesmo tempo, de sermos transcendidos por aquilo que nos envolvemos. O leitor se move constantemente no texto, presenciando-o somente em fases; dados do texto estão presentes em cada uma delas, mas ao mesmo tempo parecem ser inadequados. Pois os dados textuais são sempre mais do que o leitor é capaz de presenciar neles no momento da leitura. Em consequência, o objeto do texto não é idêntico a nenhum de seus modos de realização no fluxo temporal da leitura, razão pela qual sua totalidade necessita de sínteses para poder se concretizar. Graças a essas sínteses, o texto se traduz para a consciência do leitor, de modo que o

dado textual começa a constituir-se como correlato da consciência mediante a sucessão das sínteses. (ISER, 1999, v.2, p.12-13).

Assim, no ato da leitura, o leitor é convidado a recompor o texto. E, ao mesmo tempo em que se relaciona com o conteúdo lido, ele acaba por transcendê-lo, através de atualizações, tendo estas uma associação a conhecimentos previamente adquiridos e introjetados pelo leitor. Isso significa atribuir à leitura um sentido composto, sendo uma performance ao mesmo tempo dinâmica e uma atividade de síntese, a qual demanda do leitor uma postura proativa, indo além do que os dados textuais lhe informam, adicionando a eles outros dados, e fornecendo-lhes uma configuração diferente, em muitos aspectos mais aprofundada, de modo que um novo texto é formado. Esse é o princípio da recriação da leitura pelo leitor — também trabalhado por Dumont (1998) — que defende a criação de um novo texto sempre a partir de outro já construído, pois o leitor acaba por atualizá-lo, quando o transfere para sua consciência. Ou seja, o texto ativa tanto a capacidade de apreensão das ideias apresentadas pelo autor, quanto das ideias criadas pelo leitor.

3 CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS ENTRE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E ETNOMETODOLOGIA

Compreendida como uma vertente da sociologia, a etnometodologia surgiu em 1967, se propondo a analisar de forma diferenciada o cotidiano dos indivíduos e suas atividades pertinentes, mais especificamente voltada para a compreensão quanto ao sentido conferido por esses indivíduos a essas ações realizadas. Have (2004) conceitua a etnometodologia como uma forma ímpar de investigação, cujo propósito é entender como os membros de uma coletividade criam e mantêm um senso de ordem e inteligibilidade junto à vida social. A motivação para se empreender os estudos etnometodológicos começou com Harold Garfinkel (1967), seu principal autor, que defendia uma sociologia mais voltada a encarar os fatos sociais como consequência das atividades contínuas efetuadas diariamente. Analisar as atividades diárias das pessoas seria o ponto de partida para chegar-se a uma luz quanto as formas empregadas pelos indivíduos para entender como eles atribuem valor e sentido às ações que desempenham.

Em seu estudo mais emblemático, Garfinkel analisou os jurados de cortes de justiça norte-americanas, visando identificar e alcançar as formas com que indivíduos se valiam de procedimentos e técnicas ao que, posteriormente, foi por ele chamados de relatos adequados (*accountable*), elaborados com base nas ações desses jurados. O estudo realizado constatou a evidência de que os jurados praticavam uma metodologia do senso comum, onde o termo ‘etno’ se refere a um conhecimento de senso comum, empregado por um ou mais indivíduos com objetivos específicos, e o termo ‘metodologia’ às formas com que o senso comum atua junto à representação corrente do mundo e das ações analisadas. Portanto, pode-se concluir que etnometodologia é o estudo da lógica do senso comum.

Quanto a leitura e o estabelecimento de ligações do conteúdo nela contido com fatos sociais percebidos pelos leitores, torna-se válido proceder a investigação sob o olhar da etnometodologia, já que a mesma visa compreender os fenômenos sociais, em toda e qualquer realidade socialmente construída, indagando sobre cada fato aquilo que o faz e o torna relatável (*accountable*). Na Ciência da Informação, o uso da etnometodologia é voltado para acessar, identificar e analisar as formas que um leitor exhibe para imprimir e exprimir significado e sentido junto a leitura, com foco no senso comum.

Garfinkel (1967) defende a existência de conexões entre aquilo que é praticado pelos atores sociais e a linguagem por eles empregada ao fazer alusão a estas ações. Tal princípio pode também ser adotado junto aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis, quando estes se dispõem a recordar e apontar a relação que percebem, através do senso comum, entre o que se encontra retratado no quadrinho e um ou mais eventos ocorridos em suas próprias vidas. A correlação portanto se dá via senso comum entre ambos — fato retratado nas páginas do quadrinho e eventos da vida real do leitor.

A etnometodologia considera a realidade como uma instância socialmente construída e presente na vida dos indivíduos. Assim sendo, é fundamental o acesso aos comportamentos e posicionamentos demonstrados pelos membros de um grupo social, evidenciando em seus relatos como eles são capazes de descrever e interpretar o mundo em que vivem e os fatos e acontecimentos ocorridos neste ambiente. A pesquisa realizada se voltou para os leitores de quadrinhos de super-heróis, no intuito de tudo aquilo que se considera pertinente a esta leitura,

o que envolve sobremaneira o conhecimento acerca das histórias e personagens da Marvel e da DC Comics, a diversidade de suas tramas, enredos, personagens, falas, posturas e atitudes. Ao lançar foco sobre esta leitura, é possível compreender os leitores como sociólogos de si mesmos e de sua própria realidade, estabelecendo alusões junto aos fatos retratados nas páginas desses quadrinhos com fatos de suas vidas.

Para operacionalmente se alcançar essa percepção, recorre-se a cinco termos-chave da etnometodologia, a saber:

- **Ações práticas ou realização** -> indica a experiência e as realizações práticas dos membros de um grupo em seu contexto cotidiano. A realidade social é a prática cotidiana dos atores sociais e assim, torna-se necessário ter acesso e compartilhar o contexto e o cotidiano deles, de modo a se compreender suas práticas de leitura. A partir desse apoio, surge a interpretação quanto à leitura, encarada como ato social, construída pelo leitor no seu dia a dia. Para entender a ação leitura, é necessário dedicar tempo e atenção as atividades realizadas pelos sujeitos da pesquisa, procurando não se ater unicamente a coleta de dados, mas à (re)construção, à (re)descoberta e à (re)significação dos atos realizados pelos leitores.

- **Indexalidade ou indicialidade** -> se refere a todas as circunstâncias que envolvem uma palavra, um termo ou uma situação. O termo-chave vem da linguagem expressa e significa que, ao mesmo tempo em que uma palavra possui um significado de algum modo genérico, essa mesma palavra possui um significado distinto em contextos específicos. Para expressar determinadas palavras, os atores necessitam exibir o conhecimento de seus significados quando as usam, o que vem de construções envolvendo a aplicação desses termos junto à vida social dos atores, quando se envolvem em processos de fala, conversação, indagação e similares. Quanto aos leitores de quadrinhos, a indexalidade permitiu adentrar os locais onde eles adquirem as revistas e encadernados de quadrinhos e conhecer o contexto compartilhado pelos leitores de quadrinhos, já que as falas coletadas via entrevista foram imprescindíveis para compreender a relação estabelecida entre esses leitores e os personagens e tramas dos quadrinhos que mencionaram.

- **Reflexividade** -> Práticas e efeitos que o discurso e as ações sociais de um grupo exercem sobre os membros do mesmo. É um processo no qual se produz uma ação e, ao mesmo tempo, uma reação junto a seus criadores, visando comprovar que as ações demonstradas por pessoas que possuem afinidades, no caso o gosto pela leitura de histórias em quadrinhos, apresentam características que podem ser utilizadas para descrever o mundo social e o cotidiano destes indivíduos.
- **Noção de membro** -> membro é o ator social que compartilha a linguagem de um grupo. Exibir a noção de pertencimento é fundamental em etnometodologia, já que a mesma é condição prévia para se proceder às atividades de análise e descrição das ações sociais, junto a um grupo de pessoas que apresentam determinadas características que se deseja pesquisar. A presente pesquisa considera como membro do grupo o leitor de histórias em quadrinhos de super-heróis que seja capaz de reconhecer elementos presentes deste gênero, como seus personagens — heróis, vilões, anti-heróis, coadjuvantes — suas posturas, interações e motivações, dentre outros traços. Considera-se pertinente também os momentos em que, segundo falas dos próprios leitores, pode-se constatar a introjeção do conhecimento adquirido via leitura, como, por exemplo, a incorporação de falas ou das atitudes de um ou mais personagens dos quadrinhos frente a uma situação vivida pelo leitor no seu dia a dia.
- **Relatibilidade (*accountability*)** -> capacidade de compreender como os atores pesquisados descrevem suas atividades práticas, expressando e compartilhando referências de sentido e de significado que possuem. Para que os atores possam descrever ou interpretar o mundo social em que se inserem, é necessário que este esteja disponível a eles, sendo portanto inteligível e passivo de descrições, análises e observações. Para Garfinkel (1967), ela é uma realização prática dos atores sociais em interação, ou seja, ocorre quando existe o compartilhamento de ações mútuas, evidenciando a lógica do senso comum que esses atores empregam para se fazer compreender.

Dessa forma, a relatabilidade não é uma instância dada, mas sim produzida e construída, quando se é capaz de contemplar o mundo social como produto das atividades práticas dos atores.

O emprego de todos esses termos-chave ressalta a relação que se pode reconhecer e estabelecer entre a Ciência da Informação e a Etnometodologia, uma vez que o destaque junto as entrevistas realizadas com os leitores das histórias em quadrinhos de super-heróis teve por objetivo fornecer-lhes a oportunidade de tornar evidente, por meio da experiência de leitura, as comparações entre aquilo que fora lido nos quadrinhos e fatos, eventos ou acontecimentos de suas vidas. Ao se comprovar essa prerrogativa consciente dos leitores entrevistados, é possível concluir que a dimensão relatabilidade de Garfinkel (1967) é na verdade a representação de um universo onde se percebe a apropriação de informação e a introjeção do conhecimento por parte do leitor, como resultado da leitura desses quadrinhos e o reconhecimento de ações fundamentadas no mundo real pelos leitores, com embasamento parcial ou integral via conhecimento adquirido na leitura.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DA DC COMICS

Diversos autores já se engajaram na definição do que seriam histórias em quadrinhos. Eisner (1999) cunhou o termo arte sequencial, ressaltando o caráter dos quadrinhos de narrar fatos e acontecimentos através da combinação de palavras e imagens retratadas de forma justaposta. McCloud (2005) expande esta noção a uma definição mais característica, quando afirma que as figuras em sequência são hoje reconhecidas como ferramenta de comunicação⁴. Revelando a extensão de seu pensamento, McCloud cunha sua definição de histórias em

⁴ Como em um avião, por exemplo, onde várias das instruções são disponibilizadas em um panfleto ilustrado com desenhos em sequência, demonstrando o que o passageiro deve fazer em caso de uma indisposição ou de uma emergência.

quadrinhos como sendo “[...] imagens pictóricas e outras, justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.” (MCCLLOUD, 2005, p.20).

A definição de McCloud considera os quadrinhos como um instrumento na produção e transmissão do conhecimento, capaz de fornecer a seus usuários a atribuição de sentidos e a formação de caráter. Nesse sentido, a narrativa combinada de imagens e de textos dos quadrinhos apresenta ao seu redor formas de alcançar um significado através de sua própria subjetividade. Essa presença do leitor, no decorrer da leitura, contribui para a sua correlação e identificação com as situações retratadas nos quadrinhos, as quais podem remetê-lo, muitas vezes, aos acontecimentos de sua vida cotidiana.

Sendo a leitura uma premissa básica do crescimento do ser humano, a leitura se torna importante para estudos em várias áreas do conhecimento. Dentre essas, a Ciência da Informação dedica-se a seu estudo, caracterizando, segundo Dumont como a

[...] via pela qual se atinge o conhecimento desejado. Não há grande preocupação em se saber o que o leitor deve ler, mas, sim, que ele tem que ler, seja lá o que for e segundo seu desejo, senão não receberá as informações que possam vir a ser comparadas com o seu prévio cognóscio, para enfim gerar novo conhecimento. Apesar da evolução das formas de comunicação e das tecnologias da informação, sem dúvida alguma a leitura ainda é a maior via de obtenção de informações. (DUMONT, 2002, p.2).

Ainda sobre histórias em quadrinhos, Vergueiro (2016) defende a existência contemporânea de membros e camadas da sociedade as quais aparentemente exibem uma rejeição quanto ao quadrinhos. Procurando respostas para este fato, o autor especula sobre a incapacidade desses indivíduos em particular de comprovar a veiculação de informações, bem como a interpretação e introjeção do conhecimento por parte dos leitores. No seu entender enquanto ele próprio um leitor e pesquisador da temática, uma das vantagens desse formato de leitura reside justamente no fato de que as histórias em quadrinhos cresceram exponencialmente, indo ao encontro de necessidades do ser humano, através por exemplo de sua capacidade real em transmitir e veicular informações ao seu leitor.

A Ciência da Informação, por sua vez, defende a leitura como uma ferramenta capaz de trazer informações ao leitor. Ao promover o contato entre leitor e texto, percebe-se a possibilidade do primeiro de ir além do texto escrito, quando ele estabelece comparações e reflexões acerca da leitura empreendida com outras instâncias de seu cotidiano, tais como elementos e acontecimentos pertinentes a sua própria realidade, além de exemplos, fatos e eventos que permeiam sua vida. A leitura de histórias em quadrinhos pode ser encarada como uma forma de leitura também capaz de provocar e estimular em seus leitores contrastes e ponderamentos, ao se considerar que o enredo e as personagens presentes nas páginas dos quadrinhos permitem também a correlação entre os fatos narrados ali e os fatos que ocorrem no universo e no cotidiano dos leitores.

5 ANALISANDO E COMPREENDENDO O LEITOR DE QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Com a intenção de analisar o processo de leitura dos quadrinhos e as possíveis interpretações e/ou significados para aqueles que os lêem, procedeu-se a uma pesquisa qualitativa junto ao leitor da Marvel e da DC Comics, viabilizada através da combinação de duas ferramentas metodológicas. A primeira foi a observação participante, empregada para acessar e contemplar as atividades, os locais, os interesses e os diálogos demonstrados pelos leitores, quando eles se encontravam entre si ou mesmo diante dos quadrinhos. A segunda foram as entrevistas, encaradas como mecanismo capaz de fornecer dados importantes para se compreender de forma pormenorizada o conjunto de crenças, valores, atitudes e também motivações dos leitores, em seus contextos e histórias de vida. Essa ferramenta teve por base o conceito de história de vida tópica, que possui o foco no retrato de uma determinada experiência vivida, no caso voltada para a leitura das histórias em quadrinhos de super-heróis e as relações estabelecidas pelos leitores entre o conteúdo lido e aplicações do mesmo em suas vidas.

O acesso e a obtenção dos dados junto aos leitores de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics ocorreu em três diferentes localidades. Nos EUA, os leitores foram abordados no ano de 2015 nas cidades de Urbana e de Champaign – Illinois. No Brasil, a mesma abordagem ocorreu ao longo do primeiro semestre de 2016, na cidade de Belo Horizonte

– MG, e no segundo semestre do mesmo ano, na cidade de Goiânia – GO. Ao todo foram entrevistados 44 leitores, de ambos os sexos, com idades alternando entre os 19 e os 57 anos. O número de participantes variou de acordo com o critério de saturação, o qual, segundo Morse et al. (2002), contempla o acúmulo de experiências como fonte capaz de estimar o ponto em que as informações obtidas pouco ou nada mais são capazes de acrescentar em termos de relevância ao tema ou aos objetivos de pesquisa.

Para comprovar as possíveis formas como a leitura dos quadrinhos podem repercutir junto ao seu público leitor, foi solicitado aos entrevistados que descrevessem uma ou mais situações que eles tivessem lido em um ou mais quadrinhos. Após isso, era pedido a eles que estabelecessem a ligação entre o ocorrido nos quadrinhos com uma ou mais experiências, percepções ou atitudes praticadas no seu dia a dia.

Os termos-chave etnometodológicos foram associados às respostas fornecidas pelos leitores, o que acaba por não somente exemplificar seu uso, mas também apresentar o maior embasamento e repercussão dos fundamentos da etnometodologia. Tal estratégia funcionou como um meio de acesso para comprovar as formas empregadas pelos leitores, para interpretar o que fora lido no quadrinho e retratar a maneira como suas percepções e interpretações, tanto dos acontecimentos narrados quanto do seu próprio mundo, estão conectadas.

A pesquisa de campo envolveu a participação de 44 leitores de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics. Para tanto, contou com a aprovação do Institutional Review Board da UIUC quando aplicada nos EUA, e do comitê de ética da UFMG, quando realizada no Brasil. A título de ilustração, são aqui apresentados três trechos de entrevistas, correspondendo a um leitor de cada uma das cidades onde se desenvolveu a pesquisa. As cidades norte-americanas de Urbana e Champaign pertencem geograficamente ao condado de Champaign, são interligadas e, por conseguinte, apresentam muitas características em comum. Neste relato de uma vasta pesquisa de campo, foi escolhida uma fala que representa e possui características das duas cidades do condado.

Dessa forma, contempla-se de forma igualitária cada uma das localidades onde a pesquisa ocorreu, respeitando assim a representatividade de cada uma delas. São também apresentados elementos chave da etnometodologia identificados nos relatos dos leitores, tendo como base de

referência para a divagação do leitor a sua escolha de personagens e a inferência, lembrança deste, em fatos do seu cotidiano.

A seguir, encontram-se trechos de alguns dos depoimentos colhidos junto aos leitores entrevistados, analisados sob os termos-chave da etnometodologia:

Relato 1:

Leitor: homem norte-americano.

Local da entrevista: Urbana - Champaign – Illinois.

Idade: 38 anos.

Personagem relatado: Bazuca.

“[...] o Bazuca [...] você pode abordar a questão de ser um soldado de duas formas: como um monge da guerra ou acreditando que é uma nobre profissão. E aí você faz aquilo que é o certo. Algumas vezes, o que é o certo envolve decisões difíceis, e você tem que ir para a guerra e combater. Mas os melhores soldados são aqueles que não permitem que o sentimento os sobreponha, como a uma droga. Mas eu já vi isso. E o Bazuca é isso”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: o leitor é um soldado ativo do exército dos EUA. Ao revelar sua visão sobre as formas que um soldado se porta em um conflito ou guerra, familiarizado por estar envolvido neste contexto de forma cotidiana, o leitor se apropria do exemplo de Bazuca e o discerne como algo a não ser seguido, pois compreende que, no caso de Bazuca, o sentimento que prevalece é o de ser um monge da guerra.

Indexalidade: “monge da guerra” é uma expressão que carrega um significado em particular para um soldado, que é o de optar por proceder ao combate e a guerra motivado por um sentimento negativo, ao qual o leitor compara como a uma droga, capaz de viciá-lo a cada vez mais sentir prazer em se

envolver em tais situações. Compreender plenamente o significado dessa expressão é algo que, para um soldado, perpassa uma definição formal do mesmo, já que ao colocar o termo em uso, esse leitor lhe confere representação para designar tudo aquilo que, no seu modo de compreender, não deve pertencer a um exemplo de soldado.

Reflexividade: Ao revelar os caminhos pelos quais acredita que um soldado pode agir e se portar em uma situação de conflito ou guerra, o leitor acaba por conferir uma análise pessoal quanto aos possíveis efeitos e consequências de um soldado agir como a um profissional que reconhece a nobreza de seu papel ou como um “monge da guerra”. Sua reação é clara ao apontar Bazuca como um exemplo a não ser seguido, embora o leitor seja confirme ter se deparado em ocasiões anteriores com soldados aos quais o personagem se configura como uma alusão verdadeira.

Noção de membro: Em se tratando de um militar ativo, o leitor se configura como um indivíduo que é de fato membro deste grupo, apto a compartilhar da linguagem e dos nuances em particular que norteiam um soldado do exército, como evidencia ao aplicar o termo “monge da guerra” e seu significado em particular, ao personagem Bazuca e a soldados com que teve contato em oportunidades passadas, os quais acabaram por abraçar os caminhos da guerra.

Relatabilidade: Como um fã de quadrinhos e também um soldado do exército norte-americano, o leitor se mostra capaz de inferir sobre os significados – tanto positivo, como um nobre guerreiro, quanto negativo, como um “monge da guerra” – de ser um soldado. Cada um desses significados é carregado de um sentido próprio a membros do exército, e por estes pode ser melhor interpretado. Ao analisar Bazuca, este leitor se apropria do mesmo para exemplificar aquilo que acredita ser a personificação do significado negativo quanto ao que é ser um soldado, justificando sua posição ao atribuir a este personagem o vício, alusivamente a uma droga, que pode tomar conta de um soldado em uma situação de guerra.

Relato 2:

Leitor: homem brasileiro.

Local da entrevista: Belo Horizonte - MG.

Idade: 34 anos.

Personagem relatado: Homem-Aranha.

“Muito do curso que eu fiz na graduação, ciências biológicas, ciências de uma maneira geral, tem muito a ver com o quadrinho. Tem inspiração na formação do Peter Parker como cientista. A forma como ele lidava com ciência, aplicando na vida prática, utilizando em favor dele. Os próprios conceitos que lhe eram necessários em diversas situações da universidade, conceitos científicos. Me inspirou, na época do ensino médio, eu gostar dessas matérias, me dedicar a elas e na graduação, buscar este caminho das ciências”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: Peter Parker, o alter ego do Homem-Aranha, sempre foi retratado como um estudante dedicado, sobretudo as ciências. Ao constatar as aplicações científicas que Peter Parker se valia, o leitor acaba por realizar que muitas destas práticas poderiam ser por ele também apropriadas em seu cotidiano, mais especificamente aplicando os conceitos científicos com que teve contato nas aulas da escola e nos gibis do Homem-Aranha para perseguir o caminho de uma formação acadêmica em ciências.

Indexalidade: Ciências podem ser aplicadas a uma diversidade de áreas do conhecimento. No caso de Peter Parker, o termo possui uma significação particular, pois por ele foi aplicado em situações em que precisava de conhecimentos científicos para se sobressair na universidade. Ao ver isso, o leitor se encontrou motivado através das matérias de ciências que teve acesso durante o ensino médio, a buscar dados e informações que pudessem corroborar a aplicação daqueles preceitos científicos na sua própria vida.

Reflexividade: Ação e reação se fazem presentes no depoimento deste leitor, uma vez que ele aponta a leitura das histórias do Homem-Aranha, onde teve acesso a formação de Peter Parker como um brilhante estudante e em seguida cientista, aplicando vários de seus fundamentos e teorias para vencer também os desafios da universidade, como de influência significativa para a

sua própria formação acadêmica como cientista. Ou seja, a ação de ler as aventuras do Homem-Aranha causou-lhe influência e inspiração suficientes para se dedicar ao estudo e emprego da ciência como sua própria profissão.

Noção de membro: Sendo Peter Parker um cientista, ele emprega termos técnico-científicos para uma série de propósitos, como se sobressair em seus estudos acadêmicos ou enfrentar supervilões. Tendo perseguido o caminho das ciências, o leitor estudou sobre o que é trabalhar com aplicações práticas da ciência. Isso o credita a ser um membro do grupo e também a compartilhar tudo aquilo que é pertinente ao mesmo, como a linguagem e os termos científicos, de forma semelhante ao que o personagem dos quadrinhos faz na universidade.

Relatabilidade: A descrição da leitura das histórias do Homem-Aranha conferiu a este leitor uma visão diferenciada quanto ao papel de um cientista, e o quanto possível é aplicar preceitos e teorias científicas para solucionar problemas. No caso do personagem dos quadrinhos, em grande parte das ocasiões, isso significa se sobressair na universidade. O leitor justifica a sua escolha profissional e acadêmica baseando-se também em algum nível na aplicabilidade que Peter Parker confere a ciência, fato que forneceu uma referência a este leitor, a qual se traduz nele mesmo escolher aprender mais sobre ciência e exercer sua profissão como um cientista.

Relato 3:

Leitor: mulher brasileira.

Local da entrevista: Goiânia - GO.

Idade: 28 anos.

Personagem relatado: Homem de Ferro.

“Comecei o curso de biomedicina, eu consumi muito artigo comum sobre nanotecnologia, isso por conta do Homem de Ferro, porque apesar da robótica e mecânica, tá muito ligada a nanotecnologia também. [...] A armadura [...] pra poder existir, ela tem uns elementos biológicos, não só os mecânicos [...] pra funcionar, precisa da nanotecnologia”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: Interessada no campo da nanotecnologia, a leitora se viu em seu curso de biomedicina lendo artigos voltados a esta temática, uma vez que compreendia a presença e a utilização desta técnica por um de seus personagens favoritos, o Homem de Ferro. Se inserindo em um contexto que estimula pesquisas na área, a leitora conseguiu compreender que a armadura deste personagem não envolve exclusivamente componentes mecânicos, mas também nanotecnológicos, que ela estuda e se envolve em leituras de sua formação.

Indexalidade: Nanotecnologia pode ser entendida como a manipulação da matéria em uma escala atômica e molecular. Atraída por este tema e também pelas aventuras do Homem de Ferro, a leitora buscou por informações através de leituras especializadas de biomedicina que a levassem além desse significado, complementando-o. E ela descobriu que a armadura do personagem necessita mais do que componentes tecnológicos para funcionar, apresentando também outros tipos de elementos, de origem biológica, o que condiz com o emprego da nanotecnologia no desenvolvimento de circuitos e de dispositivos eletrônicos.

Reflexividade: A leitura das aventuras do Homem de Ferro produziu um determinado efeito sobre esta leitora. Influenciada pelo funcionamento de sua armadura tecnológica, e também por sua formação em progresso como biomédica, ela se encontrou intrigada com o uso de nanotecnologia pelo personagem. Sua reação foi a de procurar informações mais detalhadas a respeito, o que a levou a conclusão de que, para funcionar, uma armadura tecnológica necessitaria da combinação de componentes mecânicos e biológicos.

Noção de membro: Como estudante de biomedicina, a leitora se credencia a compartilhar dos conhecimentos desta área do conhecimento. Um deles é justamente o de nanotecnologia. Tendo acesso a esse conhecimento, ela se viu instigada a pensar sobre o uso e a combinação de componentes variados na armadura do Homem de Ferro, ao que concluiu tratar-se de uma

realidade plausível dentro das aventuras deste herói, uma vez que existe uma forte conexão entre robótica, mecânica e nanotecnologia.

Relatabilidade: A nanotecnologia faz parte da linguagem do biomédico, o que credencia esta leitora a não apenas admirar o emprego deste tipo de tecnologia em uma ficção como a do Homem de Ferro, mas também lhe confere uma condição especial, ao procurar um modo de comprovar que essa ligação de elementos nanotecnológicos pode de fato ser apropriada pelo personagem, da mesma forma que os componentes mecânicos que constituem sua armadura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Histórias em quadrinhos podem ser empregadas e analisadas como ponto de partida de discussões e de reflexões conceituais importantes, levando ao desenvolvimento e à transmissão de conhecimentos, gerados através de novos pensamentos (aspecto cognitivo), novos sentimentos (aspecto afetivo) e novas ações (aspecto comportamental). Tais conhecimentos contribuirão com a capacidade dos leitores perceberem, interagirem e modificarem o mundo ao seu redor através da formação de opiniões e reflexões baseadas nas situações e exemplos retratados nos quadrinhos incorporados ao seu contexto social. Assim, justifica-se analisar, sob a perspectiva da Ciência da Informação, as possíveis contribuições que a leitura dos quadrinhos da Marvel e da DC instigam no seu público leitor.

As entrevistas realizadas junto aos leitores de quadrinhos da Marvel e da DC Comics permitiram obter o necessário embasamento para a aplicação dos fundamentos da etnometodologia, fornecendo o meio de acesso para comprovar as formas empregadas pelos leitores e a capacidade para interpretar o que fora lido nos quadrinhos. Os leitores retrataram, até com certa facilidade, a maneira como suas percepções e interpretações, tanto dos acontecimentos narrados quanto do seu próprio mundo estão conectadas. Tal evidência fica clara ao se verificar o emprego do senso comum, fator fundamental de interpretação de relatos, estabelecido entre acontecimento narrado no quadrinho e situação semelhante ocorrida na vida do leitor.

De fato, foram identificadas algumas convergências de uso da informação das leituras em determinadas situações, destacando-se com maior evidência instâncias, instituições e áreas do conhecimento da vida humana, como psicologia, filosofia, religião, política, atividades profissionais e tecnologia. Tal constatação revelou ainda que o uso das informações introjetadas pelos leitores pode ser categorizado também sob essas instâncias, como para as três últimas citadas, no caso dos depoimentos apresentados neste trabalho. Dessa forma, ratificam-se os diversos elementos e fatores presentes nos quadrinhos como fenômenos sociais, bem como a interpretação conferida por eles as ações proferidas, em um ou mais contextos de natureza semelhante.

Não são apenas os trajes coloridos, os poderes sobre-humanos e a luta do bem versus o mal os motivos pelos quais os leitores de quadrinhos de super-heróis fazem a opção por essa leitura. Indo além destes fatores, é preciso destacar o que Iser (1996,1999) pontua em sua teoria da recepção, sobre a necessidade ou característica notada no ser humano de “ficcionalizar sua existência” (ISER, 1996, v.1, p. 65). Ele o faz, ao recorrer a leituras de teor e caráter ficcional, optando por continuar essa leitura, pois ela é capaz de “[...] dizer ou de revelar algo sobre si mesmo”. (ISER, 1996, v.1, p. 65 – 66).

O que o leitor de quadrinhos encontra, de acordo com a análise etnometodológica, é a existência de diversas interações entre a leitura empreendida e fatos de sua própria vida. A pesquisa aponta que o leitor valoriza sua leitura e evoca com facilidade tramas e nomes de personagens prediletos das histórias em quadrinhos. A última etapa da pesquisa, que era revocar algum conteúdo de leitura que foi por ele reinterpretado e aplicado em uma ou mais situações da sua vida, foi lembrado por muitos leitores entrevistados. Eles relataram que as situações de histórias lidas eram plausíveis de aplicação, pois apresentavam certo teor de verossimilhança com fatos, eventos e acontecimentos de suas vidas.

Até o presente momento, grande parte dos estudos tem seu foco voltado para análises do artefato cultural — a história em quadrinhos — em detrimento de seu público leitor. É possível afirmar ser do interesse da Ciência da Informação o aprofundamento de estudos e investigações direcionadas à figura do leitor, particularmente no que se refere à apropriação de informação e introjeção do conhecimento advindos de leituras empreendidas. Ressalta-se portanto a

necessidade de pesquisas que tenham como objetivo e enfoque de análise da opinião e interpretação do leitor. As possibilidades de introjeção do conhecimento são possíveis de ser detetadas a partir da experiência de ler, dos relatos das histórias de seus personagens, dentre outros ganchos possíveis de ser resgatados pela leitura efetivada. Para tal, é necessário dar voz ao leitor, de modo a captar e revelar o que ele tem a dizer.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: Disfel, 1990.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. **O imaginário feminino e a opção pela leitura de romances de série**. 1998. 257f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação. Universidade Federal do Rio de Janeiro / Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Rio de Janeiro, Brasil. 1998.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Leitura, via de acesso ao conhecimento: algumas reflexões. In: SANTOS, Jussara P. (Org.). **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fund. Biblioteca nacional, 2007. p.65-76

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO, Edna Gomes. Incursões teórico-metodológicas da etnometodologia na ciência da informação: aplicações em pesquisas sobre leitura. **Informação & Sociedade: Estudos**, v.25, n.3, p.49-61, set./dez. 2015. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/22773/14523>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

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

GARFINKEL, Harold. **Studies in ethnomethodology**. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1967. 288p.

HAVE, Paul Ten. **Understanding qualitative research and ethnomethodology**. London: Sage, 2004.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Ed. 34, 1996, 1999. 2v.

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

MORSE, Janice *et al.* Verification strategies for establishing reliability and validity in qualitative research. **International Journal of Qualitative Methods**, v.1, p.1-18, June 2002. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/160940690200100202>> Acesso em: 05 abr. 2018.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades:** um estudo etnometodológico sobre o leitor e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics. 2017. 252f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/BUBD-AXWMUC/tese_doutorado__vers_o_para_encaderna_o__vers_o_final.pdf?sequence=1>. Acesso em: 25 jul. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. I am just a comic book reader who became curious. **International Journal of Comic Art**, v.18, p. 20-32, 2016. Disponível em: <<http://ijoca.blogspot.com/2016/02/international-journal-of-comic-art-18-2.html>>. Acesso em: 18 maio. 2018.