

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CURSO DE NARRATIVAS VISUAIS**

MURILO LUIZ NEMETZ DA SILVEIRA

**TÓPICOS CONTEMPORÂNEOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
(1982 – 1999)**

CURITIBA

2019

MURILO LUIZ NEMETZ DA SILVEIRA

**TÓPICOS CONTEMPORÂNEOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
(1982 – 1999)**

Trabalho apresentado ao Curso Narrativas Visuais da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, para a matéria de Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. José Aguiar

CURITIBA

2019

FOLHA DE APROVAÇÃO

MURILO LUIZ NEMETZ DA SILVEIRA

TÓPICOS CONTEMPORÂNEOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

(1982 – 1999)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Pós Graduação em narrativas visuais da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito à obtenção do título Especializado.

DATA DE APROVAÇÃO: 03 DE MARÇO DE 2020.

BANCA EXAMINADORA

ORIENTADOR: PROF. JOSÉ AGUIAR
UNIVERSIDADE TÉCNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

AVALIADOR: PROF. DR. ISMAEL SCHEFFLER
UNIVERSIDADE TÉCNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

AVALIADOR: PROF. DR. LIBER EUGENIO PAZ
UNIVERSIDADE TÉCNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

RESUMO

Durante o século XX, uma era histórica bastante turbulenta, temos o surgimento de grandes e expressivos personagens que nos dias de hoje fazem pessoas gritarem de empolgação nas salas de cinema. O contexto histórico é completamente condizente aos personagens quais surgiram neles, existindo uma linha coesa e tênue. O podemos tirar de proveito dessa ligação qual criamos com o passado quando temos filmes de heróis hoje em dia responsáveis pelas maiores bilheterias do mundo? São inúmeras possibilidades apresentadas em muitas áreas do conhecimento, mas neste trabalho o foco recairá primeiramente sobre a ideia de História Cultural, para nosso maior entendimento sobre como Histórias em Quadrinhos sem encaixam no nosso nicho de estudo. Personagens como Capitão América e Super Homem refletem suas passagens de surgimento na história e é através da representação que isso se torna possível e inteligível. Teremos o foco especialmente voltado acima do tratar de tópicos contemporâneos através das Histórias em Quadrinhos, selecionando especialmente dois exemplos bastante expressivos de dois personagens importantíssimos no decorrer do desenvolvimento dos Heróis na História. A problemática que nos guiará será: como podemos usar as HQs de maneira ativa e reflexiva sobre tópicos contemporâneos? E tentaremos respondê-la de forma mais prática através de uma proposta de plano de aula qual utilize de forma ativa e reflexiva as Histórias em Quadrinhos. O trabalho se dividirá em três capítulos, o primeiro trará a discussão de conceitos fundamentais para o desenrolar dos assuntos mais fundo. No segundo capítulo terá o papel de maior desenvolvimento do contexto histórico em si do surgimento desses personagens tão expressivos dentro das HQs. Finalizando com o terceiro e último capítulo onde evidenciaremos as Histórias em Quadrinhos escolhidas para entendermos como os tópicos contemporâneos são representados e posteriormente propormos o plano de aula. Autores como Peter Burke, Sean Purdy, Roger Chartier e Dutra são pilares essenciais para o desenrolar da pesquisa.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Super Heróis, Representação, Cultura, Tópicos Contemporâneos.

ABSTRACT

During the twentieth century, a very turbulent historical epoch, we have the emergence of great and expressive characters that these days make people scream with excitement in movie theaters. The historical context is completely consistent with the characters that appeared in them, with a cohesive and thin line. Can we take advantage of this connection we have created with the past when we have hero films nowadays responsible for the world's biggest box office? There are countless possibilities presented in many areas of knowledge, but in this paper the focus is primarily on the idea of Cultural History, for our greater understanding of how comic books do not fit in our niche. Characters such as Captain America and Superman reflect their emergence passages in history and it is through representation that this becomes possible and intelligible. We will focus especially on addressing contemporary topics through comics, selecting especially two very expressive examples of two very important characters in the course of the development of heroes in history. The question that will guide us will be: How can we use comic books actively and reflexively on contemporary topics? And we will try to answer it more practically through a lesson plan proposal that actively and reflexively utilizes Comics. The work will be divided into three chapters, the first will bring the discussion of fundamental concepts for the development of the deeper subjects. In the second chapter will play the role of further development of the historical context itself of the emergence of such expressive characters within the comics. Concluding with the third and last chapter where we will highlight the comics chosen to understand how contemporary topics are represented and then propose the lesson plan. Authors such as Peter Burke, Sean Purdy, Roger Chartier and Dutra are essential pillars for the research.

Keywords: Comics, Superheroes, Representation, Culture, Contemporary Topics.

ÍNDICES DE FIGURAS

Figura 1 – Um morador enfurecido armado.....	19
Figura 2 – Homem-Aranha não consegue evitar a morte de um garoto.....	20
Figura 3 – Divergência de ideias.....	20
Figura 4 – Discussão sobre o armamento do povo.....	21
Figura 5 – Harry Osborn se torna usuário de drogas.....	21
Figura 6 – Harry se torna dependente químico.....	22
Figura 7 – Harry tem uma overdose.....	22
Figura 8 – Super Homem pede apoio para sua missão de acabar com a fome mundial.....	23
Figura 9 – Super Homem enxerga a realidade pobre do Rio de Janeiro.....	24
Figura 10 – Governos decidem acabar com a missão de Super Homem.....	24
Figura 11 – O herói reconhece seu limite.....	25

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEITUAL E METODOLÓGICA	3
1.1 HISTÓRIA CULTURAL	3
1.2 REPRESENTAÇÃO	6
1.3 INDÚSTRIA CULTURAL E CULTURA DE MASSA.....	9
1.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTE HISTÓRICA	12
CAPÍTULO 2: OS HERÓIS	16
2.1 A ERA DE OURO (1938 – 1956)	16
2.2 A ERA DE PRATA (1956 – 1970)	17
2.3 ERA DE BRONZE (1970 – 1985)	20
2.4 CONCISA CONSIDERAÇÃO SOBRE EUA NOS ANOS 80 E 90.....	21
CAPÍTULO 3: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A PROPOSTA DE AULA.....	23
3.1 HOMEM-ARANHA, ARMAS E DROGAS.....	23
3.2 SUPER HOMEM E A FOME MUNDIAL.....	27
3.3 PLANO DE AULA.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
FONTES.....	33
REFERÊNCIAS.....	34

INTRODUÇÃO

Ao longo da História vimos surgir muitos heróis que, muitas vezes posteriormente, acabaram assumindo posturas que trazem a essência de um líder.

O psicológico social, sendo como as pessoas pensam, se relacionam e influenciam, é um fator que deve sempre ser estudado a fundo, pois ele apresentado pode ser decifrado a partir dos ídolos.

Super-heróis nos dias de hoje são populares no mundo todo, algo jamais imaginado nas suas origens, que remontam o final da década de 1930, saindo dos quadrinhos da folha de papel para um avanço paulatino entre várias outras mídias como o rádio, televisão. Com o recente avanço da tecnologia cinematográfica temos possibilidades de representações nunca vistas antes desses mesmos personagens fora de seu meio original. O que representaria talvez uma era de ouro dos heróis no cinema.

Heróis como Batman, Homem Aranha, Superman, Capitão América, e muitos outros, são bastante conhecidos e agradam pessoas de diferentes faixas etárias, que vão ao cinema, que também compram diversos outros produtos dos filmes.

Mas a origem desses personagens remonta ao século passado, nas páginas de revistas em quadrinhos publicadas nos Estados Unidos. As essências desses heróis, mesmo oito décadas depois, não mudou tanto, desde o responsável soldado, que é o Capitão América, surgido em 1941, até o garoto que foi criado pelos seus tios, sem a presença de seus pais e tem problemas com valentões no colégio, sendo esse, o Homem Aranha, de 1962. A Indústria Cultural responsável pelos quadrinhos no decorrer do século XX estabeleceu as bases para popularizá-los no imaginário, tornando-se a fonte criativa usada pelo cinema atualmente.

Hoje em dia os filmes do MCU (Universo Cinematográfico Marvel) se tornaram uma tendência, e suas raízes são cravadas nas HQs.

Abordar assuntos de cunhos mais sérios com crianças, nos dias de hoje, é algo de extrema importância, mas que muitos não encontram maneiras de fazer com que isso se desenvolva e demonstre significativo progresso. A aproximação dos jovens com os heróis através do cinema é uma porta que possibilita esse diálogo e progresso com as revistas que, há muito deixaram de ser escapismo para tratar de assuntos relevantes da sociedade da perspectiva dos personagens heroicos que tanto adoram.

Partindo desse referencial, é possível ainda termos um resgate cultural que dará aos estudantes os meios de conhecer melhor o contexto em que surgiram os seus heróis do cinema, como eles nasceram e se desenvolveram.

Teremos como objetivo geral propor o uso de Histórias em Quadrinhos em sala de aula como um meio de discussão e reflexão para tópicos contemporâneos. Recaindo então sobre nossos objetivos específicos quais serão analisar exemplos com a finalidade de nos ajudar a compreender como acontece a abordagem dos assuntos durante as narrativas e elaborar um plano de aula que tenha diálogo direto com as HQs para desenvolver os tópicos, sendo eles, fome, drogas e armamento.

O primeiro capítulo terá seu foco voltado ao esclarecimento dos conceitos fundamentais quais são inerentes a nossa pesquisa. Já no segundo capítulo teremos o nosso foco sobre a origem desses personagens e suas Eras nas Histórias em Quadrinhos. E o terceiro e último trabalhará com as fontes em si, desenvolvendo suas possibilidades para o trabalho do nosso último foco qual será o plano de aula.

CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEITUAIS E METODOLÓGICA

1.1 HISTÓRIA CULTURAL

Para que possamos adentrar no tema deste trabalho, primeiro devemos nos atentar a qual vertente historiográfica sendo ela: a História Cultural. Ganhou terreno somente a partir da segunda metade do século XXI, seu campo de pesquisa é bastante amplo. Levando em conta como é difícil definir o que é cultura devido a diversidade de elementos físicos e abstratos que podem compor uma totalidade cultural, o que torna difícil definir a total abrangência da História Cultural.

Para melhor exemplificar a complexidade dessa questão partiremos do *Dicionário de Conceitos Históricos* de Kalina Vanderlei Silva onde a autora desenvolve a ideia de que “os conceitos de Cultura são múltiplos e, às vezes, contraditórios” (SILVA, 2009, p. 85). Mas insiste e concede uma definição básica ao termo:

O significado mais simples desse termo afirma que cultura abrange todas as realizações materiais e os aspectos espirituais de um povo. Ou seja, em outras palavras, cultura é tudo aquilo produzido pela humanidade, seja no plano concreto ou no plano imaterial, desde artefatos e objetos até ideias e crenças. Cultura é todo complexo de conhecimentos e toda habilidade humana empregada socialmente. Além disso, é também todo comportamento aprendido, de modo independente da questão biológica. (SILVA, 2009, p.85)

Cultura se mostra como um dos temas de maior recorrência em todas as Ciências Humanas, particularmente na Antropologia, onde é o seu maior foco de estudo. No começo do século XX, a escola dos *Annales*¹ trouxe seu foco para a abordagem da História na questão historiográfica, ou seja, ganhando amplitude e

¹ A escola dos *Annales* é um movimento historiográfico do século XX que se constituiu em torno do periódico acadêmico francês *Annales d'histoire économique et sociale*, tendo se destacado por incorporar métodos das Ciências Sociais à História. Fundada por Lucien Febvre e Marc Bloch em 1929.

relações que antes não existiam com outras ciências e estudos, a partir de novas fontes e outras metodologias, tirando a antiga ideia positivista² que mantinha o rígido pensamento de que a História apenas deveria ser feita a partir de fontes oficiais como documentos governamentais, registros fotográficos. Com essa grande expansão historiográfica, algumas ciências vieram de apoio ao estudo da história, como a própria antropologia, ou mesmo a literatura, assim criando aquilo que hoje denominamos como sendo História Cultural, onde temas diversificados agora começaram a ser mais evidentes.

O conceito de cultura e até onde abrange não oferece uma definição única, ou qual o limite de sua aplicação. O que criou longas discussões ainda presentes sobre o tema, trazendo ao foco dos estudos acadêmicos a relação história à complexidade do debate sobre o que seria História Cultural. Peter Burke³, alimenta tal debate em sua obra *O que é História Cultural? onde discorre*:

Uma solução para o problema da definição de história cultural poderia ser deslocar a atenção dos objetos para o método de estudo. Aqui também, no entanto, o que encontramos é variedade e controvérsia. Alguns historiadores culturais trabalham intuitivamente, como Jacob Burckhardt declarou fazer. Poucos tentam usar métodos quantitativos. Alguns descrevem seu trabalho em termos de uma procura de significados, outros focalizam as práticas e as representações. Alguns vêem seu objetivo como essencialmente descritivo, ou acreditam que a história cultural, como a história política, pode e deve ser apresentada como uma narrativa. (BURKE, 2005, p. 9)

Burke desenvolve ainda mais acima deste mesmo debate ao propor que, o simbolismo é o ponto de maior preocupação entre os historiadores culturais. Apesar de ser uma abordagem entre tantas outras. Para ele os símbolos, sejam conscientes ou não, podem ser encontrados em qualquer lugar (BURKE, 2005, p. 10).

² O positivismo é uma corrente teórica inspirada no ideal de progresso contínuo da humanidade. O pensamento positivista postula a existência de uma marcha contínua e progressiva e que a humanidade tende a progredir constantemente. Na historiografia o positivismo reforçava o estudo apenas de fontes oficiais e um estudo dentro de um paradigma que reforçava o avanço linear, único e imutável da história.

³ Historiador inglês. Doutor na Universidade de Oxford (1957 a 1962), foi professor de História das Idéias na School of European Studies da Universidade de Essex, por dezesseis anos professor na Universidade de Sussex (1962) e professor da Universidade de Princeton (1967); atualmente é professor emérito da Universidade de Cambridge (1979).

Essa abrangência do conceito de Burke não chega uma conclusão exata para a pergunta: o que é a História Cultural? Para seu total esclarecimento, porém, o autor desta como ela é trabalhada a partir de variadas formas, focando no entendimento da Cultura em um processo histórico, suas características, influências e propriedades, sendo elas ou não partes conscientes da sociedade.

Um conceito chave, dentro desse novo caminho da História Cultural é a Representação, e Chartier⁴, é um importante historiador para desenvolvermos o termo. Ele vê o principal objeto da História Cultural como “identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é constituída, pensada, dada a ler (...)” (CHARTIER, 2002, p. 16, 17). A ideia de Chartier sobre o objeto da história cultural, nos traz novamente ao simbolismo descrito por Burke. O que nos leva ao objeto de análise aqui proposto.

Como o objetivo deste trabalho é de propor a aplicação e compreensão desses conceitos acima propostos através de tópicos contemporâneos optou-se por fazê-lo por meio das Histórias em Quadrinhos, pois possuem o teor cultural essencial que o caracterizam sua época de origem e valores a serem transmitidos. Dentre o seu vasto universo, foram escolhidos os personagens do Homem-Aranha e Super-Homem, como exemplos que melhor demonstram o motivo de trabalharmos História Cultural neste primeiro momento. As ideias de Representação serão discutidas no tópico seguinte, visando teoricamente embasar o filtro principal de análise das fontes para o uso delas no desenvolvimento do plano de aulas, ocorrendo no terceiro capítulo desta monografia.

O diálogo entre História Cultural e Cultura com o trabalho terá maior foco quando, neste mesmo capítulo, Cultura de Massa, Indústria Cultural e Cultura popular ganharem o devido espaço mais adiante, assim igual quando desenvolvermos o uso de Histórias em Quadrinhos como fontes históricas.

⁴ Roger Chartier é um historiador francês vinculado à atual historiografia da Escola dos Annales. Nasceu em 1945, em Lyon, filho de uma família operária. Formou-se professor e historiador simultaneamente pela Escola Normal Superior de Saint Cloud e na Universidade de Sorbonne.

1.2 REPRESENTAÇÃO

A Representação é peça chave da História Cultural, e Chartier o principal pilar de apoio teórico pois fortalece essa ideia quando afirma que “a noção de representação, quase veio a designar por si só a história cultural” (2010, p. 15), podendo notar o quão é densa a contribuição da ideia de Representação frente a esse campo da historiografia.

Para que possamos desenvolver esse conceito é preciso fazer um resumo histórico. Os primeiros significados surgem no século XVII, no dicionário de língua francesa publicado por Furetière⁵ em 1690:

O Dicionário (...) identificava duas famílias de sentidos, aparentemente contraditórias, da palavra “representação”. O primeiro é definido da seguinte maneira: “Representação: imagem que remete à ideia e à memória os objetos ausentes, e que nos apresenta tais como são”. (...) “Ocupar o lugar de alguém, ter em mãos sua autoridade. (CHARTIER, 2010, p. 17)

Nos significados apresentados, o primeiro trabalha a ideia de resgate de algo que não está mais presente, um resgate que consegue transmitir realmente como isso era; o segundo já traz a substituição de um indivíduo com uma representação, o que não tira nem um pouco do valor de seu poder ou da sua legitimação.

O que cabe salientar como isso fornece uma base real de trabalho para esta monografia, com mais uma obra de Furetière de 1727, o Dicionário Universal, é possível amplificar essas possibilidades representativas, como Chartier trabalha:

Para Furetière, é “a representação de algo de moral ou pelas propriedades das coisas naturais (...). O leão é símbolo do valor, a bolha de inconstância, o pelicano do amor materno”. Uma relação decifrável é portanto postulada entre o signo visível e o referente significado – o que não quer dizer, é claro,

⁵ Nasceu em Paris, estudou direito e trabalhou por um tempo como advogado e assessor de impostos. Tornou-se um clérigo católico e, após várias promoções, o abade de Chalivoy na diocese de Bourges, em 1662. Foi admitido na Academia Francesa em 1662, em virtude de sua sátira *Nouvelle allégorique, ou histoire des derniers Troubles au royaume d'eloquence* (1658), entre outras obras.

que é necessariamente decifrado tal qual deveria ser. (CHARTIER, 2010, p. 184)

Aqui podemos trabalhar o significado da “imagem representativa” presente neste dicionário desenvolvida por Chartier. Borges afirma que “as imagens, por si podem trabalhar como símbolos, pois nos remetem a ideias ou memórias” (2016, p. 19). Seguindo esse mesmo raciocínio, Borges traz o significado da passagem do Dicionário Universal: No que pode ser dado o destaque é como a análise literária não se dá apenas em cima da obra em si, focando apenas o conteúdo e a escrita do autor. Uma literatura carrega diversos variados valores, e aqui, trabalhando a conexão entre Representação e História Cultural, o caráter que deve ser levado em consideração vai muito além disso, como o contexto em que ela foi produzida, e os leitores dessa obra que são um fundamental exemplo dessa questão. Como Borges discorre:

(...), traz uma visão do conceito de representação trabalhando dois sentidos para ele, partindo das imagens, um dos sentidos é quando uma imagem representa o objeto ausente, ou seja, um retrato de alguém representando essa pessoa, no segundo sentido a imagem é uma alusão ao objeto, ou a ideia, como quando uma cartola colocada sobre o banheiro masculino representa o homem. (BORGES, 2016, p. 19)

Podemos ainda dar mais destaque à Borges quando discorre:

O estudo da história, o conceito de representação para esse estudo permite a aproximação da literatura é bastante amplo dentro do tema com a história cultural a partir da vasta gama de perspectivas analisarmos a literatura, que vão além da simples análise de texto. Buscando mais a fundo dentro dos signos e símbolos que o livro traz consigo, desde sua capa até a forma de escrita utilizada pelo autor do texto. Procurando também, da parte do leitor o modelo de literatura comum ao tempo e local da pesquisa, por quem era lido, como era interpretado, isso possibilita uma visão mais ampla da literatura. (BORGES, 2016, p. 19)

Paul Ricouer e sua obra “Tempo e Narrativa” é um exemplo para desenvolvermos essa questão. Chartier usa-o para trabalhar sua ideia sobre a representação na literatura, onde ele evidencia a importância sobre a identificação de características que trazem a essência do tempo em que a obra literária tenha

sido produzida, considerando que sempre haverá resquícios que evidenciam toda a bagagem que aquela obra carrega do contexto em que foi produzida:

Tempo e Narrativa distinguem muito cuidadosamente, a eleição dos modelos explicativos e a construção da narração. A preocupação tende a evitar os mal-entendidos que, a partir da constatação segundo a qual a história, tal como a ficção, mobiliza tropos retóricos e formas narrativas, dissolvem a capacidade de conhecimento do discurso histórico em sua simples narrativa. (CHARTIER, 2011, p. 05)

O atrelamento entre História Cultural e Representação é inegavelmente rígido e direto com a literatura, então podemos destacar ainda mais isso. Como exemplifica Borges coloca que “a representação dentro da literatura, partindo de dois vieses importantes, o leitor e o livro, é de grande importância para a construção da história cultura (...)” (2016, p. 20). Seguindo esse raciocínio, ele propõe a cautela que deve existir ao trabalharmos com a literatura, levando em consideração fatores que circundam o livro como a maneira de escrita, a própria editora e intenções do autor, fatores que podem destacar certas “tendenciosidades” que não podem passar despercebidas.

Aqui então já possuímos um alicerce considerável para uma boa partir dessa fundamentação sobre o tema e nossas fontes primárias, agora é preciso entender onde o nosso objeto de estudo representado está inserido, pois os meios literários são diversos, assim como os meios de imagem. Na história cultural podemos aproveitar a inesgotável existência de fontes de variados tipos, sendo que nosso foco cai sobre especificamente os Quadrinhos.

1.3 INDÚSTRIA CULTURAL E CULTURA DE MASSA

Para criarmos uma ideia que identifique a faceta da indústria e da cultura onde os quadrinhos se encaixam, não só americanas, mas no mundo todo, temos que desenvolver a definição destes dois termos entrelaçados: Cultura Popular e Indústria Cultural (IC).

Apesar da ligação os dois termos não são sinônimos. Uma é o produto da outra. Com Indústria Cultural e Cultura Popular este tipo de confusão é algo incomum, pelo início em padrões antagônicos e definições bastante únicas.

O povo é o ponto de partida da Cultura popular, assim desenvolvido no tópico anterior, cultura não é um termo provido de um significado exato, então para desenvolvermos maior compreensão sobre cultura popular, a maneira como foi tratado dentro dos campos de estudo é de vital importância.

Partindo da definição de *folklore* podemos começar a criar uma visão sobre o termo, qual define como saber do povo. O saber das pessoas simples era o que definia a cultura popular, como Maria Elisabeth de Andrade Costa⁶ desenvolve, em Dicionário de Patrimônio Cultural do IPHAN.

Na Europa, a definição de cultura popular como o saber tradicional de pessoas simples, iletradas, da área rural, estava associada à permanência de formas culturais livres de interferências estrangeiras e/ou estranhas, logo, como depositária de uma singularidade capaz de embasar uma identidade nacional (COSTA, 2015)

Como a cultura do povo, acaba sendo inferiorizada frente a outros ramos culturais, como a Cultura Erudita entre outros. Alguns críticos fortalecem tal ideia

⁶ Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro(1974), mestrado em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro(1996) e doutorado em Sociologia E Antropologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro(2005). Atualmente é Chefe da Divisão de Pesquisa do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. Atuando principalmente nos seguintes temas: astrologia, cosmologia, modelo narrativo, sistema de classificação.

quando fazem a grande diferenciação entre Alta Cultura e Cultura de massa. Teixeira Coelho, em O que é Indústria Cultural define cultura superior discorre:

Não é difícil saber o que abrange o rótulo cultura superior: são todos os produtos canonizados pela crítica erudita, como as pinturas do Renascimento, as composições de Beethoven, os romances "difíceis" de Proust e Joyce, a arquitetura de Frank Lloyd Wright e todos os seus congêneres. (COELHO, 1993, p.4)

Existe uma certa distância entre Cultura Popular e Indústria Cultural, sendo que as raízes da cultura popular são cravadas no povo e, como conceito, já é de uso no trato de questões de toda a história. O desenvolvimento da indústria tipográfica é essencial para o início da Indústria Cultural, fomentando um contexto que propiciou o começo da sociedade consumo. A quem a ideia do industrial capitalista está fortemente atrelada.

Quando destrinchado o termo Indústria Cultural que leva a tratar de termos como "produção e disseminação de produtos culturais para o consumo de massa, ou seja, o consumo de muitas pessoas em diferentes lugares, independentemente das particularidades culturais" (SILVA, 2009, p.225). O surgimento de jornais de grande circulação impulsiona, traz grande marco para o nascimento dessa indústria e ganha maior impulso com o século XX, agindo então, sobre a música e cinema operando, também, a partir do rádio e da TV.

A indústria começa se apropriando dos bens culturais quais mantinham relação direta firme com o seu uso próprio prático e passou a torná-lo mercadoria durante o século XIX, agregando valor acima deles para sua venda.

Com a segunda metade do século XIX, as condições essenciais de existência da indústria cultural surgiram, viabilizadas pelo Capitalismo liberal: sociedade de consumo e economia de mercado. (...) Mas somente no século XX que firmou a cultura de massa, e para consumo de um grande público a produção de bens culturais. (SILVA, 2009, p. 226)

Theodor Adorno e Max Horkheimer, em 1940, são os primeiros a desenvolver o termo Indústria Cultural. Existe um antagonismo entre os indivíduos que estudam o trabalho de Adorno e Horkheimer, alguns alegam que os dois autores observavam com pessimismo a Indústria Cultural, e outros que acreditam em não haver tal visão da indústria pelos referidos autores.

A discussão entre teóricos tem foco no produto da Indústria Cultural e suas consequências sobre a Cultura Popular. Produto que se denomina Cultura de Massa e está atrelado ao surgimento de romances em jornais, que mais uma vez originou as revistas *pulp*, a *comic strip*, entre outros produtos, que eram comercializados em baixa tributação, o que facilitava ainda mais sua propagação de tais produtos.

Os teóricos que creem na disseminação da cultura de massa como algo ruim, ressaltam principalmente, que a nova cultura corrompe a cultura popular, qual transforma a cultura popular, que era o público alvo dos produtos da Indústria Cultural, sem significado e rasa, trabalhando sobre a alienação popular. Todavia também existe aqueles que firmam o princípio de que a Indústria Cultural, ainda que “coisificando” os bens culturais para a venda, ainda sim prezam para a autonomia e liberdade individual.

Esse debate faz aflorar um conceito muito intermitente em nosso tempo, e sua má interpretação acaba sendo constante: Cultura Pop. O erro de ligá-lo a cultura popular como sinônimo é algo comum também, apesar da correlação entre ambas.

Para esses, a cultura popular (a soma dos valores tradicionais de um povo, expressos em forma artística, como danças e objetos, ou nas credences e costumes gerais) abrange todas as verdades e valores positivos, particularmente porque produzida por aqueles mesmos que a consomem, ao contrário do que ocorre com a pop. Este traço da produção pelo próprio grupo (caracterizando o valor de uso da cultura) é positivo — mas insuficiente para justificar a defesa da popular contra a pop. (COELHO, 1993, p. 6, 7)

Difusão da cultura pop permite que essa vinculação ocorra, demonstrando forte ligação para com a cultura de massa, dentro da cultura da população. Teixeira Coelho faz um paralelo entre a cultura pop e a arte pop.

Observe-se que ainda hoje uma parte considerável da sociedade (incluindo-se, surpreendentemente, muitos teóricos da cultura) comporta-se perante os produtos da cultura pop do mesmo modo como a sociedade de algumas décadas atrás se portou diante, exatamente, da arte pop. Com que horror foram recebidas as primeiras imagens de uma garrafa de coca-cola ou de um posto de gasolina pintadas ali onde antes figuravam apenas os "grandes temas" da arte! Foi fácil esquecer, então, que se Rembrandt pintava um grupo de comerciantes ao redor de uma mesa num ambiente claro-escuro era porque aquela era a realidade de sua época — cuja contrapartida atual será, por exemplo, um grupo de mecânicos e frentistas reunidos num posto de gasolina ao redor de um caminhão Ford. Negar esta visão e a cultura dela decorrente é querer amputar a vida contemporânea de parte importante de seus momentos significativos. E querer continuar preso aos modelos do passado. Sob este aspecto, é perfeitamente possível pensar numa aliança entre a própria cultura popular e os veículos da cultura pop, que são os da indústria cultural. (COELHO, 1993, p. 7)

Coelho reforça seu antagonismo pelo desprezo de alguns pensadores acima da cultura pop, firmando-a como um objeto de seu tempo, vinculando cultura pop e a cultura popular dentro da sociedade contemporânea.

De dentro das figurinhas de jornais na indústria cultural nascem as histórias em quadrinhos e se tornaram um de seus maiores produtos, tornando-se um dos grandes meios de influência dentro da cultura pop do século XX, caminhando com o cinema, a música e as revistas *pulp*⁷. Sem explicar cultura pop não pode falar da evolução dela. Hoje, percebemos que houve uma reinvenção da cultura pop do século passado, ainda mais no cinema, onde é possível observar, por exemplo, com acesso aos números de bilheteria, a força que a ainda exerce dentro da sociedade a Indústria Cultural.

1.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTE HISTÓRICA

Comparadas as outras fontes da História Cultural, como pinturas ou obras literárias, dentro da historiografia as HQs são uma manifestação cultural jovem e bem menos estudada.

⁷ Pulp ou pulp fiction revista pulp, ou, ainda, revista de emoção, são nomes dados, a partir do início da década de 1900, às revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose. Os pulps substituem publicações anteriores como penny dreadfuls, folhetins e dime novels.

No curso do século XX a historiografia passou por um processo de intensa renovação que resultou em uma incrível ampliação da noção de fonte histórica, de sofisticação e complexidade conceitual, além do aumento de objetos e métodos que compõem o conhecimento histórico, fruto tanto do amadurecimento da disciplina, quanto das próprias transformações sociais. (FONSCECA; SALGUEIRO, 2013, p. 2)

Existe uma vasta gama exploratória quando tratamos do estudo das Histórias em Quadrinhos assim como toda fonte pensada dentro da História Cultural. Podemos observar sua intensidade de publicação, sendo isso, desde a quantidade e frequência de publicações de títulos específicos até a sua recepção pelo público, também é possível se atentar acima do paradigma narrativo de cada época, mantendo uma linha tênue com a história da literatura, é possível produzir uma análise da própria indústria cultural, com uma exploração satisfatória das grandes editoras de quadrinhos.

O desenvolvimento do tema Tópicos contemporâneos nas Histórias em Quadrinhos com o uso de duas HQs do personagem Homem Aranha publicadas nos anos 1980, e uma do Super Homem de 1999 terá maior espaço posteriormente, porém, agora serão desenvolvidas as lentes quais serão utilizadas para analisar as fontes.

O espaço de tempo das HQs é bem delimitado, assim como o espaço geográfico. No desenrolar do estudo, o recorte local e temporal deve ser levado em prioridade para não ocorrer anacronismos e erros interpretativos. Fontes secundárias as principais, exemplificando jornais e revistas quais noticiem importantes acontecimentos, possuem grande importância, afinal auxiliam a identificar rastros de influências do contexto dentro da fonte primária.

Terminado o contexto principal, nos atentaremos de maneira concisa a história das histórias em quadrinhos, através de fases, desde as folhas dos jornais na década de 1890 até chegar a editoriais mais focadas para o ramo. Descreve Sávio Queiroz Lima, no trabalho História Cultural dos Quadrinhos: o Gênero Super-herói, como entender os quadrinistas.

Para entender com mais eficácia o que chamamos de quadrinhos, primeiro é preciso fazer um breve histórico de sua construção. Até então, os quadrinhos foram historicizados por quadrinistas, jornalistas e outros que se debruçaram sobre o tema de maneira cronológica e em forma de listagem de origens, revistas lançadas e primeiras aparições de personagens. De certa forma, um trabalho importante para se organizar ideias e se trabalhar o tema com mais tranquilidade. Porém, estas listas de eventos e origens por si só não trabalham o tema mais profundamente. (LIMA, 2008, p.11)

Podemos sim tratar as HQs como parte da literatura, sendo elas possuidoras de um enredo, roteiro e uma história contada, mas uma análise ao uso desse único prisma literário é superficial, pois colocaria de lado o fato de que a imagem, muitas vezes, comunica-se sem o apoio de palavras, como o exemplo de charges, quando ocorre eventos com o personagem sem nenhum tipo de fala. Teóricos de HQ como Paulo Ramos Wergueiro e MacCloud discordam que faça parte da literatura. Mas sim uma outra linguagem.

A base de maior apoio do trabalho será o conceito de Representação, logo será também, o filtro principal para identificarmos os tópicos contemporâneos dentro das HQs. Primeira definição de Furetière será prioridade no uso, seguido com as teorias do signo do autor Louis Marin, onde temos uma representação qual se mostra representando alguma coisa, desenvolvidas pelo autor Roger Chartier que, por sua vez, ao discutirmos sobre as Histórias em Quadrinhos como parte de produtos literários funcionará como o nosso fundamento metodológico, abordando assim dois mundos, o do texto e o do leitor.

Chartier descreve:

É preciso lembrar que não há texto fora do suporte que lhe permite ser lido (ou ouvido) e que não há compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas pelas quais atinge o leitor. Daí a distinção indispensável entre dois conjuntos de dispositivos: os que provem das estratégias de escrita e das intenções do autor, e os que resultam de uma decisão do editor ou de uma exigência de oficina de impressão. (CHARTIER, 1991, p.182)

A definição de Covarrubias, no Tesouro da Língua Castelhana, que afirma que representar é transformar para palavras ou imagens a presença de algo na nossa

mente, sustentada no princípio de Furetière de representação como “algo que traz à memória os objetos ausentes” (CHARTIER, 2011, p.17), e teremos o princípio de Louis Marin para tratarmos signos e símbolos, será de uso ideia discorrida por Chartier de Paul Ricoeur acima da narrativa, tempo e memória.

Para o planejamento das aulas o método construtivista está sendo o mais visado, pois é pretendido maior participação dos alunos frente ao conteúdo, as fontes propostas, e as discussões postas a mesa, logo maior efetividade em sala de aula será alcançada.

CAPÍTULO 2: OS HERÓIS

2.1 A ERA DE OURO (1938 – 1956)

Os Comics americanos ganharam popularidade internacional já na década de 1930. A denominação “A Era de Ouro” dos quadrinhos se deu graças ao grande sucesso do gênero “super-herói”. O principal rosto da editora estadunidense DC Comics, que ainda atuava através do nome de National Comics, se tornou símbolo dessa época dos quadrinhos, sendo ele o Super-Homem, tendo sido criado por Jerome Siegel e Joe Shuster em 1933.

Com Superman (ou Super-Homem), o mito do super-herói toma proporções gigantescas: nos anos 40 foi constatado que cerca de 20 milhões de leitores em 40 países acompanhavam as histórias nos jornais (FEIJÓ, 1997). Criado em 1933, o Superman só chegou às bancas em 1938, depois que a dupla vendeu seus direitos para a DC Comics, no famoso gibi Action Comics 1. (DUTA, 2002, p. 17)

Com a Segunda Guerra Mundial em curso surgiu outro grande nome da época criado por Joe Simon e Jack Kirby em 1941, dentro da Marvel Comics. Capitão América, surgiu em sua primeira capa dando um soco em Adolf Hitler.

Os ideais americanos foram disseminados de maneira intensiva através dos heróis nessa época. Lutar contra nazistas se tornou algo comum. Falhas morais não existiam, muito menos problemas. Heróis eram modelos a serem seguidos. Usando o exemplo que Dutra dá através do Capitão América:

Desde o início, o único apetrecho que acompanhou o herói foi seu escudo. A princípio, quase triangular, esta peça adquiriu, já na segunda edição, o formato circular famoso até os dias de hoje. Em momento algum, o Capitão América usou qualquer outra arma. É como se dissesse, para que todos ouvissem, que a “liberdade” é um valor que tem de ser defendido. Por outro lado, isso representa também a imagem que os Estados Unidos tinham de sua participação no conflito mundial, ou seja, aos próprios olhos, a América “apenas” defendia-se de ataques covardes. (DUTRA, 2002, p. 21)

Ao fim da Segunda Guerra Mundial novos vilões surgiram, monstros na maioria das vezes, igualmente superpoderosos. Mas os anos 1950 reservou o maior vilão de

todos para as HQs, o Comics Code Authority (CCA), uma autocensura que regulamentava os conteúdos a serem publicados. Nenhuma revista em quadrinhos era vendida sem o selo de aprovação do CCA.

Várias editoras juntaram esforços e criaram a Comics Code Authority. O objetivo explícito desta entidade era autocensurar as histórias antes que elas fossem condenadas pela opinião pública e principalmente pelos distribuidores. Se estes últimos boicotassem um gibi, ele não chegaria aos pontos de venda e seria cancelado na certa. (DUTRA, 2002, p. 23)

A ideia do código de censura de HQs, era para servir à garantia de alívio aos pais, pois não haveria a preocupação de crianças estarem tendo acesso a quadrinhos com conteúdo subversivo, que poderia influenciá-los ao imoralismo e comunismo.

Com o desenrolar da Guerra Fria havia uma caça às bruxas as ameaças ao estilo de vida americana, com os quadrinhos não houve diferença, de vilões alemães, agora temos soviéticos carregando bombas e planos de dominação mundial. Com a popularidade ganha pela Televisão dentro dos lares americanos, a popularidade dos quadrinhos caiu.

A Era de Prata dos quadrinhos, trouxe novamente a popularidade de volta aos super-heróis durante a década de 1960.

2.2 A ERA DE PRATA (1956 – 1970)

O brilho da Era de Ouro, aquele criado pela luz da super força e super moralidade, começou a se apagar ao decorrer da década de 1950. Era necessária uma reformulação, repensar as estratégias para atingir o público. O sucesso não surgiu nas primeiras tentativas, o sucesso aconteceu de fato em 1962, com o Homem-Aranha.

Saindo do clima da Guerra Fria, a Marvel investe também - na década de 60 - em motivos mais comuns aos cidadãos americanos. É assim que surge o "amigo da vizinhança", o "espetacular" HOMEM-ARANHA!!! Ao contrário dos outros heróis, sempre com físico forte - carreira bem-sucedida, o

Homem-Aranha vai ser um adolescente franzino, “nerd”, com pouca grana, orfão de pais, criado pelos tios, sem mencionar o fato de ser alvo das piadas dos colegas da escola. (DUTRA, 2002, p. 28)

A proximidade com a vida real agora era o fator de maior impacto no personagem criado por Stan Lee e Steve Ditko, para a empresa Marvel Comics. Agora existe um novo conceito para Super Herói. Comparado a Capitão América e Super-Homem, Homem Aranha estava bem fora da curva. Abandono do heroísmo clássico aconteceu, agora temos uma história em que vida pessoal do herói interfere completamente na sua vida secreta de combate ao crime.

O tamanho dos problemas agora mudou, na Era de Ouro, especialmente durante a segunda grande guerra, eram ameaças globais, assim como Nazistas, os comunistas Soviéticos, além dos Monstros superpoderosos. Com o Homem Aranha o combate ia até ladrões do bairro, até aquele que roubava uma bolsa dentro de um beco, a um assalto a banco, entre outros crimes.

Na Era de Prata, o roteirista e editor Stan Lee⁸, é um grande destaque, não só sendo co-criador da ideia do Homem-Aranha, mas também outros de muita expressão dentro da Marvel Comics como: Quarteto Fantástico, Hulk, X-Men, O poderoso Thor. Citando Jean Senhorinho e Juliana Peterman no trabalho A Importância da Biografia de Stan Lee para as Narrativas do Homem-Aranha:

“O Super-Herói do Cotidiano” é um aprofundamento sobre o personagem. Uma das revoluções conduzidas pelo aclamado Stan Lee foi a priorização de temas cotidianos no gênero dos super-heróis. A iniciativa partiu da noção de que o leitor precisa de certos elementos comuns à vida diária, para que possa se identificar com o super-herói. Ao fundo desta percepção, está a noção de que o mais importante não é o superpoderoso, mas sim o indivíduo por detrás do avatar. Por isso, Stan investiu em uma caracterização mais — humanizada do super-herói, em que os defeitos e as limitações ficassem evidentes. (SENHORINHO; PETERMAN, 2014, p. 4)

⁸ Além de Stan Lee temos, Steve Ditko (Johnstown, Pensilvânia, 2 de novembro de 1927 - 27 de junho de 2018), foi um desenhista e roteirista norte-americano que junto a Stan criou em 1962 o super-herói Homem-Aranha e a maioria dos mais famosos coadjuvantes e vilões clássicos do personagem[e Jack Kirby (Nova York, 28 de agosto de 1917 — Thousand Oaks, 6 de fevereiro de 1994) foi um renomado desenhista, arte-finalista, roteirista e editor de histórias em quadrinhos americano de ascendência austríaca, amplamente reconhecido como um dos maiores inovadores do meio e um dos mais prolíficos e influentes criadores.

O que a indústria dos quadrinhos mais almejava aconteceu, o novo caminho a se seguir para maior popularidade de seu produto, a “humanização” dos heróis se torna um sucesso comercial, sendo parte identitária do leitor aquilo que está nas páginas dos quadrinhos, afinal de contas nem todo mundo é cientista, ou super soldado e sim nada mais que alguém comum (DUTRA, 2002, p.29).

Uma reformulação dos personagens já existentes começou. É claro que a Era de Prata não teve a Marvel como área única de avanço, tendo em mente que sua corrente, a editora National, atual DC Comics, optou na reformulação de personagens ao atendimento da demanda da Indústria Cultural da época, ao que nos referimos a quadrinhos.

Foi uma década de longa duração, bastante frutífera para a Marvel Comics, forçando sua então maior rival e outrora dominante editora National sair de sua tranquilidade mercadológica de antes. A Era de Prata alimentou boas mudanças na mitologia dos personagens da National, alguns consideravelmente modificados, outros vivenciando os novos tempos como Super-homem, Batman e Robin, pois “também eles – e essa é uma característica comum a todos – se humanizavam”. Mas a Era de Prata abriu espaço para a criatividade e a liberdade nas criações de personagens inéditos que fizeram da Marvel a estrela do período consideravelmente mais luminosa que os renascidos super-heróis da concorrente. (LIMA, 2008, p. 100)

Temas complexos da sociedade contemporânea começaram a ser abordados, ainda que dentro das normas do Comics Code, porém a força do código começou a declinar. Por não ser diretamente do Estado, o valor começou a ser questionado e logo ignorado, editoras pequenas começaram a deixar de lado completamente o Comics Code e a popularidade delas entre os jovens aumentou.

Na década de 1970, Marvel Comics resolve publicar sem se preocupar com o Comics Code poucas edições. Foi a primeira das empresas mais famosas, a publicar sem selo do Comics Code Authority, *O Espetacular Homem aranha* n. 97 de 1971, criou um alvoroço considerado um dos marcos para o início da Era de Bronze das HQs.

2.3 ERA DE BRONZE (1970 – 1985)

A última grande era dos heróis nos quadrinhos, vem da ruptura fornecida pelo personagem Homem-Aranha.

Com a humanização dos heróis, contextos sociais começaram a ser mais evidentes dentro das HQs, como uso drogas lícitas e ilícitas, os vícios, tudo estava ficando cada vez mais claro dentro da sociedade americana. Então um confronto começou, quadrinhos quais retratavam o uso de drogas e na sociedade atual e o Comics Code qual proibia isso.

Voltando ao contexto mais geral, a televisão e o avanço nos meios de comunicações em geral permitiram a reflexão de diversas crises políticas, sociais, culturais e ideológicas. O meio ambiente tornara-se uma preocupação cada vez mais crescente e as drogas ilegais protagonizavam a mancha realista da limpidez idealista da sociedade americana. Contrariando as exigências do Comic Code, em 1971, seguindo proposta do Departamento de Saúde, Educação e Bem-estar dos Estados Unidos, no governo, Nixon, a Marvel lança a edição The Amazing Spider-man número 96, em maio, sem o selo de autorização até então presente em quase todas as revistas na época. O código teve que ser revisionado pela boa aceitação da História, marcando a transição da Era de Prata para a Era de Bronze. (LIMA, 2008, p. 107)

O autor Savio Queiroz de Lima, reproduz nas páginas dos quadrinhos as verdadeiras dificuldades no decorrer da década de 70, usando a expressão “A Era de Bronze de carne e osso”. Os impedimentos dos personagens que antigamente eram sobre a vida e dificuldades financeiras, familiares, estudos ou até mesmo com a lei, passou a ser um problema de vícios em álcool, drogas e em jogos.

Nessa época houve uma modificação no CCA. Aparecem personagens “mais fortes” nas histórias em quadrinhos, onde estes faziam justiça com as próprias mãos e os bandidos não eram entregues à polícia, sendo exemplos o Justiceiro, Wolverine, Motoqueiro Fantasma, por fazer sua própria “justiça” foi lhes propiciado o termo de “Anti-heróis”.

Na metade da década de 80 acaba a Era de Bronze. Como a presente monografia não se encaixa nessa fase, tida como Era Moderna dos Quadrinhos, não

nos aprofundaremos no assunto. Tendo esclarecido a trajetória das eras dos heróis das HQs por sua história, podemos agora colocar em foco os tópicos contemporâneos presentes no decorrer da história americana nas décadas de 1980 e 1990, quais são abordados pelas HQs.

2.4 CONSIDERAÇÃO SOBRE EUA NOS ANOS 80 E 90

A economia americana estava pisando em ovos no começo dos anos 1980, devido à crise sofrida em 1973. Adotar cautela foi a maneira mais visada pela direita neoliberal que assumiu o poder, por parte do presidente Ronald Reagan.

O eleito presidente em 1980, o ex-ator de Hollywood Ronald Reagan aproveitou-se do discurso da “liberdade americana” para criticar programas sociais e econômicos voltados a trabalhadores e pobres, argumentando que a prosperidade do país dependia da saúde de empresas e defendendo seu direito de funcionar com mercados livres e baixos impostos. (PURDY, 2016, p. 258)

Purdy ainda afirma que nas duas décadas houve um crescimento significativo na economia americana, mas é um período de sucessivas recessões. Os empregos mais comuns passaram de linha de montagens em siderúrgicas para fritadeiras de batatas no McDonald's (Purdy, 2016, p. 259).

Nessa época o avanço do narcotráfico é desenfreado, adentrando solo americano, sendo de vital importância pois é um fator chave na modelação da realidade da época. Até a década de 1970 o uso da Cocaína é algo bastante reduzido, reservado apenas para aqueles que podiam pagar um preço caro por ela, isso muda bruscamente nos 1980 quando além da maconha, a cocaína se torna popularmente conhecida com acesso fácil.

O tráfico internacional de drogas, em alta escala, começou a desenvolver-se a partir de meados da década de 1970, tendo tido o seu boom na década de 1980. Esse desenvolvimento está estreitamente ligado à crise econômica mundial. O narcotráfico determina as economias dos países produtores de coca, cujos principais produtos de exportação têm sofrido sucessivas quedas em seus preços (ainda que a maior parte dos lucros não fique nesses países) e, ao mesmo tempo, favorece principalmente o sistema financeiro mundial. O dinheiro oriundo da droga corresponde à lógica do

sistema financeiro, que é eminentemente especulativo. Este necessita, cada vez mais, de capital "livre" paraguir, e o tráfico de drogas promove o "aparecimento mágico" desse capital que se acumula muito rápido e se move velozmente. (COGGIOLA, 2001, p. 01)

Tendo tal contexto em mente podemos nos aprofundar nas obras que ilustram a discussão dos tópicos propostos nesta monografia.

CAPÍTULO 3: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A PROPOSTA DE AULA

3.1 Homem-Aranha, armas e drogas

Como citado anteriormente muitas das produções da indústria cultural começam a refletir a realidade do caminho que buscamos nesse trabalho a partir de Histórias em Quadrinhos com personagens consagrados.

Três HQs do Homem-Aranha foram selecionadas pelas suas fortes intenções de foco e problematização dos primeiros tópicos contemporâneos selecionados: armamento e drogas.

Começaremos com a revista Homem-Aranha N° 42 A Cidade está armada, edição americana, publicada no Brasil em 1986. Esta HQ traz como foco principal a cidade de Nova York tendo seus moradores e bandidos armados até os dentes. A História começa com uma tragédia.

Figura 1 – Um morador enfurecido armado



Fonte: O Homem aranha. n° 42 Pânico: A cidade está armada. (MANTLO, Bill; DEFALCO, Tom; LEONARDI, Rick; MOONEY, Jim.)

Figura 2 – Homem-Aranha não consegue evitar a morte de um garoto



Fonte: O Homem aranha. nº 42 Pânico: A cidade está armada. (MANTLO, Bill; DEFALCO, Tom; LEONARDI, Rick; MOONEY, Jim.)

A obra não apenas joga fatos recorrentes do cotidiano de forma fatídica. A discussão sobre o problema é desenvolvida de forma direta no decorrer da trama. Os Estados Unidos possuem uma cultura armamentista, e nesta HQ são discutidos a situação e o mal que prevalece através dessa característica de sua sociedade.

Figura 3 – Divergência de ideias



Fonte: O Homem aranha. nº 42 Pânico: A cidade está armada. (MANTLO, Bill; DEFALCO, Tom; LEONARDI, Rick; MOONEY, Jim.)

Figura 4 – Discussão sobre o armamento do povo



Fonte: O Homem aranha. nº 42 Pânico: A cidade está armada. (MANTLO, Bill; DEFALCO, Tom; LEONARDI, Rick; MOONEY, Jim.)

Este não é um exemplo isolado de como as HQs do personagem refletem algo a passagem histórica americana. No exemplo a seguir ainda na década de 1970 novas drogas ganharam maior público através do baixo custo e fácil acesso. Nelas Peter Parker assume posição de muitos jovens que na época enfrentam os problemas das drogas de forma direta quando alguém próximo a eles acaba mergulhando nessa realidade.

Figura 5 – Harry Osborn se torna usuário de drogas



Fonte: O Espetacular Homem-Aranha nº 97, edição americana (LEE, Stan; KANE, Gil; GIACOIA, Frank)

Devido a problemas pessoais que começam a influenciar em seu bem-estar físico, Harry Osborn acaba recebendo uma “ajudinha” indesejada de um estranho

que oferece a resolução de todos os seus problemas através de uma droga nova. O vício do personagem é inevitável.

Figura 6 – Harry se torna dependente químico



Fonte: O Espetacular Homem-Aranha nº 97 (LEE, Stan; KANE, Gil; GIACOIA, Frank)

Figura 7 – Harry tem uma overdose



Fonte: O Espetacular Homem-Aranha nº 97 (LEE, Stan; KANE, Gil; GIACOIA, Frank)

Peter percebe que seu amigo não possui ninguém além dele que possa lhe oferecer ajuda para enfrentar o novo grande problema que assola a sua vida, a discussão sobre a facilidade de acesso, e os malefícios do uso são evidentes e problematizados nesta história.

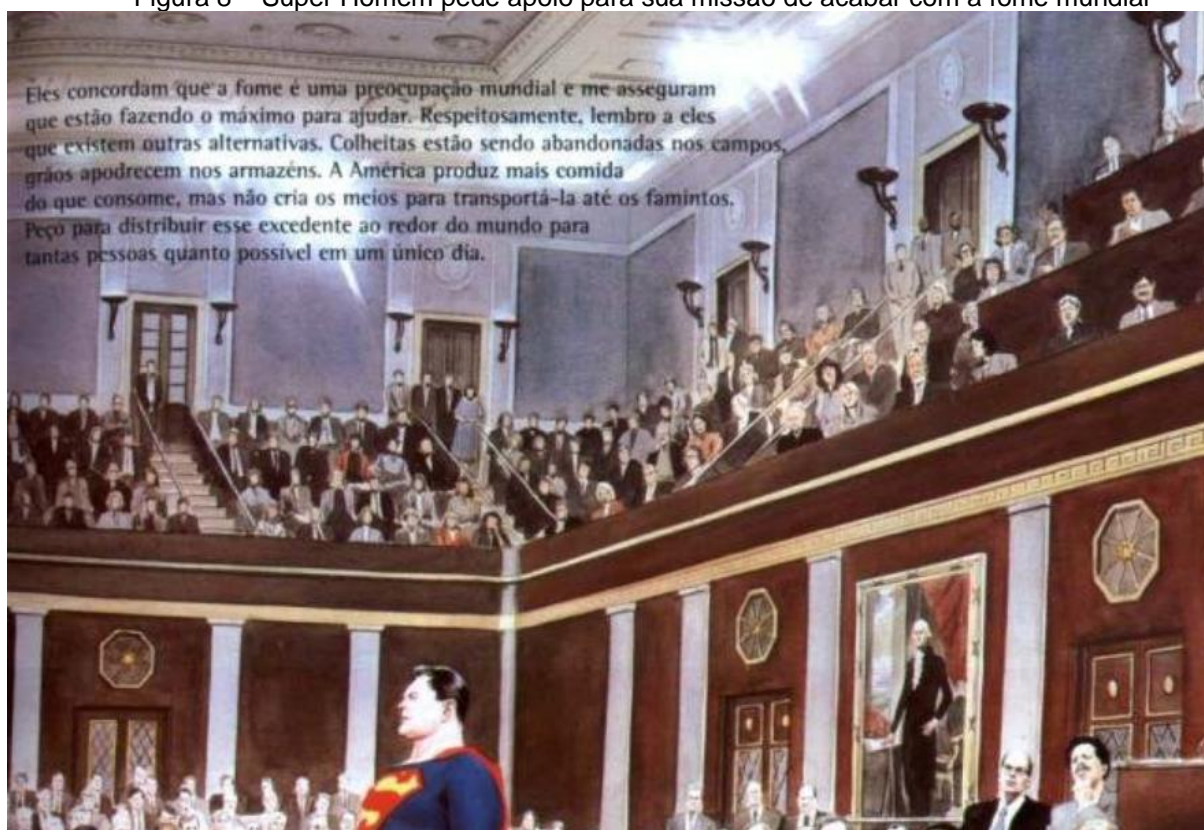
Podemos enxergar com clareza as possibilidades que o personagem Homem-Aranha oferece para o desenvolvimento, discussão e conscientização de públicos de múltiplas idades, agregando a si um valor cultural imensurável como catalisador, por meio do entretenimento de massa, de discussões contemporâneas conectadas ao mundo real.

3.2 Super Homem e a fome mundial

Um personagem tão clássico como Super-Homem pode, por sua imponência e poder, manter uma distância considerável do público quando nos referimos a identificação. Porém a obra Super-Homem: Paz na Terra o personagem é introduzido frente a um desafio contemporâneo, de forma diferente dos clichês de histórias de aventura a que costuma ser relacionado

Primeiro temos o personagem reflexivo sobre seus desafios com seus poderes, até começar pensar além dos obstáculos comuns que enfrentava. A fome no mundo se torna prioridade de resolução em meio a todos os problemas mundiais.

Figura 8 – Super Homem pede apoio para sua missão de acabar com a fome mundial



Fonte. Super-Homem: Paz na Terra. (DINI, Paul; ROSS, Alex)

O Herói então decide partir em sua jornada não somente nos Estados Unidos, mas em várias regiões do mundo. Desde lugares onde a extrema pobreza é característica até lugares arrasados por sucessivas guerras intermináveis.

Figura 9 – Super Homem enxerga a realidade pobre do Rio de Janeiro



Fonte. Super-Homem: Paz na Terra. (DINI, Paul; ROSS, Alex)

Em uma caminhada de choque em tentativa de ajuda dos mais necessitados, o herói tem o seu plano filantrópico atrapalhado de forma intensa por aqueles que tiram vantagem da necessidade sofrida.

Figura 10 – Governos decidem acabar com a missão de Super Homem



Fonte. Super-Homem: Paz na Terra. (DINI, Paul; ROSS, Alex)

Super Homem entende que mesmo com todo o seu poder, ele era insuficiente. Que tal missão ser executada apenas por ele, mesmo com toda a sua fibra, seria impossível. A erradicação da fome mundial era algo inalcançável até para ele.

Figura 11 – O herói reconhece seu limite



Fonte. Super-Homem: Paz na Terra. (DINI, Paul; ROSS, Alex)

Para a proposta da aula, a visão comparativa entre os dois personagens, Super Homem e Homem-Aranha, é algo de extrema importância, a distância de um personagem das pessoas comuns e a proximidade de outro é o ponto vital de funcionamento.

3.3 Plano de aula

Dentro da pesquisa Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes os autores Weschenfelder, Fradkin e Yunes fazem um

levantamento de dados para entender como podemos usar super-heróis para trabalhar a resolução de questões complexas e traumas.

(...) as bases das reflexões aqui apresentadas indicam caminhos para desdobramentos e para futuras propostas de investigações e/ou intervenções com foco nuclear na etapa que antecede os “superpoderes dos superheróis”, aqui nomeada Pré-Capa/Pré-Máscara. A partir das análises realizadas, acredita-se que essa fase e os decorrentes pontos de virada dos super-heróis podem ser acionados como exemplos de metamorfose pessoal. Para tanto, deve haver investimento psicoeducacional em programas sociais de promoção de desenvolvimento positivo de crianças e adolescentes. Não há dúvidas de que esse é um assunto que atraiu e ainda atrai a atenção de diferentes gerações em todas as partes do mundo. (WESCHENFELDER, FRADKIN, YUNES, 2017, p. 17)

Como o plano de aula é direcionado para ser aplicado em escolas públicas a contribuição desses autores é de extrema relevância. Estamos tratando de alunos com um cotidiano muitas vezes caótico, que moram longe de onde estudam, sendo muito mais suscetíveis a condições adversas do que jovens de classe média ou de colégios particulares.

Sendo assim além da contribuição aos tópicos contemporâneos já apresentados, podemos atingir barreiras ainda mais profundas para um auxílio ainda maior dos jovens.

O plano de aula divide o trabalho do conteúdo em quatro aulas de 45 minutos. Na primeira aula será abordado o conteúdo através de um conhecimento prévio do surgimento dos personagens heroicos mais expressivos das HQs, teremos em auxílio um livro didático de história contemporânea de Gilberto Cotrin História Global 3, para um entendimento acima do contexto histórico junto ao surgimento dos personagens.

A segunda aula será para um aprofundamento ainda maior dos personagens, Super Homem e Homem-Aranha, pois aqui será trabalhada a identificação com os personagens, precisamos criar vínculos entre os jovens estudantes. Discussão e opiniões serão incentivadas pois são importantes para fomentar os debates dentro de sala.

A terceira aula será o contato direto. As histórias em quadrinhos aqui demonstradas serão os focos de trabalho dentro da aula, não serão lidas as obras completas pois o tempo demandado seria insuficiente, por isso recortes de passagens das obras onde os contextos melhores amparem os conceitos a serem abordados em sala, será a maneira mais efetiva de uso das HQs em sala de aula.

A quarta e última aula tem o foco especificamente sobre uma atividade planejada. Em grupo os jovens usariam os recortes específicos para discuti-los e relacioná-los a passagens históricas que remetam aos tópicos apresentados nas HQs em questão, tais passagens poderão ser usadas através de notícias, reportagens entre outros meios, e a avaliação será feita através da participação dos jovens para o desenvolvimento dos debates. Ao fim desta pesquisa, está anexada uma tabela para o plano de aula que especifica os objetivos que almejamos alcançar com essa proposta e quais caminhos seguidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do desenvolvimento do estudo em questão, foi sendo paulatinamente percebido o quão vastos são os caminhos que podemos percorrer através do trabalho das Histórias em Quadrinhos, como com a Representação oferecida, ou identificação aos leitores. Temos também o estudo da indústria cultural em si, as formas são muitas através de apenas um item componente da História Cultural.

A escolha dos personagens apresentados foi completamente proposital, como já dito, pela contraposição de ambos em relação aos seus leitores. A ideia principal foi demonstrar que Homem-Aranha, junto de seus poderes extraordinários está tão perto de ser um jovem comum do que qualquer outro herói, pois enfrenta questões cotidianas de jovens da classe média baixa, como drogas entre outros. Mas e Super Homem? Como podemos trazê-lo a essa proximidade? Não podemos. Por isso a estratégia é reconhecer problemas quais são reais e que ao mesmo tempo, um personagem tão poderoso quanto Clark Kent, não possa dar conta sozinho.

Os tópicos contemporâneos visados, sendo eles fome, armamento e drogas, são especificamente tratados dentro das obras citadas em uma medida palpável para indivíduos de múltiplas idades, e a reflexão acima dos tópicos é riquíssima. Histórias em Quadrinhos desde muito tempo contribuíram de forma significativa para o entretenimento de crianças e jovens e com isso muitos autores fizeram seu sucesso nelas. Hoje o sucesso nas telonas dos heróis que outrora estavam em uma folha de papel fina nos dá novamente a oportunidade de resgate cultural. Citando Dutra “Naquela época, Stan Lee e Jack Kirby não sabiam que estes personagens iriam influenciar gerações de leitores e, porque não, mudar a forma de pensar de seus fãs.” (2002, p. 33)

FONTES

DINI, Paul; ROSS, Alex. **Super-Homem: Paz na Terra**. São Paulo: Abril/DC Comics, 1999.

MANTLO, Bill; DEFALCO, Tom; LEONARDI, Rick; MOONEY, Jim. **O Homem aranha. Pânico: A cidade está armada**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, n. 42, 1982

LEE, Stan; KANE, Gil; GIACOIA, Frank. **O Espetacular Homem aranha**. Marvel Comics, n. 97, 1971

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Marcos. Representação social: uma genealogia do conceito. **Sinpro rio**, [S.L], p. 122-135, jul. /dez. 2004.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**. São Paulo: Companhia das letras, 2015.

BURKE, Peter. **O que é História Cultural?** Rio de Janeiro: ZAHAR, 2005.

BORGES, Wesley Veiga. **A representação do movimento pelos direitos civis nos estados unidos nas revistas do x-men (1963-1983)**. PUCPR. Curitiba, 2016.

CHARTIER, Roger. **À beira da falésia**. Rio grande do Sul: Editora da universidade do Rio Grande do Sul, 2001.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: Entre práticas e representações**. Algés: Defel, 2002.

CHARTIER, Roger. **Defesa e Ilustração da Noção de Representação**. Fronteiras, Dourados, n. 24, p. 15- 29, 2011.

CHARTIER, Roger. **O mundo como representação. Estudos Avançados**. São Paulo, v.5, n.11, 1991. P. 173-190.

COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural?** Brasília: Editora Brasiliense, 1993.

COGGIOLA, Osvaldo. **O comércio de drogas hoje**. Rev Olho da História, 2001.

COTRIM, Gilberto. **História Global 3**. Editora Saraiva. São Paulo, 2016.

DUTRA, Joatan Preis. **História & História em Quadrinhos: O uso das HQs como fonte histórica político-social**. 2002. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina, 2002.

FONSCECA, André Dioneu. SALGUEIRO, Eduardo de Melo. **A Noção de Representação após duas Décadas de Debates: A Propósito do texto Defesa e Ilustração da Noção de Representação de Roger Chartier.** Revista Expedições: Teoria da História & Historiografia. Goiás, V. 4, N.1, 2013. P. 27– 46.

KARNAL, Leandro. PURDY, Sean. FERNANDES, Luiz Estevam. DE MORAIS, Marcus Vinicius. (2017). **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI.** Editora Contexto; 2010.

LIMA, Sávio Queiroz. **História Cultural dos Quadrinhos: O Gênero Super-herói.** 2008. 138 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Católica de Salvador, Salvador, 2008.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos.** Brasília: Editora Brasiliense, 1993.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho Dos. Acerca do conceito de representação. **Revista de teoria da história**, Universidade federal de goiás, v. 3, n. 6, p. 27-53, dez. 2011.

SENHORINHO, Jean; PETERMAN, Juliana. **A importância da biografia de Stan Lee para as narrativas do Homem-Aranha.** Revista Temática. Paraíba, V. 10, N.8, 2014. P. 47– 71.15

SÊGA, Rafael Augustus. O conceito de representação social nas obras de Denise Jodelet e serge moscovici. **Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, Porto Alegre, n. 13, p. 1-6, jan./jul. 2000.

SILVA, Kalina Vanderlei. **Dicionário de Conceitos Históricos.** São Paulo: Contexto, 2009.

SPUDEIT, DANIELA. **Elaboração do plano de ensino e do plano de aula.** Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

TAKAHASHI, Regina Toshie; FERNANDES, Maria de Fátima Prado. **Plano de aula: conceitos e metodologia.** Acta Paul. Enf, v. 17, n. 1, p. 114-118, 2004.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Angela Mattar. **Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes.** Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 33, n. 1, 2018.