



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS

Alan Djayce Santos Guimarães

A expectativa em quadrinhos: A influência do leitor na narrativa do
Homem-Aranha

Recife

2022

Alan Djayce Santos Guimarães

**A expectativa em quadrinhos: A influência do leitor na narrativa do
Homem-Aranha**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II sob orientação do Prof. Dr. Ricardo Postal

Recife

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Guimarães, Alan Djayce Santos.

A expectativa em quadrinhos: a influência do leitor na narrativa do Homem-Aranha / Alan Djayce Santos Guimarães. - Recife, 2022.
27 : il.

Orientador(a): Ricardo Postal

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Letras Português - Licenciatura, 2022.

1. Literatura. 2. Quadrinhos. 3. Estética da recepção. 4. Homem-Aranha. I. Postal, Ricardo. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

RESUMO

Este artigo analisa, a partir das noções da estética da recepção (JAUSS, 1994), como um arco das HQs do Homem-Aranha foi banido de publicações posteriores da continuidade do herói e investiga os motivos para seu 'exílio narrativo'. *Pecados Pretéritos* se tornou um marco negativo e não mencionável devido à recepção crítica dos leitores e especialistas que ao rejeitarem aspectos formais do enredo, mantiveram a aura da personagem Gwen Stacy, a qual havia se transformado, nesse arco, em alguém muito diferente de suas características canônicas. Se discute então como os quadrinhos promovem a ampliação do 'horizonte de expectativa' a partir do compartilhamento de leituras e da manutenção de aspectos que são permitidos pelo público como definidores da narrativa do Homem-Aranha.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Recepção; Homem-Aranha; Horizonte de Expectativa.

ABSTRACT

This paper analyzes, making use of the notions from the aesthetic of reception (JAUSS, 1994), how an arch from the Comic Books of Spider-Man was banished from following publications in the hero continuity and investigates the reasons for its "narrative exile". Sins Past became a negative and non-mentinable point because of the critical reception from readers and specialists, that when rejecting the formal aspects of the plot, kept the aura of the character Gwen Stacy, who would be transformed, in this arc, into someone much different than its previous canonical characteristics. It's argued, then, how comic books allow the widening of the horizon of expectations by the sharing of readings and the upkeep of aspects that are allowed by the public as definers of Spider-Man narrative.

Keywords: Comic Books; Reception; Spider-Man; Horizon of Expectation.

Lista de Figuras

Figura 1 - Capa de Quadrinhos

15

Figura 2 - Quadrinhos

16

Figura 3 - Quadrinhos

18

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
PARTE I - QUADRINHOS	7
I.I - Como um meio	7
I.II - De Super-herói	10
I.III - Do Homem-Aranha	13
PARTE II - A ESTÉTICA DA RECEPÇÃO	19
II.I - O Exílio Narrativo	19
II.II - Análise de críticas	21
II.III - Conclusão	24
REFERÊNCIAS	27

INTRODUÇÃO

O mundo da leitura se apresenta em muitas formas, e mesmo quando nos atemos apenas às formas verbais de texto de expressão artística, temos: romances, novelas, contos, poemas, peças, etc. Formas que expandem-se e mesclam-se, não só entre si mas com outros suportes de texto, como as imagens. Nesse caso, há os livros ilustrados, charges políticas, tiras de jornal e, por fim, quadrinhos. Desses últimos, a origem é recente, surgidos quase em conjunto com o cinema, ou antiquíssima, dependendo de qual definição se use para descrevê-los.

Mesmo considerando os quadrinhos como uma arte-infante, com pouco mais de um século, nesse curto período, o formato em que os quadrinhos são publicados passou por grandes transformações e, com isso, mudanças sutis no conteúdo e na narrativa foram acontecendo. Com o interesse de autores e do público pelo uso da arte sequencial tendo mudado para narrativas mais longas, métodos de publicação foram surgindo para a distribuição dessas obras, dentre as quais a forma serializada se destaca.

Diversos quadrinhos, em especial os de super-herói, apresentam um modelo de publicação distinto de outras mídias, tendo como um foco maior um ou dois personagens notáveis, os quais aventuram-se por décadas depois de seus autores originais os terem criado. Confeccionam, assim, através de gerações de escritores e artistas, uma longa narrativa, na qual a mudança gradual é inevitável, mas em que os aspectos centrais dos personagens são destilados, ou trazidos à tona, na medida em que aquilo que é comum entre essas várias visões e abordagens emerge.

É possível, porém, que, ao adicionar novas tramas, conflitos e personagens a esses anos de narrativa, algum time criativo (que envolve autores, desenhistas, coloristas, etc) acabe indo de encontro ao que já está estabelecido de tal maneira que provoque uma rejeição da comunidade leitora, causando uma espécie de exílio na trajetória do personagem: a história (o trecho narrativo não habitual), apesar de ser uma publicação oficial e por isso fazer parte da narrativa canônica, ao ser considerada inadequada pela comunidade leitora, acaba por não ser referida novamente em histórias subsequentes. A

narrativa geral então continua como “se nada tivesse acontecido”, e os escritores que a tecem, frequentemente próximos dessas comunidades de leitores e fãs, geralmente respeitam e mantêm essa falta de referências em histórias futuras.

É esse o foco da presente pesquisa. Tomando como exemplo a publicação dos quadrinhos do Homem-Aranha, *Pecados Pretéritos*, com roteiro de J. Michael Straczynski e arte por Mike Deodato Jr., que cremos ser um exemplo notório desse tipo de rejeição por parte do público leitor, passaremos a investigar esse objeto de estudo para identificar os fatores por trás desse fenômeno. Sendo assim, serão analisados os aspectos que contrariam as características habituais desse tipo de narrativa serializada, quais sejam: sua reelaboração constante através das décadas e a adaptação do público leitor a essas mudanças.

Considerando que mudanças com os personagens são observáveis através dos anos, o que causa esse estranhamento nos leitores? Qual é a diferença entre desenvolver o personagem para uma direção nova e a rejeição? Para isso, lança-se mão do trabalho de Hans Robert Jauss sobre a expectativa do leitor e os termos e definições de Reis e Lopes sobre a narrativa e sua estrutura, ambas definições trazidas da área da literatura e adaptadas para a história em quadrinhos. Faz-se uso de diversas críticas *online* de quadrinhos para análise, tanto de profissionais quanto de fãs, assim como da quase inexistente referenciação em histórias posteriores do personagem como registro dessa rejeição comunitária.

No ensino de literatura, estar ciente das viradas na narrativa geral de um único personagem pode ser bastante produtivo para demonstrar elementos implícitos na narrativa, como a jornada do personagem ou mudanças de sensibilidade dos leitores. O estudo dessas diferentes interações narrativas com os alunos permitiria a descoberta das características arquetípicas dos personagens tão bem quanto as características mais fluidas, assim como o “sagrado”: aquilo que é tão axial para o personagem que a mudança parece ofensiva e que causa essa reação de refração com o texto.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com o fim de procurar compreender o que motiva os leitores a exilar uma história da narrativa global de um personagem, lança-se mão da teoria de Hans Robert Jauss, e de seus colegas da Escola de Constança, a estética da recepção, que procura estabelecer a história da literatura como “um processo de recepção e produção estética que se realiza na atualização dos textos literários, por parte do leitor que os recebe, do escritor, que se faz novamente produtor, e do crítico, que sobre eles reflete.” (JAUSS, 1995, p. 25) É uma perspectiva, então, dialógica, que procura compreender os fenômenos literários através do efeito causado no ato de leitura, a literatura como “acontecimento”.

Esse acontecimento não se dá no vácuo, porém, e mesmo ao ler algo inédito, a obra “por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida.” (Ibid, p. 28). Essa maneira particular desperta no leitor a memória do que foi previamente lido, predispondo-o a um certo estado emocional, fazendo-o antecipar os desenvolvimentos, criando um *horizonte de expectativas*, conceito que será utilizado aqui, largamente, ao tentar descobrir as razões para a rejeição da comunidade frente à adição de um novo arco. Usaremos também o conceito de *distância estética*, que vem a ser o quanto determinada obra foge ou subverte o horizonte estabelecido, forçando um movimento por parte do leitor - e da *arte culinária* - que são obras que se inserem perfeitamente dentro das expectativas do leitor, apenas confirmando, então, familiaridades do campo de leitura.

Para o esclarecimento de termos como *Narratividade*, *Episódio*, *História* e *Discurso*, entre outros, utilizo o *Dicionário de Teoria Narrativa*, de Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes como base, permitindo a apreensão desses diversos conceitos de maneira mais global e ancorando-os em uma definição mais determinada do que a de seu uso no dia a dia. Sobre Narratividade, tomamos a definição de Prince (apud Reis e Lopes, 1988, p. 70)

a narratividade de um texto depende da medida em que o texto concretiza a expectativa do receptor, representando totalidades orientadas

temporalmente, envolvendo uma qualquer espécie de conflitos e constituídas por eventos discretos, específicos e concretos, totalidades essas significativas em termos de um projeto humano e de um universo humanizado.

que, para os nossos propósitos, toma dimensões que não são exclusivas aos textos literários, mas que incluem também textos não-literários, não-verbais e híbridos, onde se inserem as histórias em quadrinhos. Sobre o episódio, tomamos “uma unidade formalmente autônoma e destacada em relação a um todo narrativo cuja narração se processa com uma certa periodicidade, alargando-se por um lapso de tempo normalmente amplo.” (Idem, p. 32) definição que se encaixa precisamente ao modo com que as publicações do Homem-Aranha se dão. Quanto à história e discurso, tomamos a definição de Todorov, resumida pelos autores como “a história corresponderia à realidade evocada pelo texto narrativo (acontecimentos e personagens), o discurso ao modo como o narrador dá a conhecer ao leitor essa realidade.” (Idem, p. 49) permitindo, então, a separação desses fatores que, na obra, são vistos como um todo, para fins de esclarecimento mais à frente.

Finalmente, nos utilizaremos da análise das críticas tecidas sobre a obra enfocada, *Pecados Pretéritos* (*Sins Past*, no original), como evidência dessa rejeição comunitária, retiradas de sites especializados, como *ComicBookRoundUp*, que procura arquivar críticas feitas na época em que as partes do arco foram originalmente publicadas, bem como críticas mais recentes, como forma de demonstrar que essa rejeição se manteve à medida que os anos passaram, depois do choque original ter se evanescido.

PARTE I - QUADRINHOS

I.I - Como um meio

A definição de Will Eisner (2010) para histórias em quadrinhos é feita através da hiperonímia “arte sequencial” - figuras que, individualmente, só trariam como informação sua imagem presa aos confinamentos físicos de suas bordas. Porém, ao serem colocadas lado a lado trazem uma nova forma de estabelecer uma narrativa e com isso, toda uma pletora de novas possibilidades estéticas e conceitos.

Quando se pensa na definição de quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLOUD, 1995, p. 9) vemos que essa arte não é tão recente quanto pode parecer pela sua forma atual, que tem duas ou três décadas de existência. Temos exemplos que se adequam a essa descrição nos manuscritos em imagem pré-colombianos (1519), As torturas de São Erasmo (1460), a Bayeux Tapestry (1066) e até mesmo as pinturas do Antigo Egito, formadas séculos antes de Cristo. Tais ocorrências mostram que “Os quadrinhos se fizeram devagar e desde sempre, dependendo dos instrumentos disponíveis em cada época.” (CAGNIN, 1996, p. 31)

Assim sendo, de fato houve uma progressão recente sobre o quadrinho e suas convenções até se chegar ao que conhecemos hoje. Os icônicos balões de fala só apareceriam no Séc XVIII, nos cartuns políticos da Europa – mesmo que tentativas de representar a fala em imagens já existissem, como se vê na mais antiga xilogravura europeia, a Bois Protat (1370), e sua bandeirola contendo os dizeres de um centurião romano frente à crucificação. Esses balões só seriam integrados à arte sequencial séculos mais tarde, com a popularização da imprensa, nas tiras de jornal (RAHDE, 2008). Enquanto a baixa qualidade de impressão e do material do jornal davam a esse meio de divulgação dos quadrinhos certo ar de efemeridade, pois eram facilmente descartáveis, esse período foi demasiado produtivo no estabelecimento de recursos que hoje são centrais nas histórias em quadrinhos, como os balões de pensamento e os quadros de narrativa.

Enquanto a definição de McCloud coloca a arte sequencial justaposta como o cerne das histórias em quadrinhos, aquilo que mais a diferencia de outras formas de arte, boa parte dos elementos mais icônicos e reconhecíveis dessas obras, como o balão de fala ou quadro de narração, se dá ao procurar trazer elementos textuais verbais como recurso para a sua confecção. Esses elementos coadunados são inseridos em um mesmo contexto e competem pelo mesmo espaço - a página. Diferente de outro meio visual, como o cinema, as falas e narrações são coordenadas em um mesmo suporte, determinando tempo, espaço e ação. Um quadrinho desenvolvido com a utilização da arte sequencial e elementos verbais cria uma relação de interdependência entre os dois recursos para obter sentido completo. Diferente de um romance ilustrado ou de uma pintura com título, nos quadrinhos a remoção de qualquer um dos elementos impossibilita a apreensão total do texto. (MCCLLOUD, 1995, p. 152-159).

Dessa forma, pode-se dizer que as histórias em quadrinho são compreendidas em um espectro: o quadrinho silencioso, a forma mais "pura" do meio, em que apenas as imagens sequenciais em justaposição criam o sentido através da conclusão tecida pelo leitor entre as cenas ilustradas; a imagem como ilustração de um texto que traz a maior parte das informações (como em um livro ilustrado); e no meio termo, temos o modelo mais frequente, em que se faz uso da imagem juntamente com o texto verbal para alcançar confeccionar o sentido e o efeito estético.

Os usos dessas ferramentas são múltiplos à medida de suas vantagens e limitações. Imagens são ótimas para apresentar expressões, ações e ambientações com apreensão quase imediata por parte do leitor, mas menos produtivas (quanto ao espaço que ocupam na página) ao descrever passagem de tempo, fluxo de pensamento, ou jornadas internas, do que a palavra escrita. Ideias e conceitos abstratos que são rapidamente transmitidos pela linguagem verbal são um desafio para serem emitidas com imagens, e assim, enquanto a arte sequencial é o cerne da história em quadrinhos, a sua união com a palavra escrita permite alcançar novos patamares.

Os quadrinhos, então, se assemelham nesse aspecto ao cinema: seu suporte mínimo (arte sequencial para os quadrinhos, filmagem para o cinema) é o que lhe define,

mas sua coadunação com outros suportes (palavra escrita, som) adiciona de maneira tamanha os recursos disponíveis ao autor e à experiência do leitor, que sua ausência, enquanto possível, parece uma restrição; especialmente considerando que, historicamente, ambos os meios evoluíram tendo tais recursos como parte de suas características.

Também similar ao cinema, o quadrinho possui essa capacidade de trazer outras formas de arte em si, colocando-as em diferentes contextos e gerando efeitos e significados distintos da obra original, cujo uso não passa despercebido pelo receptor. Enquanto talvez nem todos reconheçam pelo nome *A Cavalgada das Valquírias* de Richard Wagner, o reconhecimento se dá nas notas iniciais após o uso recorrente em produções cinematográficas, como em *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola, por exemplo. Nos quadrinhos, é comum ver a literatura em espaço similar. Na história em quadrinhos do Homem Aranha *Terrível Simetria: A Última Caçada de Kraven* [1987] (*Fearful Symmetry: Kraven's Last Hunt*, no original), temos o poema de William Blake, *O Tigre*, presente no nome e nas páginas da história, um recurso que estabelece o tom e a relação do vilão Kraven contra o herói.

Essa capacidade intertextual não deixou de ser aproveitada pelos autores de quadrinhos e são frequentes as obras que procuram adaptar textos literários ao meio, fazendo uso tanto de sua capacidade de trazer o texto original diretamente em suas páginas, quanto de interpretá-lo através da ilustração, quadros e uso da conclusão - geralmente numa mistura dos dois. Em *Conto de Escola em Quadrinhos* (2011) o quadrinista Silvino traz o texto de Machado de Assis integralmente, enquanto ilustra as desventuras do narrador através dos quadrinhos; Já em *Fernando Pessoa e outros pessoas* (2019), Guazzelli e Fazzolari tomam mais liberdades com o material, que procura estabelecer uma visão mais global, bio e psicográfica de Fernando Pessoa, passando por seus três heterônimos principais e portanto, apesar de também trazer integralmente a poesia do autor, fazem mais uso dos recursos da linguagem da HQ para gerarem seu efeito.

É claro que, como um meio visual, outras formas artísticas visuais também podem ser trazidas, modificadas e simuladas. Isso pode se dar, por vezes de forma representativa (dentro das páginas dos quadrinhos de super-herói a arquitetura dos arranha-céus de Nova Iorque pode ser vista em mil-versões) e em outras de maneira a estabelecer uma relação com uma obra prévia, como representar personagens seguindo a composição e poses da *Pietà* (1499) de Michelangelo, tão recorrente entre quadrinhos de super-herói que chega a compor uma tradição.

Como um meio artístico, quadrinhos são capazes de aportar um infinito número de temas, histórias, experiências e experimentos. Apesar de comumente associados ao entretenimento infantil e ao mundo de super-heróis, - o qual, como vamos explorar mais à frente, é mais variado do que uma análise superficial levaria a acreditar - como uma forma artística, as histórias em quadrinhos não estão, de maneira alguma, confinadas a essas temáticas: Ação, romance, terror, suspense, comédia; para crianças, apropriado para crianças ou exclusivamente para adultos; com níveis de leitura do mais superficial ao mais profundo, quadrinhos são tão variados quanto qualquer outra forma de arte, e, de forma similar, reduzi-lo a suas formas mais populares é fechar uma porta para todo um mundo de possibilidades.

I.II - De Super-herói

As histórias de super-heróis se dão de maneira similar aos casos de Sherlock Holmes, escritos por Arthur Conan Doyle, no sentido que temos um personagem com habilidades fora do comum, com um elenco de personagens de suporte, sendo acompanhados durante múltiplas aventuras episódicas, conectadas, mas que podem ser lidas de maneira independente, possuindo começo, meio e fim.

As personagens, então, possuem um passado - as aventuras que lhes precedem - e um futuro implicado - um fim a ser determinado pelo autor, que se aproxima com cada nova adição a essa continuidade. A cada história o personagem se aproxima desse esgotamento. Como explica Umberto Eco (1993):

O Superman sempre acaba realizando alguma coisa; por conseguinte, a personagem praticou um gesto que se inscreve no seu passado e pesa sobre o

seu futuro; em outras palavras, deu um passo para a morte, envelheceu, embora de uma hora apenas, aumentou de modo irreversível o armazém de suas experiências. Agir, [...] para o Superman, como para qualquer outra personagem (e para cada um de nós), significa consumir-se. (ECO, 1993, p. 253)

Eco entra em detalhes, na sua análise dos quadrinhos do *Superman*, para tentar descobrir como os autores de quadrinhos superam esse impasse de criar um personagem que não se consuma ao progredir em sua história; que permita a mudança e avanço observáveis nas personagens do romance, sem abdicar de suas características míticas, imutáveis e reconhecíveis. Sobre esse impasse, ele discorre:

A personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode reservar-nos surpresas; a personagem do romance, pelo contrário, quer ser gente como nós, e o que lhe poderá acontecer é tão imprevisível quanto o que nos poderia acontecer. Assim a personagem assumirá o que chamaremos de uma "personalidade estética", espécie de co-participabilidade, uma capacidade de tornar-se termo de referência para comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito, não se torna o hieróglifo, o resultado da universalização de um acontecimento particular. [...] A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção "romanesca" para um público que consome "romances", deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance. (ECO, p 252-253. 1993.)

A solução identificada pelo autor é a de tornar o tempo e sua progressão "onírico", de maneira que sua definição precisa seja difícil ou até impossível para o leitor, que entende o passado do personagem de maneira vaga. A menos que o narrador avise do contrário, sabemos que uma história nova ocorreu após as antigas, mas raramente se retoma do ponto exato em que a última se encerrou, e o período de tempo entre elas é indeterminado, podendo ser dias, semanas ou meses depois.

O nome dado pela comunidade de leitores de quadrinhos a esse coletivo de histórias anteriores que compõem o passado do personagem é continuidade, e o adotaremos (com essa definição) doravante.

Adicionalmente, para além de aventuras em que viagens no tempo são parte do argumento da narrativa, é comum a alteração retroativa de acontecimentos passados, geralmente para adicionar uma nova faceta ou personagem à continuidade. Utilizando-se

do exemplo de Eco: nos quadrinhos do “homem de aço” isso ocorre na introdução da *Supergirl* - a prima do *Superman*, que também sobreviveu à destruição de Krypton, e vivia incógnita na Terra através de uma identidade secreta, tendo influenciado de forma sigilosa histórias em que, anteriormente, apenas a presença do Superman foi percebida. Esse fenômeno em que uma informação nova é trazida de maneira que modifica ou reescreve fatos previamente estabelecidos é frequente em vários super-heróis, e dentro da comunidade de leitores, adota-se o termo *retcon*, uma abreviação de “continuidade retroativa” em inglês.

Diferente do personagem de Sherlock Holmes, porém, quadrinhos de super-herói nem sempre são produzidos exclusivamente pelos seus autores originais. Antes, temos uma variedade de times criativos compostos por escritores, desenhistas, e artistas auxiliares (como os que coloreem a arte, e os que adicionam os balões de fala e outros elementos verbais às páginas) que assumem as páginas por certo período de tempo antes de passar a vez para outro time. Enquanto podia-se assumir que Conan Doyle conhecia todas as aventuras prévias de Sherlock e Watson (afinal, as havia confeccionado integralmente), o mesmo não pode ser dito dos novos autores que abordam essas personagens.

O volume sempre crescente da Continuidade desses personagens tornaria essa tarefa hercúlea; assim sendo, a qualidade onírica do tempo nesses quadrinhos acaba funcionando também em favor desse modelo de produção: enquanto o passado existe e pode voltar à tona, funciona mais como uma opção dada ao autor para o desenvolvimento de sua contribuição ao personagem do que como um mandato ao qual ele deve levar em consideração integralmente, e os desenvolvimentos passados, enquanto diegéticos para a personagem, se mantém dormentes, por assim dizer, esperando a referenciação dos narradores para despertar.

I.III - Do Homem-Aranha

Criado por Steve Ditko e Stan Lee, o Homem-Aranha é o alter-ego de Peter Parker, um brilhante adolescente órfão, criado pelos tios, que após ser picado por uma aranha radioativa ganha incríveis poderes - super-força, agilidade, aderência e a capacidade de pressentir o perigo imediato - e que para além dos supervilões e resgate de civis em perigo comuns aos outros super heróis, lida com pobreza, *bullying*, relacionamentos amorosos e o início da vida adulta, problemas comuns a todo adolescente.

O personagem é colocado, então, como um contraponto à fantasia de poder dos leitores de que ser um super herói resolveria seus problemas; ao invés, a vida dupla do personagem acaba por criar novos dilemas enquanto intensifica os demais. O maior exemplo disso é a experiência que inicia sua vida como um herói: Peter utiliza suas habilidades, de início, para conseguir dinheiro como um lutador de luta livre. Um dia, o tesoureiro de onde ele trabalha é roubado e ao invés de pará-lo, Peter deixa que o ladrão fuja, não vendo a situação como algo em que lhe interessa intervir. Mais tarde naquela noite, o mesmo bandido assalta tio Ben, o homem que o criou, e o mata no processo. O protagonista, então, aprende a lição que o define - *com grandes poderes, grandes responsabilidades* - e passa a utilizar suas habilidades para fins mais altruístas.

Como o primeiro herói adolescente, Peter Parker aproveita-se de um terreno previamente não explorado do ambiente escolar e de figuras familiares de autoridade. Suas notas, paixões, e hora de voltar para casa são fatores relevantes para a sua vida heróica, e a partir desses ambientes, um elenco de suporte se ergue: a tia May, sua mãe adotiva que, idosa, tem dificuldade em manter a casa após a morte do marido; Flash Thompson, o valentão que perturba Peter enquanto é fã do Homem-Aranha; Harry Osborn, o melhor amigo rico com problemas familiares; e, após sua graduação do ensino médio e início da vida na universidade, Mary Jane Watson, a vizinha com uma tendência a festas, apresentada por tia May, e Gwen Stacy, a notável e popular estudante que implicava com Peter para esconder seus afetos por esse rapaz estranho.

As duas últimas compõem um triângulo amoroso com Parker, do qual Gwen acaba sendo a escolhida. O casal passa por diversas desventuras, incluindo a morte do pai de

Gwen, mas depois delas, os dois se demonstram mais fortes do que antes, e o casamento entre eles é visto, tanto pelos leitores quanto pelos personagens na ficção, como uma eventualidade.

A vida de super herói e de civil se misturam, porém, quando Norman Osborn, pai de Harry Osborn, é revelado como sendo o arqui-inimigo do Homem-Aranha, o Duende Verde. Na história *Turning Point* [1973], escrita por Gerry Conway e desenhada por Gil Kane, o vilão acaba relembrando a identidade secreta do herói, e, munido disso, sequestra Gwen Stacy para atingi-lo. O embate entre os dois se dá sobre a ponte do Brooklyn, e culmina com a vítima sendo jogada do topo da construção. Desesperado por salvá-la, Peter lança uma teia no calcanhar de Gwen, mas a parada súbita da queda acaba por ferir fatalmente o pescoço da moça. Sobre o corpo da amada, o Homem-Aranha jura matar Norman Osborn, um limite bem definido para o herói que, até então, não o havia cruzado, posto que fazer o mal a outrem não entra na sua ética.

A decisão é tirada das mãos de Peter, porém, pois durante a batalha final, ao tentar alvejar o herói de surpresa, o Duende Verde acaba se empalando com o próprio planador, morrendo em seguida. Peter não sabe dizer se, tendo tido a oportunidade, ele não seguiria com seu juramento inicial, uma dúvida que o persegue nos anos seguintes.

A morte de Gwen causa uma mudança no tom dos quadrinhos, não só do Homem-Aranha, mas em geral. Os heróis podiam falhar, mas nunca de uma forma tão crassa, causando a morte de uma personagem que fazia parte do círculo mais próximo do protagonista. Blumberg (2011, n.p.) coloca esse evento como o catalisador do fim da Era de Prata e o início da Era de Bronze, em que os heróis perdem seu ar de invencibilidade e um paradigma mais maduro é estabelecido:

[...] A morte de Gwen Stacy pode ser interpretada como uma repentina e explosiva resposta às pressões crescentes dentro do gênero de Super-herói, da indústria de quadrinhos e dos leitores a quem serviam. Reconhecendo que a idade média dos leitores do Homem Aranha (ou de super heróis) havia aumentado com a passagem do tempo, os criadores devem ter notado, mesmo que subconscientemente, que agora era o tempo de permitir que o gênero evoluísse

de alguma forma. Em breve, tal trauma poderia ser uma parte regular da vida de qualquer super herói(...)¹

A morte de Gwen Stacy, então, serve como esse divisor de águas na continuidade do herói, que segue sendo jovial e bem-humorado, mas que deixa transparecer que sua persona brincalhona é mais um mecanismo de defesa contra um mundo hostil do que uma resposta genuína aos perigos e situações em que ele se encontra. Uma similaridade que se vê em Mary Jane, que atingida também pelo luto, revela ser mais profunda - e ter mais problemas - do que sua aparência e atitude anterior indicariam. Esse reencontro e apoio mútuo após a perda acaba se desenvolvendo em afeto, e os dois se aproximam, eventualmente iniciando um relacionamento amoroso. As capas da publicação, tanto nos EUA quanto no Brasil, procuravam atrair a atenção dos leitores anunciando uma tragédia, mas sem determinar a vítima:

Figura 1 - Capa de Quadrinhos

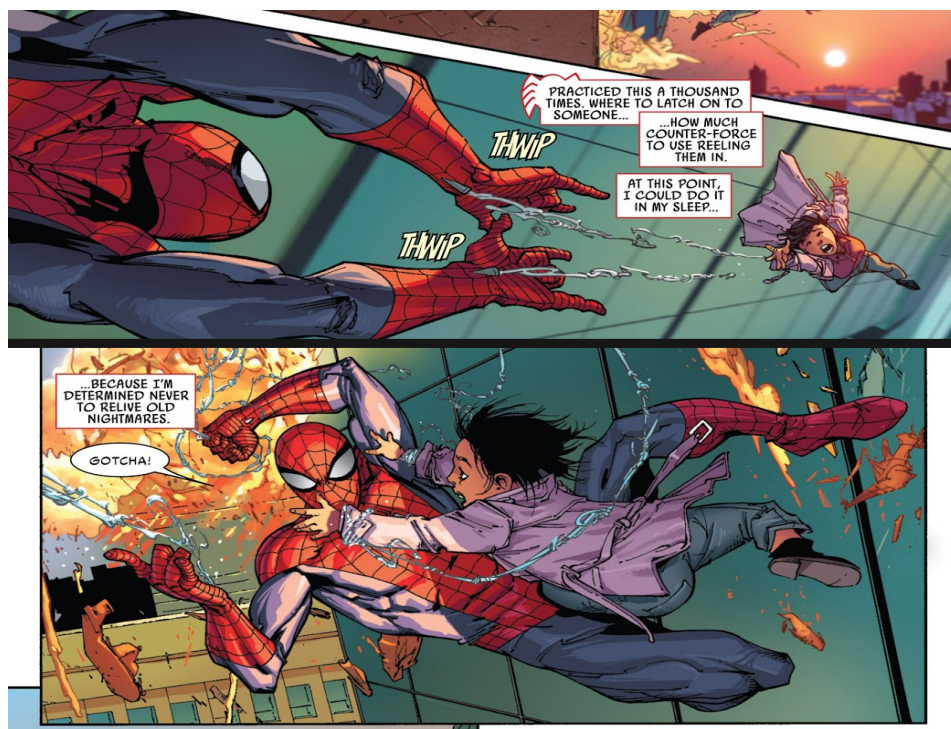


Fonte: Rge, 1980.

¹ Na língua original: [...] Gwen Stacy's death might be interpreted as a sudden, explosive response to the pressures building within the superhero genre, the comic book industry and the readership they served. Recognizing that the average age of the Spider-Man (or superhero) reader had drifted upward with the passage of time, the creators must have realized, however subconsciously, that now was the time to allow the genre to evolve by some small measure. Soon, such trauma could be a regular part of any superhero's life.

Na vida heróica do personagem, a grande falha do herói em salvar a Gwen se projeta como uma longa sombra sobre sua confiança, e frequentemente numa situação em que ele se vê tendo que salvar alguém e está incerto sobre o resultado, a lembrança daquela noite fatídica retorna a sua mente - e na mente dos leitores - como um indicador que os resultados das intervenções do herói nem sempre terminam de maneira alegre. Abaixo temos o Homem-Aranha relembando a noite em que Gwen Stacy morreu ao salvar outra personagem numa história publicada em 2014, 41 anos após a publicação da morte da personagem:

Figura 2 - Quadrinhos



Fonte: Marvel Comics, Slott; Camuncoli, 2014.

Adicionalmente, a Gwen ter sido parte do grupo principal, antes de sua morte, intensifica a sua ausência, com outros personagens, como Harry Osborn, Tia May e a própria Mary Jane comentando sobre a personagem. A história *Homem-Aranha: Azul* [2002] (*Spider-man: Blue*, no original), escrita por Jeph Loeb e desenhada por Tim Sale, explora justamente o impacto da vida e morte de Gwen Stacy no dia-a-dia de Peter, desde seus relacionamentos à vida heróica, mas principalmente essa dimensão emocional - revelando momentos e rituais dele e de seu elenco de apoio envolvendo a sua relação

com a gentil moça cujo fim abrupto causou tanta dor, mas também sobre os afetos que ela cativou em vida.

Com isso, a memória da personagem, tanto na ficção de que fazia parte quanto para os leitores, possui essa aura quase sacra que se dá aos mortos, mantida viva por repetidas menções e retomadas frequentes na crescente continuidade.

Foi com interesse, então, que se acompanhou o desenvolvimento do arco *Pecados Pretéritos* [2004], escrito por J. Michael Straczynski e desenhado por Mike Deodato Jr, em que Peter recebe uma carta de Gwen Stacy quase uma década após sua morte, em que ela procura palavras para confessar algo terrível - que seria a real razão para sua viagem à Europa após a morte de seu pai. A carta, porém, só contém a primeira página da confissão, sendo que o mistério permanece. A história é intensificada quando, ao visitar o túmulo de Gwen como civil, o herói é atacado por um homem e uma mulher, ambos mascarados, e foge por pouco. Nos capítulos seguintes, revela-se que os dois eram filhos de Gwen, que ela deu à luz durante seus meses na Europa, e cujo pai não era Peter, mas sim Norman Osborn, com o qual ela teria tido um caso que havia sido mantido em segredo, até agora.

A inocente Gwen Stacy, então, havia não apenas sido infiel a Peter Parker, mas havia se envolvido com seu arqui-inimigo, mantendo isso em segredo até a sua morte, causada por seu amante secreto em um plano de vingança que, no fim, mal envolvia o herói, e passava a ser motivado por ciúmes, reduzindo o gênio ensandecido que Norman Osborn demonstrou ser até então a um feminicida mesquinho. Além dessas implicações, a história em si apresenta explicações pouco convincentes - ou muito convenientes - como forma de superar a linha do tempo: apesar da qualidade onírica da passagem do tempo, sabe-se pela idade dos personagens que no máximo 10 anos se passaram entre a morte de Gwen e o presente. Os gêmeos que atacaram Peter seriam crianças, se não fosse pelo crescimento acelerado causado pela genética alterada do pai, Norman Osborn, em seu uso extensivo do soro do duende, a fonte de seus poderes e loucura. Como fator intensificador dessa traição, a revelação é dada através de Mary Jane, que havia ouvido o caso enquanto Gwen e Norman discutiam a guarda dos gêmeos e decidiu, também,

manter em segredo devido à uma promessa que ela fez a Gwen. Podemos ver esse momento através de um flashback quando ela confessa a revelação para Peter:

Figura 3 - Quadrinhos



Fonte: Marvel Comics, Straczynski; Deodato, 2004.

A recepção da história, como veremos em detalhes mais à frente, não foi positiva, e é colocada como a grande mácula de um time criativo que, até então, havia tido sucesso em suas adições à continuidade do 'Cabeça-de-Teia'. Várias teorias surgiram sobre como isso se deu, propondo que tenha ocorrido devido às intervenções do editor ao roteiro original, algumas das quais se mantêm até hoje - sendo a realidade de que um escritor veterano como Straczynski desenvolvesse a história, como apresentada, vista como uma impossibilidade. Apenas rumores e implicações existem sobre o caso e, mesmo que interessantes, fogem ao escopo do trabalho: *Pecados Pretéritos* e sua infâmia fazem parte da história do personagem e a reação que provocou na comunidade leitora é o ponto a ser explorado.

PARTE II - A ESTÉTICA DA RECEPÇÃO

II.1 - O Exílio Narrativo

Antes de progredir para a análise, é importante pontuar que compreendemos a Estética da Recepção (e o texto que a originou - *A História da Literatura como provocação à teoria literária*, de Hans Robert Jauss) como uma teoria desenvolvida pela e para a Literatura, e que enquanto existem pontos comuns entre a literatura e os quadrinhos, as duas são formas de arte separadas com demandas e possibilidades de desenvolvimento singulares às ferramentas disponíveis aos seus autores. Isso sendo estabelecido, para os fins deste trabalho, os elementos emprestados da teoria - em particular o *horizonte de expectativa* e sua relação com o leitor - funcionam de maneira extremamente similar, mesmo que em esferas sociais distintas.

Essa distinção pode ser relevante ao considerar a intensidade com que a literatura é estudada - com diversas linhas do tempo e segmentações históricas, análises de conteúdo e estéticas, advindas de uma grande diversidade de autores por todo o mundo - enquanto a historiografia dos quadrinhos de super-herói é majoritariamente informal, a partir de fãs e colecionadores, e cujas tentativas de formalização são mais esporádicas.

Em geral, ao considerar a teoria trabalhada, não se demanda grandes adaptações além da transposição do objeto a ser analisado, da literatura aos quadrinhos.

A ideia central aqui desenvolvida é a do que compreendemos pelo nome de *Exílio Narrativo*, isto é, quando um episódio inserido no cânone é, devido à falta de referência por autores futuros, escanteado, e seus acontecimentos e desenvolvimentos exilados da *história* do personagem. A natureza episódica dos quadrinhos de super-herói, bem como a rotação de times criativos demonstra-se um ambiente particularmente fértil para a observação desse fenômeno, já que cada equipe aborda o mesmo personagem através de sua visão particular de suas características e passado estabelecido.

Para além disso - especialmente relevante para a perspectiva teórica adotada - a figura do leitor é participante nessa exclusão ou não do cânone, uma vez que futuros times criativos estão cientes das reações dos seus leitores aos desenvolvimentos prévios e, com o fim de evitar criar atrito entre os leitores e sua própria contribuição à história, evitam referenciar os episódios que, de acordo com a comunidade leitora, estão rechaçados do que foi estabelecido para o personagem. Essa relação se intensifica e retroalimenta ao levar em consideração que esses escritores e artistas com frequência são participantes dessas comunidades, observando - e contribuindo para - as reações em primeira mão. Com pontua Jauss (1994, p. 41):

A teoria estético-recepcional não permite somente apreender sentido e forma da obra literária no desdobramento histórico de sua compreensão. Ela demanda também que se insira a obra isolada em sua “série literária”, a fim de que se conheça sua posição e significado histórico no contexto da experiência da literatura. No passo que conduz de uma história da recepção das obras à história da literatura, como acontecimento, esta última revela-se um processo no qual a recepção passiva de leitor e crítico transforma-se na recepção ativa e na nova produção do autor — ou, visto de outra perspectiva, um processo no qual a nova obra pode resolver problemas formais e morais legados pela anterior, podendo ainda propor novos problemas.

A pergunta que procuramos esclarecer é quais são os fatores que contribuem para que uma adição sofra ou não o exílio narrativo: seriam as histórias de super-herói o que Jauss define como uma *arte culinária* -

Esta última deixa-se caracterizar, segundo a estética da recepção, pelo fato de não exigir nenhuma mudança de horizonte, mas sim de simplesmente atender a

expectativas que delineiam uma tendência dominante do gosto, na medida em que satisfaz a demanda pela reprodução do belo usual, confirma sentimentos familiares, sanciona as fantasias do desejo, torna palatáveis — na condição de “sensação” — as experiências não corriqueiras ou mesmo lança problemas morais, mas apenas para “solucioná-los” no sentido edificante, qual questões já previamente decididas. (JAUSS, 1994, p. 31)

- e qualquer tentativa de expansão para além das expectativas estabelecidas seria rejeitada? Ou existe espaço para mudança, desde que a comunidade entenda que essa não macula os pontos principais que os personagens possuem?

Quanto a isso, *Pecados Pretéritos* é um bom ponto para a análise desse fenômeno, considerando que seu argumento rodeia a figura da Gwen Stacy, cuja morte é trazida como um divisor de águas no paradigma das histórias de quadrinhos anteriores, sendo vista como um catalisador das alterações que os leitores de quadrinhos começavam a demandar de suas narrativas, que a partir de então podiam envolver temas mais adultos - de trauma a uso de drogas. Quadrinhos podem, portanto, mudar, desenvolver-se, “resolver problemas formais e morais” de suas instâncias anteriores, e propor novos problemas.

II.II - Análise de críticas

Começando com as críticas angariadas pelo site *ComicBookRoundUp*, coletadas de sites especializados durante a época de lançamento das edições - cujas citações são traduções nossas - observa-se claramente um degradê decrescente das notas dadas na medida em que a história progride.

As críticas à edição *Amazing Spider-Man #509*, que inicia *Pecados Pretéritos* (que marca a 37ª edição do escritor Straczynski na revista e que inicia a colaboração de Deodato como desenhista) começam bastante positivas, com elogios ao mistério desenvolvido e às várias formas com que atizam a curiosidade dos leitores, em particular ao diálogo e a arte do novo artista. Essa boa vontade vai decaindo nas críticas seguintes nas edições #510 e #511, com pontos mais inconsistentes: alguns acreditam que a arte de Deodato é um casamento ruim com a história, devido a suas proporções exageradas nos momentos de heroísmo em contraste com as expressões e rostos realistas que ele desenha nos momentos mais íntimos; outros vêem as reviravoltas e revisitação da história

de Gwen Stacy como um circunlóquio sem propósito, mesmo que divertido. Uma crítica em particular, porém, escrita por Ray Tate, parece antecipar a reviravolta final, e define a terceira parte da história: "A bad premise leads to a bad story that's badly executed."², três edições antes de ser finalizada na edição #514.

Essa ambiguidade nas críticas desaparece na edição #512, em que a identidade dos gêmeos que atacam Peter - e de seus progenitores - é revelada. Com exceção de uma crítica que ainda se demonstra ambivalente quanto ao arco, todas as outras são extremamente negativas, com mais de um crítico trazendo a arte de Deodato como o único ponto positivo em toda a edição. "I cannot, and will not, hold him accountable for the writer's action."³, diz Craig Johnson. Outro crítico, Jim Kingman, destaca que "But for the longtime Spider-Man reader, The Revelation is a harsh body blow. It's sensationalism. Its betrayal of established character. It's bad editing(...)"⁴. Por fim, Dave Wallace, após pontuar quão estranho é observar como tantos elementos bons - como a arte e o diálogo - podem se encontrar para fazer algo tão equivocados, traz a sugestão "Luckily, as a reader you are free to choose what you want to accept as continuity and what you want to throw away as if it never happened (...)"⁵ - motivando o exílio narrativo mesmo antes da conclusão da narrativa.

Nas duas edições seguintes, #513-514 não se angaria tantas críticas, mas suas notas não sobem muito. Trazendo novamente Dave Wallace "JMS concludes his controversial *Sins Past* arc with an issue that is anything but, drawing on years of established continuity to rehash a tried and tested plotline with a slight twist, and ending a rollercoaster arc with more of a whimper than a bang."⁶ Uma abordagem mais ponderada

² "(...) uma premissa ruim leva a uma história ruim que é mal executada". (Tradução nossa)

³ "Eu não posso, nem irei, cobrar responsabilidade dele pelas ações do escritor." (Tradução nossa)

⁴ "(...) para o leitor de longa data do Homem-Aranha, A Revelação é um golpe terrível. É sensacionalismo. É a traição de caracterização estabelecida. É má editorialização (...)" (Tradução nossa)

⁵ Por sorte, como um leitor você é livre para escolher o que você aceita como continuidade e o que você quer jogar fora como se nunca tivesse acontecido (...)" (Tradução nossa)

⁶ "JMS conclui seu arco controverso de Pecados Pretéritos com uma edição que é tudo menos controversa, lançando mão de anos de continuidade estabelecida para reesquenter uma história tentada e testada com uma reviravolta fraca, terminando esse arco conturbado com um sussurro ao invés de uma explosão(...)" (Tradução Nossa)

em comparação ao crítico Judson Miers, que coloca esse arco como a razão pela qual ele deixará de ler as histórias do Homem-Aranha.

O tempo não trouxe a realização de uma possível apreciação tardia à história, pois 13 anos depois, o crítico Gabriel Carvalho (2017) descreve: “O cerne de todo o alvoroço existente encontra-se na quebra de todas as estruturas que fizeram as edições 121 e 122, em um longínquo ano de 1973, tão sensacionais. [...] *Pecados Pretéritos* pode não ser, na teoria, a pior história do Homem-Aranha, mas é definitivamente a mais intragável, sendo que apenas a nulidade de estrelas [sistema de pontuação do site de críticas] é capaz de ilustrar o sentimento do leitor após a sua leitura: um vazio.” Uma manutenção do ponto dos críticos de 2004 é observada - a história não somente não se sustenta por si só, mas também enfraquece uma história anterior com um *retcon* que não adiciona nada à mitologia estabelecida do personagem.

Houve um arco de 4 episódios, chamado *Pecados Relembrados* [2005] (*Sins Remembered*, no original), escrito por Samm Barnes e desenhado por Scot Eaton, em que Sarah Stacy, uma dos gêmeos e filha de Gwen Stacy e Norman Osborn, procura a ajuda de Peter. A história consiste desse argumento e diversos *flashbacks*, explorando a relação entre os personagens. Essa adição não recebe o mesmo tratamento de *Pecados Pretéritos*, apenas expandindo na controvérsia, mas não consegue superar seu ponto de origem ou entregar uma história satisfatória, como indica a crítica da época - com uma média de 5 em um sistema de avaliação que vai de 0 a 10 - e é largamente ignorado pelo público leitor e escritores posteriores. Essa parece ser a única menção expressiva ao arco *Pecados Pretéritos* posteriormente à sua introdução.

Em 2021, o escritor Nick Spencer com arte dos brasileiros Zé Carlos e Marcelo Ferreira, tornou o exílio narrativo *oficial*, no sentido do cânone publicado do personagem, ao revelar no arco *Sinister War* (Sem tradução oficial), na edição #73 de The Amazing Spider-Man (2018-Presente) que toda a história não passava de um plano elaborado para torturar Peter e Norman, envolvendo hipnose para alterar a memória dos envolvidos e manipulação genética para criar os gêmeos que atacam o herói. Apesar de conter reviravoltas e manipulações convenientes e até pouco críveis, como em *Pecados*

Pretéritos, esse *retcon* foi aceito com muito gosto pela comunidade leitora, que via toda a história como uma mácula no passado do herói. De fato, no momento de confecção dessa pesquisa, em Março de 2022, o primeiro resultado no Google ao se pesquisar pelo título do arco é a comemoração dessa revisão na história do personagem - titulado “Pecados Pretéritos: Marvel corrige um dos maiores erros das HQs do Homem Aranha”.

II.III - Conclusão

Considerando os pontos levantados, podemos definir o Exílio Narrativo como: a alienação de um arco à história de um personagem, justificado por trazer implicações detrimenais aos elementos determinantes já estabelecidos para esse personagem, motivado majoritariamente pela comunidade leitora. Utilizando o exemplo analisado como ilustração: *Pecados Pretéritos* é trazido como uma emenda à personagem de Gwen Stacy, uma figura amada tanto dentro quanto fora das páginas dos quadrinhos, maculando a aura estabelecida para a personagem ao fazê-la ter um caso secreto com Norman Osborn, trazendo implicações notórias ao arco que culminou na sua morte, envolvendo o vilão. A emenda é rejeitada pela comunidade leitora e de críticos, que vê o dano que ela traz como maior do que o que ela contribui - a justificativa de dois novos vilões, na figura dos gêmeos, que não superam a história em que foram introduzidos -, que então passa a ser evitada por escritores posteriores por quase duas décadas antes de ser eliminada oficialmente da história global do Homem-Aranha.

Enquanto o horizonte de expectativas já foi, em outros momentos, ultrapassado com sucesso nos quadrinhos do Homem-aranha - como podemos ver com a mudança de tom que as histórias tomaram após a morte de Gwen Stacy - nesse caso a quebra do estabelecido para esses personagens não traz nenhuma possibilidade extra de exploração que a justifique, antes, apenas enfraquece um momento axial na história dos personagens envolvidos, motivando nos leitores e escritores seguintes o exílio ao invés do desenvolvimento dos elementos novos trazidos.

Em *Pecados Pretéritos*, Gwen Stacy (e em menor escala, Mary Jane) deixa de ser essa garota ingênua com motivos internos compreensíveis para se tornar alguém maquiavélica, mantendo esse grande segredo guardado até sua morte - a história, porém,

tenta sem sucesso mantê-la com a aura anterior, colocando múltiplas vezes seu caso com o Norman como um momento de fraqueza e mantendo-o como segredo por medo de que iria “quebrar” Peter Parker, quase como maneira de se convencer do próprio argumento. Não temos então um rompimento no horizonte de expectativas quanto às possibilidades dentro das páginas, mas uma distorção do que está estabelecido de maneira a deixar o original quase irreconhecível, causando a rejeição da comunidade leitora. Podemos com isso, finalmente colocar os quadrinhos fora da categoria de *arte culinária*, uma vez que quebras de horizontes são possíveis, contanto que sejam feitas de maneira coerente com o material estabelecido.

Esse fenômeno, apesar de não ser único aos quadrinhos de super-herói, pode ser bem observado nestes, considerando o método de publicação e os times criativos cíclicos, bem como o reconhecimento quase imediato dos heróis que ilustram suas páginas. Os quadrinhos, enquanto não estranhos nas aulas de língua portuguesa, onde são frequentes em sua forma reduzida, as tirinhas, se demonstram então um ambiente fértil para o estudo e desenvolvimento de potencialidades de leitura em sala de aula para além de mera prerrogativa para questões gramaticais, mas como um meio cuja linguagem própria é digna de ser explorada; seu meio tanto verbal quanto visual permite a apreensão de multiletramentos - entendidos aqui como

A [...] compreensão da pluralidade do letramento a extensão do significado da palavra para todo processo de construção de sentido, tal qual encontramos em expressões como letramento digital, letramento informacional, letramento visual, letramento financeiro, letramento midiático ou em expressão concorrente a exemplo do “numeramento”, usado para designar o processo de construção de sentido feito com os números e não as palavras. (SOUZA, COSSON, 2011, p. 102)

Adicionalmente, os quadrinhos demonstram ser um ambiente fértil, como podemos ver nessa análise, para o estudo de personagens, leituras coletivas e estudos comparativos, especialmente considerando suas múltiplas adaptações em diversas mídias, facilitando o acesso por parte dos professores e alunos.

Considerando a tendência observada por BATISTA et al (2015) em que mesmo com um crescente acréscimo de acesso à leitura, o interesse da juventude em ler permanece em declínio (p. 32), o uso de ferramentas alternativas para o incentivo à leitura

é necessário. Trazido na BNCC como um dos exemplos de suporte para o desenvolvimento das capacidades de leitura, compreensão e produção de textos, os quadrinhos trazem toda uma potencialidade para o ambiente escolar, servindo como ponte para a construção de uma leitura crítica e até como ponto de partida para o ensino de teoria de literatura, sendo particularmente valiosos ao trabalhar com alunos em idade de letramento multimodal, podendo gerar o incentivo à participação orgânica em comunidades online de leitores e, talvez, até mesmo na produção de quadrinhos como forma de expressão pessoal e artística.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Antônio Augusto Gomes; VÓVIO, Cláudia; KASMIRSKI, Paula Reis. Práticas de leitura no Brasil, 2001-2011: um período de transformações. In: RIBEIRO, Ana Lúcia D'Império Lima; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. (Orgs). **Alfabetismo e letramento no Brasil - 10 anos do Inaf**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BLUMBERG, Arnold T. (2011) **The Night Gwen Stacy Died: The End of Innocence and the Birth of the Bronze Age**. Disponível em <<https://web.archive.org/web/20110726034938/http://reconstruction.eserver.org/034/blumberg.htm>> Acesso em Setembro de 2021.

CAGNIN, Antonio Luís. **Yellow Kid, o moleque que não era amarelo**. Comunicação & Educação, n. 7, p. 26-33, 30 dez. 1996.

CARVALHO, Gabriel. **Crítica - Homem-Aranha: Pecados Pretéritos**. (2017). Disponível em <<https://www.planocritico.com/critica-homem-aranha-pecados-preteritos/>> Acesso em Março de 2022.

COSSON, Rildo; SOUZA, Renata Junqueira de. **Letramento literário: uma proposta para a sala de aula**. UNESP, Agosto-2011. Disponível em: Acesso em Março de 2021.

ECO, Umberto. **The Myth of Superman**. The Role of the Reader. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

_____. **O Mito do Super-homem**. Apocalípticos e integrados. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 1993

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4ª. Ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, Makron Books, 1995.

JAUSS, Hans Robert. **A História da Literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Editora Ática, 1994.

JOHNSON, Craig et al. (2004) **Comic Bulletin (Arquivado)**. Disponível em <<https://comicbookroundup.com>> Acesso em Março de 2022.

RAHDE, Maria Beatriz. (2008). **Origens e evolução da história em quadrinhos**. Revista FAMECOS, 3(5), 103-106. Disponível em <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.1996.5.2954>> Acesso em Setembro de 2021.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

STRACZYNSKI, J. Michael; DEODATO JR., Mike. **Spider-Man: Sins Past** (The Amazing Spider-Man, Edições #509-514). EUA: Marvel, 2004.