

# **Relação entre os filmes do Marvel e o incentivo a leitura por meio das histórias em quadrinhos**

**Hélio Yarzon Silva Júnior Yarzon Silva Júnior** (IESF - FUNLEC) - helioyarzonjr@gmail.com

**Rodrigo Pereira** (IESFUNLEC) - rp1212003@yahoo.com.br

**Ana Paula Soares** (IESF) - anapaulasoaresesoares@gmail.com

## **Resumo:**

*As histórias em quadrinhos (HQ) são um conjunto de imagens no formato de quadros, que transmitem uma história, um pensamento, uma ação ou uma informação. O cinema é um dos maiores veículos de informação existentes na sociedade, no entanto, e por essa razão, passível de questionamento: O grande sucesso que os filmes da Marvel têm ocasionado no cenário globalizado da sociedade brasileira tem influenciado e contribuído para o aprimoramento e o incentivo da leitura de HQ? A presente pesquisa visa perceber se os usuários da Gibiteca Mais Cultura, após terem assistido a algum filme do Universo Marvel, sentiram-se estimulados e mais interessados na leitura de história em quadrinhos, e, em razão dos detalhes em relação aos personagens da Marvel com os quais se identificam, sentiram-se despertados para a leitura de outros formatos como revistas, livros etc. Trata-se de uma pesquisa de campo, exploratória, de caráter descritivo sob a perspectiva qualitativa, cujos informantes são os sujeitos frequentadores da Gibiteca Mais Cultura - o ambiente do estudo, situada na cidade de Campo Grande-MS. O período de realização da pesquisa foi de 29 de Janeiro a 04 de Fevereiro de 2013. Para a coleta de dados aplicou-se um questionário com o intuito de catalisar respostas dirigidas ao problema da pesquisa. Os resultados obtidos mostraram que o público frequentador da gibiteca tem consciência de que os filmes da Marvel têm impactado positivamente no processo de fomento, desenvolvimento e aprimoramento da leitura de quadrinhos, sendo um importante divulgador e, portanto, incentivador da leitura de HQ.*

**Palavras-chave:** *Marvel. Histórias em quadrinhos. Leitura. Cinema. Incentivo à leitura.*

**Área temática:** *Temática III: Bibliotecas, serviços de informação & sustentabilidade*

## **Relação entre os filmes da Marvel e o incentivo a leitura por meio das histórias em quadrinhos**

### **Resumo**

As histórias em quadrinhos (HQ) são um conjunto de imagens no formato de quadros, que transmitem uma história, um pensamento, uma ação ou uma informação. O cinema é um dos maiores veículos de informação existentes na sociedade, no entanto, e por essa razão, passível de questionamento: O grande sucesso que os filmes da Marvel têm ocasionado no cenário globalizado da sociedade brasileira tem influenciado e contribuído para o aprimoramento e o incentivo da leitura de HQ? A presente pesquisa visa perceber se os usuários da Gibiteca Mais Cultura, após terem assistido a algum filme do Universo Marvel, sentiram-se estimulados e mais interessados na leitura de história em quadrinhos, e, em razão dos detalhes em relação aos personagens da Marvel com os quais se identificam, sentiram-se despertados para a leitura de outros formatos como revistas, livros etc. Com base nesses objetivos, optou-se pela realização de uma pesquisa sobre a relação entre os filmes criados pelos estúdios Marvel e o aumento da leitura em quadrinhos. Trata-se de uma pesquisa de campo, exploratória, de caráter descritivo sob a perspectiva qualitativa, cujos informantes são os sujeitos frequentadores da Gibiteca Mais Cultura - o ambiente do estudo, situada na cidade de Campo Grande-MS. O período de realização da pesquisa foi de 29 de Janeiro a 04 de Fevereiro de 2013. Para a coleta de dados aplicou-se um questionário com o intuito de catalisar respostas dirigidas ao problema da pesquisa. Os resultados obtidos mostraram que o público frequentador da gibiteca tem consciência de que os filmes da Marvel têm impactado positivamente no processo de fomento, desenvolvimento e aprimoramento da leitura de quadrinhos, sendo um importante divulgador e, portanto, incentivador da leitura de HQ.

**Palavras-chave:** Marvel. Histórias em quadrinhos. Leitura. Cinema. Incentivo à leitura.

### **Área Temática III: Bibliotecas, serviços de informação & sustentabilidade**

#### **1 INTRODUÇÃO**

As histórias em quadrinhos (HQ) foram criadas no fim do século XIX e representam uma forma de expressão gráfica que aprimora o conhecimento tácito dos indivíduos; contudo, inicialmente, as (HQ) foram mal recebidas pela sociedade da época. Ao longo do tempo esse paradigma foi quebrado, conforme apontam várias pesquisas voltadas para este assunto, em decorrência da evolução da sociedade de uma forma geral.

As relações entre o cinema e a leitura estão em constante desenvolvimento; interligam-se na medida em que filmes dão origem a livros e gibis e, inversamente, gibis inspiram os roteiristas de filmes. No caso dos filmes da Marvel, os personagens das histórias em quadrinhos já ganharam diferentes versões nas telas de cinema. No ano de 2012, o lançamento do filme “Os Vingadores” reuniu os diferentes personagens em um filme que atribuiu uma releitura moderna dos personagens criados no século XX.

A pesquisa parte do pressuposto de que o espectador poderá ser estimulado, ter interesse ou não em buscar outras informações sobre a leitura das histórias e personagens das HQ, após haver assistido aos filmes do universo Marvel. Um exemplo de filme da Marvel que mais causou impacto, haja vista o enorme público espectador, é “Os Vingadores”, lançado em 2012 com recordes de bilheteria, ficando em 6º lugar na vendagem geral dos filmes de todos os tempos. (OS VINGADORES, 2013). É, pois, de interesse perceber qual o impacto que um filme da Marvel causou nos usuários da Gibiteca Mais Cultura, e, por consequência, se houve uma procura, um interesse maior pela leitura sobre os personagens e histórias.

## **2 REVISITANDO O PERCURSO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, CINEMA E A MARVEL COMICS**

Ao final do século XIX, como meio de comunicação em massa, surgiram as histórias em quadrinhos cuja influência cultural na sociedade tornou-se expressiva somente a partir do ano de 1973, quando ocorreu a sua valorização por renomados intelectuais europeus. O aumento do número de leitores transformou as HQ em um canal de comunicação viável, além de altamente lucrativo para os empresários do ramo. (VERGUEIRO, 2004).

O desenvolvimento das HQ ocorreu com mais frequência e força nos EUA devido ao fato de terem maiores recursos tecnológicos, apoio social e econômico. O termo “história em quadrinhos” só foi utilizado a partir da inserção dos balões nos desenhos com as falas dos personagens. A partir daí, as HQ tornaram-se fenômeno em todo o mundo, consolidando o seu consumo entre crianças e jovens, principalmente com o surgimento dos super-heróis. (SILVA, 2011, p. 2).

A evolução dos quadrinhos passou por três fases primordiais: a fase das tiras de quadrinhos, as histórias de aventuras e os *comic books*. Estes tiveram como “carro-chefe” os super-heróis e, verdadeiramente, revolucionaram as HQ, conquistando um enorme contingente de fãs de todas as idades, não só nos EUA, mas em todo o mundo. Vergueiro (2004) ressalta que

[...] o aparecimento de um novo veículo de disseminação dos quadrinhos, as publicações periódicas conhecidas como comic books – no Brasil, gibis – nos quais logo despontaram os super-heróis, de extrema penetração junto aos leitores mais jovens, ampliou consideravelmente o consumo dos quadrinhos, tornando-os cada vez mais populares. A segunda Guerra Mundial ajudou a multiplicar essa popularidade [...] As revistas de histórias em quadrinhos tiveram suas tiragens continuamente ampliadas, atingindo cifras astronômicas naqueles anos. (VERGUEIRO, 2004, p.11).

Pelos críticos como Fredric Wertham, em 1960, iniciou-se uma campanha que tinha como objetivo proibir a leitura das HQ, desenvolvendo a ideia de que eram prejudiciais aos jovens por estimularem o sexo e a violência. Segundo Vergueiro (1998), essa visão levou à criação de um código de conduta (Comics Code Authority) inibindo os quadrinhos que continham sexo e violência. Nesse mesmo ano, a Marvel e o, então, diretor Stan Lee revitalizaram as histórias de super-heróis criando vários personagens para a editora Marvel: The Fantastic Four, Spider-Man, Hulk e os X-Men, o que provocou um crescimento do número de leitores desse segmento.

Com as mesmas características do seu gênero de origem, as histórias em quadrinhos, o que vai diferenciar esse novo gênero (adaptação oficial de filme em quadrinhos) é que nele há um tema específico que são os filmes de super-heróis veiculados no cinema com sucesso de bilheteria. A adaptação, como o nome já indica, é a transposição de uma película cinematográfica para o suporte impresso ‘gibi’, com características temáticas, estilísticas e composicionais advindas das histórias em quadrinhos. (SAITO, 2010, p. 163-164).

Na maioria das vezes, os quadrinhos que envolvem super-heróis enfatizam a luta entre o bem e o mal, ou seja, esboçam formas de conduta dos personagens através da ficção. Weschenfelder (2010, p. 2) observou que as HQ abordam questões referentes

à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo; passam pelas emoções humanas, pela identidade pessoal, alma, noção de destino e sentido da vida; perpassam, ainda, o pensamento da ciência e da natureza, o papel da fé na aspereza deste mundo, a importância da amizade e o significado do amor, bem como a natureza de uma família, as

virtudes clássicas como coragem, comedimento, prudência, dentre outros temas.

O autor afirma, ainda, “que por essa razão tantas pessoas se prendem ao universo dos super-heróis, identificando-se com os personagens e conseqüentemente aumentando a leitura deste segmento tornando-a massiva”. (WESCHENFELDER, 2010, p. 2).

As HQ são histórias narradas com desenhos em sequência, geralmente no sentido horizontal, dispostos em tiras, apresentando diálogos escritos em balões. A disposição dos balões dá uma ideia de rapidez e agilidade para as histórias e suas narrativas, tal como corroborado por Martins (2004):

Quadrinhos ou histórias em quadrinhos são narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal, normalmente acompanhados de textos curtos, de diálogo e algumas descrições da situação, convencionalmente, apresentados no interior de figuras chamadas balões. [...] É importante salientar que a HQ faz parte das narrativas, são tecidas numa certa sequência, para que haja entre os leitores, o entendimento da história. (MARTINS, 2004, p. 2353).

Conforme o autor salienta, as HQ possibilitam ao leitor a interpretação das imagens dispostas e das narrativas, propiciam a formação de leitores capacitados a entender e interpretar as sequências lógicas dispostas de forma única e com características atrativas ao público. As histórias em quadrinhos estimulam o imaginário dos leitores de qualquer classe social, preparando e enriquecendo o conhecimento tácito dos indivíduos, além de estimular a vontade de ler outros universos além do das HQ.

As HQ passam uma ideia que se constitui a partir dos valores em que está inserida, tornando a parte integrante na construção dos valores sociais e culturais dos leitores.

Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito a leitura (...). Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e de livros. (PAIVA, 2001).

Vergueiro (2005) mostra que as HQ, juntamente com o cinema, são os meios de comunicação em massa mais importantes do Século XX, ampliando-se, a partir da década de 1930, para praticamente todos os países do mundo.

Esse fato é concretizado no ano de 1885, com a criação do cinematógrafo, pelos irmãos Louis Lumière e Auguste Lumière. O aparelho criado por esses cientistas projetava fotogramas sucessivamente. Sua estreia se deu em 28 de

dezembro de 1895, no *Grand Café do Boulevard des Capucines*, em Paris, com filmes do cotidiano e com projeções de tamanhos maiores que anteriormente utilizados. (SILVA, 2008).

Durante muito tempo as HQ do gênero de super-heróis foram um sucesso de vendas no mercado mundial, apresentando um declínio, entretanto, no final da década de 80, o que provocou o enfraquecimento do mercado desse gênero, devido à ausência de criatividade e à carência de inovação nas histórias e personagens.

Em meados de 1989 e 1990 surgiram filmes de super-heróis como o *Justiceiro* e *Capitão América*, *Blade*, em 1998, produzidos pelas indústrias *Marvel Comics*, que tinham a intenção de alavancar e promover o sucesso nas bilheterias, proporcionando e buscando novas alternativas para reconquistar o público consumidor. Além das inovações e criações para os personagens e histórias, o sucesso ressurgiu pelo sentimento e estimulação do imaginário através de cenas, luzes e identificação do ser humano com as cenas, romances e, também, pelo baixo preço dos bilhetes, acessível a todas as classes sociais.

A *Marvel Comics* foi a precursora em fazer filmes de super-heróis ocasionando o entrecruzamento das linguagens verbal e visual, sendo que todos os filmes produzidos eram baseados em HQ do seu próprio universo. Foi fundada nos anos 1930, por Martin Goodman, com o nome de *Timely Comics*. Goodman, um editor de revistas *Pulp* (nome dado às revistas feitas com papel de baixa qualidade), começou a vender histórias de *farwest*, em 1933, expandiu suas atividades para um emergente mercado de revistas de histórias em quadrinhos. Goodman começou a empresa na 330 West, 42nd Street, New York City, New York. Oficialmente detinha os títulos de editor, editor-executivo e gerente de negócios, com Abraham Goodman ocupando oficialmente o cargo de *publisher*. A primeira publicação ocorreu em 1939, com o número um da revista *Marvel Comics*, nas quais aconteceram as primeiras aparições do super-herói *Tocha Humana* e do anti-herói *Namor*, o *Príncipe Submarino*. A equipe que estava por trás desse novo sucesso de vendas veio de uma outra publicação, a *Funnies Inc.*; no ano seguinte, a própria equipe da editora ocupou o lugar. Com a segunda edição, o título da série mudou para *Marvel Mystery Comics*. (RHOADES, 2008).

A *Marvel* mantém-se como a principal editora estadunidense de histórias em quadrinhos na atualidade. Há pelo menos três décadas, a principal concorrente, *DC comics*, está muito abaixo da *Marvel* em vendas. Stan Lee, que sempre foi e é o

grande ícone, criador dos maiores personagens da Marvel já não está oficialmente ligado à empresa, mas permanece como o nome mais conhecido e importante na indústria; ocasionalmente demonstra o seu carinho pelos personagens, em edições especiais ou declarações públicas, além de sempre fazer aparições discretas como coadjuvante na maioria dos filmes da Marvel. (WIKIPEDIA, 2013).

Em 2001, a *Marvel Comics* retirou-se da *Comics Code Authority* e estabeleceu o seu próprio sistema de classificação para as suas revistas. Criou também novas linhas editoriais, incluindo uma destinada a adolescentes mais velhos - a *Marvel Knights* - e outra para adultos - a *MAX*. Outro fator marcante na história da Marvel, no início deste milênio, foi a parceria com Hollywood, que resultou em várias adaptações de sucesso como o filme do Homem-Aranha, em 2002.

Em 2006, a empresa criou sua própria enciclopédia Wiki em seu *website*. Em 2007, inovou novamente, anunciando a *Marvel Digital Comics Unlimited*, um arquivo digital de cerca de 2.500 edições de histórias em quadrinhos antigas, disponíveis para leitura por meio do pagamento de uma pequena taxa mensal ou anual. Em 2009, a *Walt Disney Comics Company* comprou a *Marvel Entertainment* por quatro bilhões de dólares em dinheiro e ações. (GOLDMAN, 2010).

No caso específico do Brasil, há diversos fatores que desencadeiam o desinteresse pela leitura, sejam de ordem econômico-social (a parcela mais pobre da população não tem poder aquisitivo para adquirir livros, jornais e revistas), sejam de ordem política (o Estado é responsável pela situação calamitosa, crônica e persistente do ensino público que, além de não incentivar o aluno a criar o hábito da leitura, ainda é ineficiente) (SANTOS, 2001), o que necessariamente gera índices baixos de leitura e, por força disso, um possível distanciamento da leitura de HQ. Este quadro sugere e fortalece a presença de um projeto social criado para oportunizar o acesso e uso da informação, especificamente a informação por meio das HQ, como é o caso da Gibiteca Mais Cultura, ambiente desta pesquisa.

É importante que se caracterize esse novo gênero. Como a nomenclatura já indica, trata-se da transposição de uma película cinematográfica para o suporte impresso “gibi”, com características temáticas, estilísticas e composicionais advindas das histórias em quadrinhos e toda a riqueza de detalhes que estas proporcionam. A adaptação dos filmes para os quadrinhos é a inserção de um novo gênero no contexto atual, o que demandará dos profissionais da gestão da informação em seus

mais diversos campos, sobretudo no campo educativo e da cultura, um novo olhar para a questão.

Chama-se a atenção, de forma particularizada, para o processo de formação e desenvolvimento de coleções das bibliotecas escolares, essas, capazes de fomentar, desenvolver produtos e serviços tendo as HQ como um dos recursos importantes da ação de desenvolvimento de competências informacionais.

### **3 MATERIAIS E MÉTODOS**

A pesquisa se desenvolveu na Gibiteca Mais Cultura, entre os dias 29 de janeiro a 04 de fevereiro de 2013, com um público de 20 usuários que já assistiram a algum filme de super-heróis da Marvel entretenimentos, os quais constituíram a amostragem da pesquisa, que se caracteriza como uma pesquisa de campo, de caráter exploratório, utilizando-se do método descritivo com ênfase qualitativa para apresentação dos dados.

A Gibiteca Mais Cultura é um ponto de cultura, fruto de um projeto comunitário que tem investimento do Governo Federal/Ministério da Cultura e do Governo do Estado de MS/Fundação de Cultura de MS e outros parceiros. O local abriga a biblioteca, salas de computadores, salas para leitura, sala dos gibis, sala para o uso dos brinquedos educativos, recepção e uma ampla área de lazer ao ar livre.

Está situada na Rua Francisco Barbato, 180, Jardim Oracília, na cidade de Campo Grande – MS; possui caráter público e, portanto, o acesso e uso de suas instalações, serviços e produtos são gratuitos.

A pesquisa pretendeu consultar um público habituado a frequentar um espaço que possui vários suportes de informação, como a internet, histórias em quadrinhos, periódicos, livros, brinquedos educacionais entre outros.

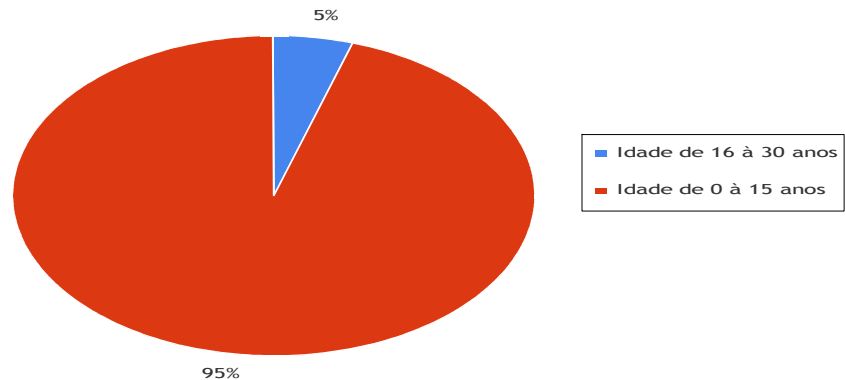
A coleta de dados foi instrumentalizada por um questionário estruturado que foi respondido pelos usuários da gibiteca e analisado pelo pesquisador, visando determinar a influência que os filmes da Marvel exerceram nos usuários diante do estímulo e a intenção da leitura de histórias em quadrinhos.

### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**



Os gráficos de 01 a 07 mostram os resultados referentes ao questionário aplicado na Gibiteca Mais Cultura.

**Gráfico 01: Idade dos usuários que participaram da pesquisa**



**Fonte:** Próprio autor

O público que utiliza a Gibiteca Mais Cultura, em sua maioria, são crianças ou adolescentes, como se pode visualizar no gráfico. O público com idades entre 16 a 30 anos são minoria correspondendo a apenas 5% dos usuários entrevistados.

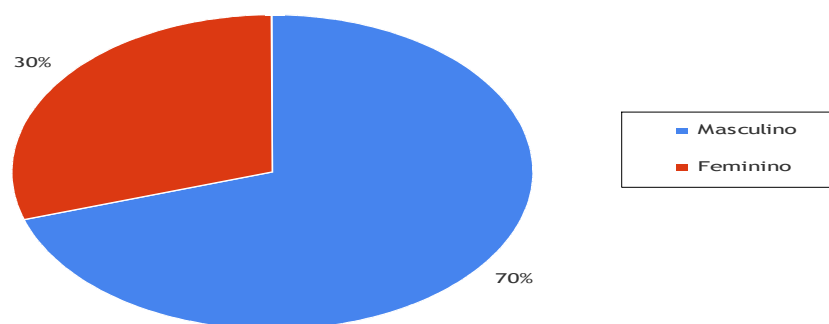
Ambos utilizam o espaço para o lazer associado à informação que estão disponibilizadas em vários formatos físicos e, também, no virtual. A porcentagem de usuários entre 0 a 15 anos denota o encantamento que as histórias em quadrinhos despertam na imaginação desses sujeitos, o que sugere um alto nível de identificação com as HQ entre o público citado.

Segundo Fogaça (2002/2003), a ação narrativa dos quadrinhos empolga muito e satisfaz as crianças, por não promover o cansaço e o tédio, como geralmente acontece nas leituras obrigatórias. Ao adaptarem-se ao nível intelectual das crianças, as (HQ) rompem as barreiras que existem contra a prática de leitura, contribuindo para a formação de leitores competentes, pois a forma como a linguagem é transmitida empolga e satisfaz o leitor.

O instrumento de coleta de dados apresenta mais dois itens referentes às idades dos usuários da gibiteca: a faixa etária de 31 a 60 anos e a dos 61 anos em diante, ambas sem identificação de usuário, o que pode confirmar, mais uma vez, que as HQ mantêm forte vínculo com crianças e adolescentes. Segundo Silva

(2011), as HQ tornaram-se fenômeno mundial, consolidando-se entre jovens e crianças com o surgimento dos super-heróis, atraídos, ainda, pelo modelo de balões contendo as falas dos personagens, características atrativas para essa faixa etária.

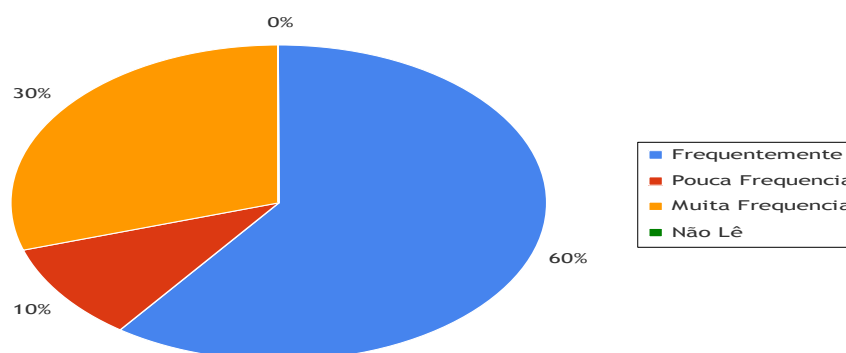
**Gráfico 02: Sexo dos usuários da gibiteca que responderam ao questionário.**



**Fonte:** Próprio autor

A questão referente ao gênero dos frequentadores permitiu perceber que o público da gibiteca é misto, porém, com predominância de usuários do sexo masculino (70%). Os 30% referentes ao sexo feminino, entretanto, parece sugerir que o público feminino, de certa forma, também tem gosto, prazer e hábito da leitura em HQ, conferindo, ao gênero literário em questão, maior importância.

**Gráfico 03: Frequência da leitura de histórias em quadrinhos pelos usuários entrevistados**



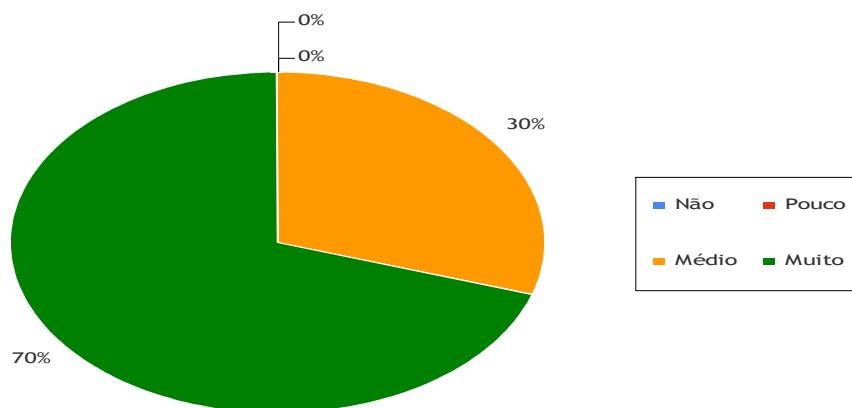
**Fonte:** Próprio autor

A questão aqui representada visava identificar, de forma mais clara e objetiva, a frequência com que os usuários da Gibiteca Mais Cultura leem, já que, conforme já referido, esse espaço cultural oferece diversidade de suportes de informação, inclusive a internet.

Os resultados percebidos no gráfico 03 evidenciam que, mesmo diante de tantos suportes informacionais, a Gibiteca tem, de forma significativa, alcançado seu objetivo-núcleo de oportunizar o acesso e a leitura das HQ, pois 60% dos entrevistados têm o hábito de ler esse gênero com frequência, 30% leem com muita frequência e apenas 10% leem pouco. Desse modo, esses resultados acabam por sugerir que, em relação aos informantes da pesquisa, as HQ constituem um gênero dos mais procurados no ambiente da Gibiteca, mesmo diante de concorrentes como a internet.

A próxima questão, a nº 04 do questionário, tinha o intuito de fornecer dados sobre o fluxo de empréstimos domiciliares das HQ; todavia, após a visita *in loco*, constatou-se que a gibiteca não disponibiliza as revistas de HQ para empréstimos, ficando restrita, ao leitor, a leitura somente no local. Por esse motivo torna-se desnecessária a apresentação e análise de um gráfico descritor desse dado.

**Gráfico 04: Porcentagem de usuários que acreditam na influência do cinema ao hábito da leitura**



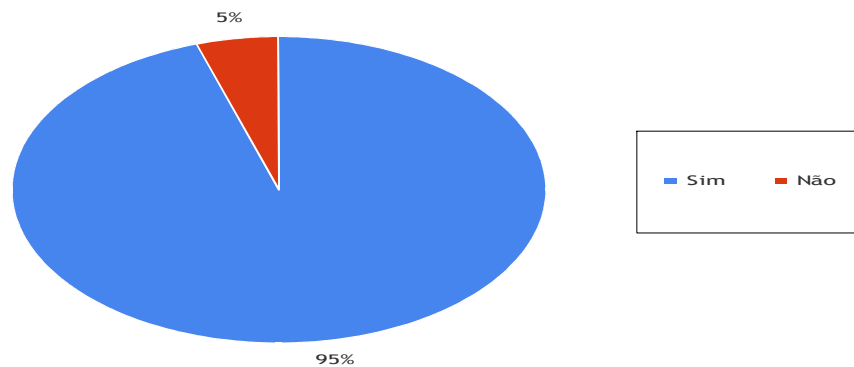
**Fonte:** Próprio autor

O gráfico 04 aponta os resultados obtidos na questão referente à influência do cinema para a leitura de histórias em quadrinhos: 70% dos informantes

manifestaram-se admitindo que o cinema exerce muita influência, aumentando de forma significativa o interesse pela leitura de HQ. Os 30% restantes mostraram-se influenciados apenas de forma mediana em relação à leitura de HQ. Nenhum dos leitores identificou pouca ou nenhuma relação entre o hábito da leitura e o cinema.

Os dados, conforme podem ser verificados a seguir, confirmam a hipótese de que o cinema tem contribuído para o desenvolvimento do gosto, hábito pela leitura de HQ, impacto este que, sob a perspectiva desta pesquisa, é altamente positivo, sobretudo quando se coloca em xeque o nível de competência leitora no país.

**Gráfico 05: Usuários que aumentaram o interesse pela leitura de (HQ) após assistirem a algum filme da Marvel**

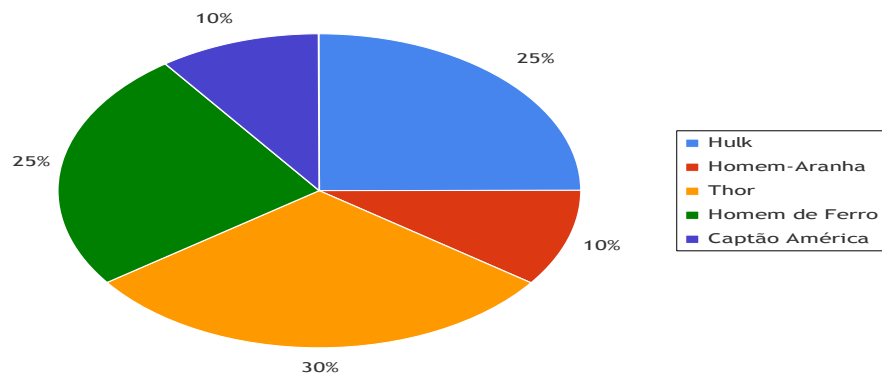


**Fonte:** Próprio autor

Em relação ao possível aumento do interesse da leitura de HQ a partir dos filmes da Marvel, é notório perceber que, de forma massiva (95%), os usuários da Gibiteca sentiram-se despertados em buscar as HQ como forma de aprimoramento dos conhecimentos relacionados aos filmes assistidos, sugerindo, desse modo, a importância dos filmes da Marvel no processo de formação leitora daqueles que assistem a eles.

Assim, os dados apresentados confirmam, mais uma vez, a hipótese gerada pela pesquisa, a qual sugeriria um possível impacto positivo no aumento da leitura em HQ por força do cinema, em especial dos filmes da Marvel. Essa constatação responde, então, à questão norteadora da pesquisa, que questiona a relação do impacto causado pelos filmes da Marvel ao aprimoramento da leitura de HQ.

**Gráfico 06: Preferência dos entrevistados pelos personagens da Marvel.**



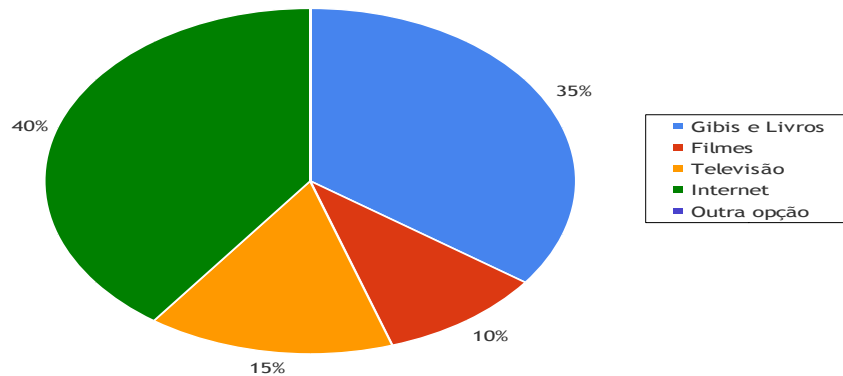
**Fonte:** Próprio autor

O gráfico 06 permite que se observe uma grande diversidade entre as respostas relacionadas aos personagens da Marvel. O super-herói mais citado nesta pesquisa foi o personagem Thor, apontado por 30% dos entrevistados. Esse dado pode estar relacionado ao fato de o filme ter sido lançado recentemente e exibido nos cinemas de todo o mundo, evidenciando a relação entre os filmes assistidos e a preferência dos leitores de histórias em quadrinhos.

Com 25% da preferência estão os super-heróis Hulk e Homem de Ferro, personagens igualmente presentes em filmes recentemente apresentados nos cinemas pela Marvel. Já o Homem-Aranha e o Capitão América apresentaram menor destaque dentre os entrevistados conseguindo apenas 10% da preferência do público.

De toda forma, percebe-se que os leitores possuem conhecimento e, de certa forma, preferências significativas relacionadas aos respectivos personagens, gerando curiosidade e desprendimento na busca por mais informações os seus preferidos, o que pode gerar uma nova demanda por informação que torna cíclico o processo leitor de HQ.

**Figura 07: Formatos informacionais preferidos pelos participantes da pesquisa.**



**Fonte:** Próprio autor

O gráfico 07 apresenta o resultado sobre a preferência dos usuários relativamente aos suportes de informação que a gibiteca disponibiliza.

Pode-se verificar que a internet ocupa importante e significativo espaço no contexto informacional dos usuários da Gibiteca, tendo 40% da preferência. Chama a atenção, porém, a proximidade da preferência do uso da internet com o uso dos gibis e livros, os quais, juntos, somaram 35%, um dado relevante, sobretudo quando se parte do pressuposto de que a faixa etária que mais utiliza a Gibiteca tem sido intitulada de “nativos” da sociedade da informação, o que sugere pendor e múltiplas habilidades em lidar com as fontes eletrônicas de informação.

É possível, ainda, perceber que, no contexto da Gibiteca, a televisão e os filmes de outros gêneros não obtiveram resultados significativos no levantamento dos dados, ficando a primeira com 15% da preferência e os segundos com apenas 10% da preferência dos suportes de informação dos sujeitos desta pesquisa.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa alcançou o objetivo proposto, considerando-se que o público entrevistado na gibiteca, após assistirem a um ou a mais filmes da Marvel, sentiram-se, sim, estimulados e influenciados a fazerem mais leituras do gênero HQ.

Os usuários mostraram-se conscientes da influência que o cinema exerce como estímulo para leitura, visto que apenas 5% dos entrevistados manifestaram que o cinema não traz influência alguma na leitura de HQ. Os personagens que apareceram na pesquisa e que foram os que mais tiveram aceitação pelo público são aqueles que apareceram no cenário cinematográfico através de filmes estreados recentemente e que proporcionaram um grande impacto na sociedade verificado pelo número de espectadores interessados por enredos que envolvam os super-heróis da Marvel.

Dessa forma, faz-se necessário que projetos como o da Gibiteca sejam copiados, implementados e desenvolvidos em todos os contextos sociais, sobretudo em regiões desprovidas de meios de informação, inclusive para a faixa etária apresentada na pesquisa.

Para que mais leitores fossem estimulados ao hábito da leitura haveria necessidade de um maior número de bibliotecas que diversificassem seus acervos para atenderem à demanda de uma população jovem e em formação do caráter e personalidade. O hábito da leitura está vinculado ao aumento da capacidade de interpretação do indivíduo; por esse motivo, sua importância de possibilitar a formação de pessoas mais críticas e com maior nível intelectual.

## 6 REFERÊNCIAS

FOGAÇA, Adriana Galvão. A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes. **Revista PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p.121-131, jul./2002 / jul./2003.

GOLDMAN, David. Disney buy Marvel for \$4 billion. **CNNMoney**. [S. L]. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics#cite\\_ref-cnn\\_2-0](http://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics#cite_ref-cnn_2-0). Acesso em: 15 fev. 2013.

MARTINS, Silvane Aparecida de Freitas. Histórias em Quadrinhos: Um convite Para a iniciação do leitor. In: I SIMPÓSIO CIENTÍFICO-CULTURAL, 2004. **Anais**. Paranaíba: UEMS, p. 2353, 2004.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

OS VINGADORES torna-se o sexto filme com maior faturamento de todos os tempos. São Paulo: **Bol notícias**. Disponível em:

<http://noticias.bol.uol.com/entretenimento/2012/05/18/osvingadores-torna-se-o-sexto-filme-com-maior-faturamento-de-todos-os-tempos.jhtm>. Acesso em: 14 fev. 2013.

PARASURAMAN, A. **Marketing research**. 2. ed. Boston: Addison Wesley Publishing Company, 1991.

SAITO, Claudia Lopes Nascimento. O gênero textual: adaptação oficial de filme em quadrinhos. **Revista Signos**, Guarapuava, v. 1, n. 43, p. 163-164, 2007. Disponível em: <Http://www.scielo.cl/pdf/signos/v43s1/a10.pdf>. Acesso em: 08 fev. 2013. (Número Especial Monográfico nº1).

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aplicações das histórias em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, 2001. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4507/4229>> Acesso em: 17 abr. 2010.

SILVA, Rafael Laytynher. Revista Anagrama: a contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos. São Paulo: **Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**, v. 1, n. 1, p. 2, set.2011 / nov.2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQ no ensino In:\_\_\_\_\_(Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

\_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Data Grama Zero**, v.6, n.2, 2005. Disponível em: <<http://www.datagramazero.org.br>>. Acesso em: 6 maio 2008.

\_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete Santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Org.). **Formas e expressões do conhecimento**: introdução às fontes de informação. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, p. 115-149, 1998.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. As HQs e a formação da consciência moral das crianças. In: CONGRESSO NACIONAL DE FILOSOFIA E EDUCAÇÃO, 5., 2010, Maio; Caxias do Sul. **Anais...** Caxias do Sul: [S.N.], 2010. p. 1-16.

WIKIPEDIA. Brasil: **Wikipedia**. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](http://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics)>. Acesso em: 18 fev. 2013.