

Histórias em quadrinhos como recursos de informação para a prática da leitura

Los cómics como recursos de información para la práctica lectora

Rubem Borges Teixeira Ramos/s1 <https://orcid.org/0000-0002-0866-7673>

¹ Universidade Federal de Goiás, Brasil, rubemborges@ufg.br.

Resumo

Aborda a prática de leitura de histórias em quadrinhos (HQ's) encaradas como recursos informacionais, 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 adquiridos por mediação dessa leitura. A análise desse processo foi realizada pela etnometodologia, a fim de entender como as pessoas constroem e reconstróem a sua realidade social e a Ciência da Informação, com seus estudos focando a apropriação de informação por meio de prática de leitura, revelando o modo como o leitor recorre e emprega um ou mais conteúdos presentes na leitura empreendida, em diversas situações de seu cotidiano. A pesquisa recorreu a entrevista, com foco para a experiência de leitura desse gênero, observando 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 a etnometodología, tornou-se possível captar e entender os sentidos e significados advindos das falas, condutas e ações desempenhadas pelos personagens e temas veiculados nas páginas de historias em quadrinhos de super-heróis, com fatos e eventos presentes e vividos pelos leitores posteriormente em seu cotidiano.

Palavras-chave: LEITOR; LEITURA; HISTÓRIAS EM QUADRINHOS; APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO; ETNOMETODOLOGIA.

Resumen

Aborda la práctica de lectura de cómics (historietas), vistas como recursos informativos por brasileños e norteamericanos, destacando las formas en que esa lectura afecta la vida de los lectores, a partir de sus visiones e interpretaciones de los hechos, utilizando informaciones adquiridas a través de esa lectura. El análisis de este proceso se realizó utilizando la etnometodología, con el fin de comprender cómo las personas construyen su realidad social y las Ciencias de la Información, con sus estudios en la apropiación de la información a través de la práctica lectora, revelando cómo el lector recurre y emplea uno o más contenidos presentes en la

lectura realizada, en diferentes situaciones de su vida cotidiana. Se utilizó la entrevista, enfocándose en la experiencia lectora de cómics, observando así características y atributos de la vida social de los lectores de estas historietas, más específicamente a las formas en que este lector reconoce el uso del conocimiento leído. Al utilizar la etnometodología, fue posible comprender la aplicación de sentidos y significados que surgen de los discursos, comportamientos y acciones realizados por los personajes y tema transmitidos en los comics de superhéroes, con hechos y eventos presentes y vividos por los lectores en su vida.

Palabras clave: LECTOR; LEYENDO; CÓMICS; APROPRIACIÓN DE LA INFORMACIÓN; ETNOMETODOLOGIA.

Abstract

Addresses the practice of Reading comics seen as informational resources by Brazilians and North Americans, highlighting how this Reading affects the reader's lives based on their visions and interpretations. The análisis was carried out using ethnomethodology to understand how they build their social reality, and Information Science, with their studies focusing on the appropriation of information through Reading practices, revealing how the reader resorts and employs contents present in comics in different life situations. Through ethnomethodology, it became possible to capture and understand the meanings and senses conveyed by the characters in the pages of superhero comics, arising from their speeches, behaviors and actions, with facts and events present and experienced by readers later on in their everyday lives.

Keywords: READER; READING; COMICS; INFORMATION INTROJECTION, ETHNOMETHODOLOGY.

Introdução

Focando-se o ato de ler e sua importância para com os sujeitos informacionais, constata-se a grande valia da leitura enquanto uma ação social, na medida em que ela proporciona a esses sujeitos o acesso e o acúmulo de informações, bem como fomenta o convite a interpretação do conteúdo veiculado, quer este faça alusão a fatos, acontecimentos, eventos ou mesmo circunstâncias que permeiam o dia a dia desses indivíduos.

Bari (2008) procura reforçar os laços existentes entre a leitura na cultura ocidental e as experiências de vida tidas como resultado do entretenimento e do prazer proporcionados pela leitura, o que certamente culminou no surgimento e popularização de muitos gêneros literários, além de diferentes formatos de mídia e de suportes onde se pode realizar a leitura. Um destes são as histórias em quadrinhos (HQ's).

Presentes em várias culturas contemporâneas, as HQ's trazem em suas narrativas uma série de estruturas e de elementos que se popularizaram não apenas entre seus leitores, mas são de conhecimento comum junto a diversas pessoas, que vão desde elementos característicos de seu vocabulário - como os balões e as onomatopéias - chegando até diversos de seus personagens, que fazem parte cultuam o cotidiano popular.

O presente artigo versa sobre a relação estabelecida entre as HQ's de super-heróis das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics e o seu público leitor. As HQ's podem ser encaradas como um meio de comunicação de massa, que veicula tramas e enredos capazes de propiciar aos seus leitores estímulos, emulando sensações, sentidos e sentimentos, se caracterizando como um processo de mediação, onde por meio da leitura empreendida, os leitores podem se apropriar das informações ali contidas. Posteriormente, de posse dessas informações, e após devida reflexão e considerações a seu respeito, os leitores também podem aplicá-las em contextos e situações por eles vivenciadas, desencadeando como resultado do ato de ler e da apropriação das informações contidas nesses quadrinhos a produção de novos conhecimentos ou a confirmação daqueles anteriormente estabelecidos.

Leitura

A leitura e seus desdobramentos podem ser contemplados sob uma série de vieses, que se estendem desde o pragmatismo voltado para sua utilidade até as compreensões de cunho social e imaginativo da mesma. Petit (2008) argumenta que a leitura tem o potencial de contribuir com uma gama variada de nuances, como o fornecimento de acesso ao conhecimento, o aprendizado, a introjeção e o domínio de um ou mais idiomas, a construção da identidade própria, a ampliação das referências, o descobrimento de formas inéditas de sociabilidade e o estabelecimento de uma autonomia perante discursos tidos como dominantes, dentre outras possibilidades. A leitura é uma prática capaz de auxiliar os indivíduos a terem ciência e a construírem sua individualidade, desenvolvendo sua posição e lugar na sociedade em que são membros e lhes capacitando a estabelecer vínculos e relações entre si.

O incentivo a leitura, por parte de pessoas, programas e instituições, é encarada na mediação cultural como um processo capaz de encadear experiências variadas de apropriação de informações por parte dos leitores. Chartier (2009) observa que a apropriação “[...] é ação afirmativa, é invenção e criação, e não simples recepção mecânica e automática de sinais e mensagens”. (p. 77). Ao se considerar as histórias em quadrinhos como um dispositivo de informação, capaz de articular diferentes experiências, acaba por creditar-se aos olhos do leitor que estas histórias não são unicamente decodificação de ícones e de caracteres, mas, de forma afirmativa, através da leitura como ação mediadora, permitem-lhes se apropriar da informação veiculada em suas páginas.

Ao se considerar o leitor como entidade primaz junto aos processos de leitura e de apropriação da informação, credita-se a ele a habilidade de por em ação um repertório intelectual, que lhe permitirá interpretar o texto à seu modo, interagindo assim com vistas a construir e a alcançar o conhecimento. A leitura passa a ser encarada então como ação pertinente a apropriação da informação e, dessa forma, objeto de estudo pertinente a ciência da informação.

Acolhendo a leitura como uma ação informativa no desenvolvimento dos indivíduos, e que a quantidade de estudos que se voltam a contemplar as impressões, opiniões e a apropriação da informação por parte dos leitores quanto da leitura realizada no momento é diminuta, o presente artigo se propõe a identificar e analisar as experiências dos leitores

de histórias em quadrinhos de super-heróis, tendo por base os conceitos de apropriação e de mediação da informação, perpassando não apenas a constatação da presença e o reconhecimento, nesses quadrinhos, de ideias, de informações e de valores, como também o papel ativo incorporado pelo leitor, inclusive em sua vida adulta, intervindo junto a esse meio de comunicação, ampliando-o mediante a reflexões, para decidir se essas informações podem de fatos ser aplicadas em suas próprias vidas.

Apropriação da Informação

A mediação voltada para a leitura é entendida como uma ação, para a qual se faz necessária a presença de um leitor, que demonstre a capacidade de interagir com um ou mais textos, os quais carregam sentidos e significados escritos por um ou mais autores, estes também produtores de sentido. A mediação se faz presente nesta relação quando se percebe que o ato de ler foi capaz de produzir um ou mais efeitos sobre o leitor, que sofre então uma modificação graças ao conteúdo presente na leitura empreendida. O texto lido foi criado por pelo menos um autor, embora a mediação tenha ocorrido de fato via leitura exercida pelo leitor sobre o texto, que acaba por impactar, em pelo menos um aspecto ou modo, junto a vida ou ao cotidiano deste leitor.

Em se tratando de mediação, ações voltadas ao fomento do ato de ler tem como propósito dar subsídios a processos artísticos e culturais junto a recursos disponíveis na sociedade, que possibilitam o estabelecimento de diferentes experiências com vistas a apropriação cultural. Conforme Chartier (2009), “Apropriar-se, portanto, é ação afirmativa, é invenção e criação, e não simples recepção mecânica e automática de sinais e mensagens” (p. 77).

Sobre a apropriação da informação, de acordo com Almeida Júnior, Bortolin e Santos Neto (2017), a mesma não se trata solenemente do consumo ou da recepção realizada por um ou mais indivíduos quando do acesso à informação. Indo além dessas ações iniciais, os autores acreditam que, para se apropriar corretamente de uma ou mais informações, os sujeitos necessitam exercer um papel consciente junto a escolha dos suportes e dos formatos de leitura, bem com dos ambientes em que exercem contato com os mesmos, pois é através da leitura consciente que se torna possível alcançar uma ou mais alterações junto ao arcabouço de conhecimento. Dessa forma, para os autores,

Apropriação da informação é todo ato cotidiano realizado pelo leitor por meio da leitura com intenção de apoderar-se e atribuir significados aos conteúdos nos mais variados ambientes e suportes, com o intuito de suprir necessidades simples ou complexas, de cunho profissional, educacional, psicológica e cultural, podendo repercutir em uma alteração no arcabouço cognitivo do cidadão, bem como na produção de sentidos. (p.14).

Valorizar a percepção a partir dessa definição é confirmar que os sujeitos informacionais contam com a presença e recorrem ao fenômeno da apropriação em uma base diária, independente do papel e das instituições sociais em que se fazem presentes, uma vez que se considera que as interações e trocas entre os indivíduos ocorrem em todas as instâncias da vida.

Histórias em Quadrinhos (HQ'S)

Histórias em quadrinhos, segundo McCloud (2005), são constituídas por imagens justapostas em uma sequência deliberada, com o propósito de veicular informações e de desenvolver respostas junto aos seus leitores. É possível se assumir que a presença e a transmissão de informações nesses quadrinhos, mesmo que regadas pela ficção, como no gênero dos super-heróis, sejam o resultado da atuação de seus roteiristas e desenhistas, também de acordo com um ou mais fatos e eventos comuns aos leitores. Desse modo, lançar luz sobre as práticas e ações dos leitores desses quadrinhos é uma forma de tornar evidente a apropriação de informações contidas nessas histórias, uma vez que esses indivíduos estejam aptos a demonstrar as correlações que realizam entre aquilo que foi lido e, posteriormente, aplicado por eles em um ou mais aspectos de suas próprias vidas, levando-se em consideração tanto a aplicação em si quanto os possíveis resultados advindos da mesma, e se estes são semelhantes ou diferentes daqueles retratados nas páginas dos quadrinhos.

HQ's como Recursos Informacionais

Estudos brasileiros na área de Ciência da Informação já apontam as HQ's como formato de leitura que dispõe em suas narrativas de uma série de informações e de conhecimento. Tal característica lhes permite então ser consideradas também como sendo recursos informacionais, uma vez que, de acordo com Santos e Albuquerque (2018)

Um recurso informacional guarda em seu cerne informações e questões de um tempo, as marcas do povo e do lugar que o originou e, claro, os pensamentos e as visões alinhados a esses preceitos. Dessa forma, lidar com tais recursos requer a construção de aportes capazes de lançar luz àquilo que traz em seu bojo. Nessa busca por compor as características do que seja um recurso informacional, evidencia-se sua característica principal: possuir uma informação registrada. (p. 835).

Ao proceder-se a uma combinação entre as definições de HQ's de McCloud (2005) e a de recurso informacional, como descrita acima, torna-se possível compreender que as HQ's, quer elas sejam dispostas em formato impresso ou eletrônico, apresentam como conteúdo informações registradas, as quais podem ser capazes de, uma vez apropriadas por seus leitores, produzir respostas junto a eles. Para tanto, faz-se necessário considerar, do ponto de vista de quem os lê, os contextos e os significados presentes junto a essa leitura, contribuindo assim para elevar o seu status e representatividade. E do ponto de vista de um recurso informacional, o seu emprego e consumo junto ao público a quem se destina. Santos e Albuquerque (2018) reforçam essa perspectiva, ressaltando que “o uso e o consumo de informações imagéticas na contemporaneidade contextualiza a necessidade de tal aproximação”. (p. 836).

Assim, entende-se que, na constituição de uma obra e/ou de uma mídia, independente de sua origem ou formato, ela apresenta um registro que acaba por determiná-la como um recurso informacional, como o resultado de uma ou mais manifestações ou reflexos sociais, individuais ou coletivos, cujo propósito vem a ser o de melhor aproveitamento por parte do sujeito que dela se apropria, em todo o seu sentido informacional.

Objetivos

Objetivo Geral

O presente artigo versa sobre a relação estabelecida entre as HQ's de super-heróis das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics e o seu público leitor, visando compreender o processo de leitura empreendido por eles junto às HQ's e as possíveis interpretações e/ou significados para aqueles que os lêem.

Objetivos Específicos

- Analisar as práticas de leitura de HQ's da Marvel e da DC Comics, destacando junto aos depoimentos dos leitores o modo como essa leitura e as informações ali contidas podem ser apropriados, para posterior uso em um ou mais aspectos de suas vidas;
- Identificar nas HQ's a presença de fatos, eventos ou acontecimentos concomitantes aqueles ocorridos no mundo real, no intuito de ressaltar sua capacidade de transmitir informações que possam ser apropriadas por seus leitores, com vistas a possíveis empregos futuros por eles;
- compreender as formas empregadas pelos leitores para, uma vez tendo realizado a prática da leitura do recurso informacional HQ, se apropriarem de informações ali contidas, e se elas podem ser posteriormente empregadas de algum modo.

Metodologia

Valorizando-se a premissa levantada por Dumont (2002), em que “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”. (p. 2), faz-se necessário dar voz a ele, de modo a compreender as formas pelas quais a prática da leitura, enquanto ação mediadora de informação, junto às HQ's de super-heróis da Marvel e da DC Comics contempladas enquanto recursos informacionais, lhe contempla com a possibilidade de apropriação de informação, suprindo assim possíveis necessidades e podendo causar repercussão posterior em seu arcabouço cognitivo.

Nesse sentido, procedeu-se a uma pesquisa de natureza qualitativa, já que de acordo com Minayo (2005), a mesma se aplica junto a “[...] pessoas e/ou coisas em seus ambientes naturais, na tentativa de se extrair sentido ou se de interpretar fenômenos em termos dos significados que essas pessoas atribuem aos mesmos”. (p. 3).

Esta pesquisa é descritiva, uma vez que procura, segundo Gil (2010), lançar luz sobre características demonstradas por agrupamentos específicos de indivíduos. Para tanto, se faz valer do emprego de opiniões, crenças e atitudes demonstradas por seus participantes, o que se aplica ao público leitor de HQ's, do qual se pretende acessar e conhecer características pertinentes a apropriação de informações por eles

realizada, bem como as atribuições posteriores conferidas por eles a essas informações uma vez apropriadas.

Os leitores participantes deste estudo foram abordados em gibiterias (*comic book shops*), reduto que promove o acesso e a leitura das HQ's de super-heróis. De modo a evidenciar tanto similaridades quanto particularidades de leitores oriundos de diferentes sociedades, a pesquisa foi promovida ao longo do ano de 2022, no Brasil ocorrendo entre os meses de Março e Abril, e nos EUA, entre os meses de Agosto e Setembro.

A participação dos leitores a este estudo se deu de forma inteiramente voluntária, por meio de entrevistas elaboradas por base junto a técnica explanada por Minayo (1994) como história de vida tópica, que procura se valer de um foco voltado justamente ao setor específico de uma experiência de vida dos indivíduos em que se pretende coletar dados – neste caso, os leitores de HQ's, versados na prática da leitura desse gênero.

A etnometodologia foi a base epistemológica para a realização do presente estudo, uma vez que considera a realidade como sendo uma aproximação socialmente construída de acordo com as vivências e as interações humanas, inclusive suas construções pessoais, realizadas ao longo das comunicações estabelecidas por estes indivíduos. De modo a se acessar a percepção dos leitores, quando efetivada a leitura das HQ's enquanto recurso informacional, cinco termos-chave da etnometodología devem ser empregados, a se saber:

* **Ações Práticas / Realização:** indica a experiência e as realizações práticas dos membros de um grupo em seu contexto cotidiano. Dessa forma, é imprescindível acessar e entender o contexto e o cotidiano desses membros, visando entender a leitura dos quadrinhos e sua posterior interpretação, como uma ação ou fenômeno social construído pela leitora no cotidiano.

* **Indexalidade / 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.

* **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.

* **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.

* **Relatabilidade (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.

Resultados e Discussão

Visando comprovar a prática da leitura das HQ's de super-heróis como forma de apropriação das informações ali contidas por seus leitores, para posterior emprego das mesmas em um ou mais aspectos de suas vidas, foi pedido que manifestassem situações presentes nas páginas das histórias, para em seguida relatar se de algum modo o conteúdo presente neste recurso informacional, uma vez tendo sido devidamente apropriado por mediação da leitura, foi recorrido em alguma outra experiência de vida destes leitores.

RELATO 1

Homem brasileiro;

Local da entrevista: *Gibiteria Mandrake*, Goiânia - GO, Brasil;

Idade: 31 anos;

Personagem relatado: Super-Homem / Clark Kent (DC Comics).

“Eu quis traçar um paralelo, entre a profissão jornalista, o ideal jornalista, e o herói, das histórias em quadrinhos. O Clark Kent, ele realmente quer ajudar a sociedade como

jornalista. Se eu tivesse que me espelhar, com certeza seria no Clark Kent. Porque eu sou um jornalista idealista. Eu acho realmente que a profissão seja pra ajudar a sociedade, é para virar transparência, é para fazer alguma diferença. Eu já fui chamado para algumas assessorias. Hoje eu tenho uma assessoria de imprensa. Mas eu já fui chamado para assessorar políticos que eu não aceitei, porque eu não concordava com a linha política deles”.

Termos-chave da etnometodologia neste depoimento:

* **Ações Práticas / Realização:** O leitor compartilha de uma visão do que defende o jornalismo, enquanto ocupação profissional, que é a de ter profissionais íntegros, dispostos a contribuir para com a sociedade em que operam. Ao acessar o contexto, em se tratando de um leitor que também é um jornalista de profissão, entende-se o peso de ver um repórter como Clark Kent atuar de forma correta junto ao exercício da profissão e de servir como um modelo / referencia a ser seguido por outros jornalistas.

* **Indexalidade / indicialidade** -> Através da fala desse leitor, se reconhece que uma das posturas demonstradas por Clark Kent quando atuando profissionalmente recebe destaque, quando comparada a sua própria realidade profissional. Este leitor demonstrou ser capaz de estabelecer um ponto em comum junto a sua formação profissional e a forma como ele crê ser a correta de se atuar no exercício desta profissão, procurando demonstrar o mesmo comportamento que o personagem das HQ's exibe quando atua como jornalista.

* **Reflexividade** -> O ideal exposto – do jornalismo ser uma profissão que necessita de pessoas idealistas e dispostas a ajudar a sociedade – é pertinente tanto na narrativa de Clark Kent enquanto jornalista quanto na do próprio leitor também como profissional desta formação. Ele foi capaz de estabelecer um paralelo entre si mesmo e o personagem não só pela profissão em comum, mas pela forma de atuação que considera correta de se exercer, tanto na ficção quanto na vida real.

* **Noção de membro** -> Enquanto jornalista, o leitor recebeu uma formação acadêmica e profissional que lhe confere determinadas posturas para ser um membro deste grupo. Inclusive pelo fato de exercer esta profissão, torna-se mais crível que o leitor seja capaz de analisar o exercício da mesma, por parte inclusive

de um personagem fictício das HQ's, como é Clark Kent, e esteja apto a compreender e analisar as ações por ele realizadas enquanto jornalista.

* **Relatabilidade (*accountability*)** -> A atuação ressaltada aqui pelo leitor – atuar profissionalmente como jornalista – bem como a forma em que se dá essa atuação é compartilhada tanto pelo personagem Clark Kent quanto pelo próprio leitor, ressaltando assim o senso comum estabelecido entre ambos, o que comprova também a apropriação de informação advinda pela prática da leitura das HQ's do Super-Homem enquanto recursos informacionais.

RELATO 2

Homem norte americano;

Local da entrevista: *G-Mart Comic Book*, Champaign - IL, EUA;

Idade: 21 anos;

Personagem relatado: Demolidor (Marvel Comics)

“Ele também lida com coisas que super-heróis não lidam. Eles estava com depressão pela morte de Elektra. Ele foi um dos primeiros super-heróis que teve depressão, o que simpatiza com uma grande parte das pessoas, e comigo inclusive, porque é uma característica única para um herói ter. Personagens como o Capitão América, o Super-Homem, são do tipo: ‘Ha, vamos seguir em frente’ e coisas desse tipo. A morte da Elektra para o Demolidor teve um efeito devastador, como tem para diversas pessoas que sofrem desse mal”.

Termos-chave da etnometodologia neste depoimento:

* **Ações Práticas / Realização:** A experiência de ler as HQ's do Demolidor conferiu ao leitor o acesso as posturas do personagem, como, por alvo de uma doença comum a diversas pessoas do mundo real – a depressão – em virtude de uma tragédia que a ele se abateu – a morte de sua amada Elektra. Trazendo esse conhecimento para o próprio cotidiano, o leitor interpretou a postura do Demolidor nesse sentido, reconhecendo o quão único esse personagem aparenta ser, de demonstrar sentir a dor de uma morte, ao contrário de outros personagens, que adotam posturas mais otimistas e nem sempre condizentes com a realidade, inclusive daqueles que enfrentam tragédias envolvendo a morte de pessoas queridas, conforme o próprio leitor apontou.

* **Indexalidade / indicialidade** -> O leitor reconheceu uma característica do Demolidor, que é sua capacidade de expressar e de viver a dor de uma tragédia – a morte de sua namorada Elektra. Em reconhecendo, o leitor se apropriou da informação, buscando reconhecer que se trata de um comportamento pertinente aqueles que vivenciam tal doença – a depressão – em suas vidas.

* **Reflexividade** -> A ação demonstrada pelo Demolidor – vivenciar uma depressão como resultado de uma experiência fatal com pessoa de seu círculo íntimo – foi apropriada pelo leitor para a sua própria realidade cotidiana, lhe influenciando ao ponto de, após refletir acerca do ocorrido com o personagem, chegar à conclusão de que o exemplo poderia ser trazido para a vida real, uma vez que o comportamento exibido pelo personagem em muito se assemelha aqueles nesta existência que são acometidos de depressão ocasionada pela morte traumática de alguém que amam.

* **Noção de membro** -> o reconhecimento, por parte do leitor da postura demonstrada pelo Demolidor – a de sofrer por uma perda muito significativa para si mesmo - evidencia a mediação da informação advinda das páginas lidas das HQ's do personagem e a apropriação desta informação por parte do leitor, já que ele demonstrou ser capaz de se simpatizar com a dor vivida pelo personagem, inclusive pelo fato de que essa condição reversa também se manifesta junto a diversas pessoas do mundo real, com efeitos tão devastadores quanto aqueles que o personagem exibiu.

* **Relatibilidade (accountability)** -> O paralelo percebido pelo leitor, entre a adversidade pela qual o Demolidor foi submetido e seu resultado devastador, o que o levou a uma depressão, e o que é vivido também pelas pessoas que são acometidas pela depressão no mundo real, comprovam o estabelecimento e a troca de referências de sentido e de significado entre personagem e leitor, tendo como referência a postura demonstrada pelo personagem das HQ's frente o que lhe ocorreu e o reconhecimento, por parte do leitor, de que aquele quadro adverso não é algo pertencente somente a ficção, mas que ocorre a diversas pessoas em suas vidas.

Considerações Finais

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 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, conforme Garfinkel (1967), estabelecido entre acontecimento narrado no quadrinho e situação semelhante ocorrida na vida do leitor.

Ressalta-se que o leitor de histórias em quadrinhos merece ser mais compreendido, por pesquisas que tenham como objetivo e enfoque de análise a sua opinião. 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. A partir desse trabalho, chega-se a conclusão de que mais pesquisas, no âmbito da Ciência da Informação, que versem junto à apropriação e a mediação de informação por intermédio de recursos informacionais, com destaque para aqueles que fomentem a leitura e com destaque à figura do leitor, são importantes para se entender o seu caráter ativo enquanto sujeito informacional, que se apropria de informações e pode demonstrar a capacidade de, uma vez contando com elas, traçar paralelos com fatos, eventos e acontecimentos reais vividos por eles e por seus semelhantes.

Referências

Bari, V. A. (2008). *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e*

européu (Tesis doctoral). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Chartier, R. (2009). *Práticas da leitura*. Estação Liberdade.

Dumont, L. M. M (2002). Reflexões sobre o gosto na escolha da leitura de lazer: desfazendo preconceitos. *C-Legenda*. Recuperado de <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36831/21406>

Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Gil, Antônio Carlos. (2010). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

Minayo, M. C. S. (1994). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes.

Minayo, M. C. S. (2005). *O desafio do conhecimento*. São Paulo: Hucitec.

McCloud, S. (2005). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books.

Petit, Michèle. (2008). *Os jovens e a leitura: uma nova perspectiva*. São Paulo: Editora 34.

Santos, C. R. Albuquerque, A. C. (2018) O álbum fotográfico como recurso informacional: elementos para fins de organização e representação da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2018. Recuperado de http://enancib.marília.unesp.br/index.php/XIX_ENANCIB/xixenancib/paper/view/1534/1437.

Santos Neto, J. A. Bortolin, S. Almeida Júnior, F. O. (2017). A concepção de apropriação da informação nos periódicos da área “comunicação e informação” e anais do Enancib. *XVIII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – Enancib 2017*. Recuperado de <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/125172>

Notas generales

Contribución autoral: La totalidad del trabajo estuvo a cargo de este autor.