



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA
INFORMAÇÃO

PAULA WIVIANNE QUIRINO DOS SANTOS

O colecionismo de HQs: da custódia à pós-custódia

Recife

2020

PAULA WIVIANNE QUIRINO DOS SANTOS

O colecionismo de HQs: da custódia à pós-custódia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de concentração: Informação, Memória e Tecnologia.

Linha de pesquisa: Memória da informação científica e tecnológica.

Orientador(a): Professor(a) Doutor(a) Májory Karoline Fernandes de Oliveira.

Recife

2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Andréa Carla Melo Marinho, CRB-4/1667

S237c Santos, Paula Wivianne Quirino dos
O colecionismo de HQs: da custódia à pós-custódia / Paula Wivianne
Quirino dos Santos. – Recife, 2019.
165f.: il.

Orientadora: Májory Karoline Fernandes de Oliveira.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco.
Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Ciência
da Informação, 2019.

Inclui referências.

1. Ciência da Informação. 2. Colecionismo digital. 3. Custódia. 4. HQs.
5. Intencionalidade.

I. Oliveira, Májory Karoline Fernandes de (Orientadora). II. Título.

020 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2020-63)

PAULA WIVIANNE QUIRINO DOS SANTOS

O colecionismo de HQs: da custódia à pós-custódia

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Ciência da Informação.

Aprovada em: 27/02/2019.

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Májory Karoline Fernandes de
Oliveira Miranda (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Professor Doutor Diego Andres Salcedo (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Professor Doutor José Mauro Matheus Loureiro (Examinador externo)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

Inúmeros são os seres que contribuíram com a realização deste trabalho; Agradeço especialmente:

A minha orientadora Prof^a. Dr^a. Májory Karoline Fernandes de Oliveira Miranda pela compreensão, segurança, empatia e valiosas instruções;

A banca avaliadora formada pelos professores Prof. Dr. José Mauro Matheus Loureiro e o Prof. Dr. Diego Andres Salcedo, que juntos aconselharam com seus conhecimentos a continuação promissora desse estudo;

A Coordenação e a secretária do programa de Pós-graduação e seus colaboradores que de tantas formas cooperaram para o processo e continuidade deste estudo;

Aos colegas de turma por fornecerem apoio e boas vibrações nessa jornada coletiva ao longo dos dois anos;

A Capes por custear um ano dessa pesquisa permitindo com isso, maior empenho e foco;

A meu esposo pelo carinho e assistência;

E por fim e não menos importante, o meu bom cãozinho Bilbo, que durante todo o ano me animou desviando o estresse que surge nas entrelinhas da criação deste registro.

A todos muito obrigada!

Transmita o que aprendeu. Força, mestria. Mas fraqueza, insensatez, fracasso também. Sim, fracasso acima de tudo. O maior professor, o fracasso é. [...] Nós somos o que eles crescem além. Esse é o verdadeiro fardo de todos os mestres. “Mestre YODA” (STAR WARS..., 2017, ep. 8).

RESUMO

Discute-se o colecionismo de História em Quadrinhos (HQs) com enfoque na Ciência da informação. O objetivo geral referiu-se às práticas informacionais de colecionismo de quadrinho digital tanto no modelo de custódia quanto de pós-custódia. Dentre os objetivos específicos estão à historicidade do colecionismo de História em Quadrinhos, a análise das práticas informacionais relacionadas ao ato de colecionar HQs em ambientes digitais, e a descrição dos fatores que qualificam e diferenciam a custódia e a pós-custódia das HQs. A pesquisa se estruturou sob o método Quadripolar onde é revelado o polo epistemológico, teórico, técnico e morfológico, os quais conduziram a sequência estrutural do estudo. O polo epistemológico contextualizou o tema do colecionismo no tempo e na literatura, assim como discutiu a transição paradigmática da custódia à pós-custódia, como traços resultantes do impacto e mudanças socioculturais sobre o ato de colecionar. O polo teórico apresentou o estado da arte conforme a prática do colecionismo de HQ, mediante discursos acerca das práticas informacionais e digitais na Ciência da Informação, bem como a Teoria da Intencionalidade, a Cultura e a Memória. No polo técnico se estabeleceu a exploração e a aplicação do raciocínio dedutivo na pesquisa; a coleta dos dados realizada no site Guia dos Quadrinhos, que preservou a memória dos objetos e a relação interpessoal dos colecionadores com a HQ mediante acesso ao banco de dados exaustivo de informação sobre quadrinhos em geral; além de concentrar a revisão bibliográfica dos conceitos do polo teórico para direcionar e auxiliar na análise documental do estudo. A análise documental resultou na observação indireta realizada por meio do levantamento de dados extraídos e captados no site Guia dos Quadrinhos, site que notabiliza sua função conforme a prática de colecionar revistas em quadrinhos. No polo morfológico verificou-se a conjuntura da análise dos dados coletados no polo técnico e a leitura da análise documental. Por meio da análise documental foi realizada a leitura dos dados conforme a realidade a partir da manifestação expressiva da pós - custódia do colecionismo de HQ na contemporaneidade. A atuação do site fundamentou o enfoque do fenômeno da intencionalidade. A mudança de comportamento e prática de colecionar HQs é perceptível no site, além da construção coletiva que viabilizou informações a respeito do objeto de coleção. Como resultado do estudo, percebeu-

se que o mercado editorial busca transmitir ao mercado consumidor a ideia de que as HQs impressas representam garantia material e tradição colecionável. Observou-se a existência de resistência em colecionar HQs digitais inclusive no Brasil, já que a ação ainda é recente e sua prática cultural se encontra agregada ao objeto tangível e simbólico. Considera-se o pensamento positivista bastante rígido sobre o ato de colecionar, o que retorna o fator da custódia sobre a prática da quadrinhofilia e do consumo mesmo observando que a realidade da informação tecnológica ultrapassa a atividade econômica e infocomunicacional.

Palavras-chave: Ciência da Informação. Colecionismo Digital. Custódia. HQs. Intencionalidade.

ABSTRACT

The collectionism comic (comic strip) with a focus on information science is discussed. The general objective refers to the informational practices of digital comic book collection in both the custody and post-custody models. Among the specific objectives are the historicity of comic book collection, the analysis of information practices related to the act of collecting comics in digital environments, and the description of the factors that qualify and differentiate the custody and post-custody of comics. The research is structured under the Quadripolar method where the epistemological, theoretical, technical and morphological poles are revealed, which conduct the structural sequence of the study. The epistemological pole contextualizes the theme of collecting in time and literature, as well as discussing the paradigmatic transition from custody to post-custody, as traits resulting from the impact and socio-cultural changes on the act of collecting. The theoretical pole presents the state of the art according to the practice of comic book collecting, through discourses about the informational and digital practices in Information Science, as well as the Theory of Intentionality, Culture and Memory. The technical pole establishes the exploration and application of deductive reasoning in the research; the collection of data in the Comics Guide site, which preserves the memory of the objects and the interpersonal relationship of the collectors with comics through access to the exhaustive database of information on comics in general; besides concentrating the bibliographic review of the concepts of the theoretical pole to guide and assist in the documentary analysis of the study. The documental analysis results from the indirect observation made through the survey of data extracted and captured in the comic book guide site, a site that notes its function according to the practice of collecting comic books. In the morphological pole, the analysis of the data collected in the technical pole and the reading of the documental analysis are verified. Through the documental analysis the data were read according to the reality from the expressive manifestation of the post - custodianship of the comic book collection in the contemporaneity. The site's actions are based on the intentionality phenomenon. The change in behavior and practice of collecting comics is perceptible in the site, besides the collective construction in making possible information about the object of collection. As a result of the study, it is perceived that

the editorial market seeks to convey to the consumer market the idea that printed comics represent a guarantee of collectible material and tradition. It is possible to observe the existence of resistance in collecting digital comics even in Brazil, since the action is still recent and its cultural practice is added to the tangible and symbolic object. Positivist thought is considered quite rigid about the act of collecting, which makes the factor of custody over the practice of comics and consumption resume even observing that the reality of technological information surpasses the economic and infocommunicational activity.

Keywords: Information Science. Digital Collectionism. Custody. Comics. Intentionality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – The funnies #1(1929).....	75
Figura 2 – The funnies #1 A carnival of comics (1934).....	75
Figura 3 – No coração da tempestade (1991).....	75
Figura 4 – O Cavaleiro das trevas (1988).....	76
Figura 5 – Watchmen (1986 –1987).....	76
Figura 6 – Sinkha (1991).....	93
Figura 7 – Maus (1991).....	93
Figura 8 – Superman: The mysterious mr. mist. capas (1996).....	94
Figura 9 – Modelo ilustrativo do método quadripolar.....	101
Figura 10 – Categoria do site.....	108
Figura 11 – Categoria contato.....	109
Figura 12 – Categoria editoras/ ordenar por: editor.....	110
Figura 13 – Categoria usuários/ ordenar por: nome.....	111
Figura 14 – Categoria usuários/ usuário.....	112
Figura 15 – Contador numérico de páginas e letras por títulos e editoras.....	112
Figura 16 – Contador alfabético de títulos nacional.....	117
Figura 17 – Contador alfabético de títulos estrangeiros.....	119
Figura 18 – Contador alfabético de editoras.....	120
Figura 19 – Contador alfabético de editoras estrangeiras.....	121
Figura 20 – Editoras estrangeiras atuais.....	122
Figura 21 – Coleção do usuário.....	126
Figura 22 – O Brasil ilustrado.....	128
Figura 23 – O Namoro, quadros ao vivo.....	129
Figura 24 – O Namoro.....	129
Figura 25 – Capa da vida Fluminense - publicação: As aventuras de Nhô Quim (1869).....	130

Figura 26 –	Quadrinho: As aventuras de Nhô Quim(1869).....	131
Figura 27 –	Revista ilustrada 1 de janeiro de 1883. anno 1, n.1.....	132
Figura 28 –	Quadrinho: As aventuras de Zé Caipora (1883).....	132
Figura 29 –	Revista O Malho (1918) – capa: Ângelo Agostini.....	133
Figura 30 –	Revista O Tico - Tico anno 1, n.1 (1905).....	134
Figura 31 –	Bande dessinée -la semaine de Suzette (1905).....	134
Figura 32 –	O Globo Juvenil.....	135
Figura 33 –	Suplemento Juvenil.....	135
Figura 34 –	A Gazeta.....	136
Figura 35 –	Action comics #1, A aparição do Superman.....	137
Figura 36 –	Detective comics #27, A aparição do Batman.....	137
Figura 37 –	Showcase #4, Flash (1956).....	140
Figura 38 –	Quarteto fantástico.....	140
Figura 39 –	Amazing fantasy # 15, Homem-aranha (1962).....	140
Figura 40 –	Conan the barbarian #1(1970).....	141
Figura 41 –	Star Wars #1 (1977).....	141
Figura 42 –	Almanaque turma da Mônica.....	144
Figura 43 –	Turma da Mônica: Lembranças.....	144

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Site - Base de dados	107
Quadro 2 – Categoria abas do site guia dos quadrinhos	109
Quadro 3 – Categoria por ordenação no site guia dos quadrinhos	113
Quadro 4 – Análise documental do site guia dos quadrinhos	117
Quadro 5 – Análise documental da categoria artistas e personagens nacionais e estrangeiros.....	122
Quadro 6 – Análise documental da categoria monografia.....	124

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD ROM	Compact Disc Read-Only Memory
CI	Ciência da Informação
DC	Detective Comics
DINAP	Distribuidora Nacional de Publicações
EBAL	Editores Brasil-América Limitada
HQs	Histórias em Quadrinhos
PC	Personal Computer
RGE	Rio Gráfica e Editora
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
TIC's	Tecnologias de Informação e Comunicação
UEL	Universidade Estadual de Londrina
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco
UFPB	Universidade Federal da Paraíba

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
2	O COLECIONISMO: O INÍCIO.....	21
2.1	A PRÁTICA	22
2.1.1	Breve definição do termo histórias em quadrinhos – hqs.....	31
2.1.2	A prática informacional da quadrinhofilia.....	34
2.1.3	A prática de colecionar e consumir.....	37
2.2	A POÉTICA.....	39
2.2.1	A poética nas culturas da quadrinhofilia.....	40
2.2.2	As memórias na poética da quadrinhofilia.....	48
2.2.3	A intencionalidade na poética da quadrinhofilia.....	53
2.3	A POLÍTICA: OS MODELOS COMPORTAMENTAIS NO COLECIONISMO.....	58
3	A CUSTÓDIA NO COLECIONISMO DE HQ.....	62
3.1	A CUSTÓDIA NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	72
3.2	A CUSTÓDIA DO ANALÓGICO NAS HQS.....	74
4	PÓS-CUSTÓDIA E O COLECIONISMO DE HQ.....	79
4.1	A PÓS-CUSTÓDIA: MEMÓRIA E PATRIMÔNIO DIGITAL.....	88
4.2	A PÓS-CUSTÓDIA E A PRÁTICA DO OBJETO HQ.....	89
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	100
5.1	O POLO EPISTEMOLÓGICO.....	101
5.2	O POLO TEÓRICO.....	102
5.3	O POLO TÉCNICO.....	103
5.3.1	Procedimento de coleta de dados.....	108
5.3.2	A Análise documental.....	114
5.3.2.1	<i>Análise da categoria títulos nacionais e estrangeiros.....</i>	<i>117</i>
5.3.2.2	<i>Análise da categoria editora nacional e estrangeira.....</i>	<i>119</i>
5.3.2.3	<i>Análise da categoria editora artistas e personagens nacionais e estrangeiros.....</i>	<i>122</i>

5.3.2.4	<i>Análise da categoria de monografias.....</i>	123
5.3.2.5	<i>Análise da categoria usuários.....</i>	125
5.4	O POLO MORFOLÓGICO.....	127
5.4.1	Resultado da análise documental.....	128
6	CONSIDERAÇÕES GERAIS.....	149
	REFERÊNCIAS.....	154

1 INTRODUÇÃO

As inquietações que originaram a construção deste trabalho partiram inicialmente da produção do trabalho de conclusão de curso em bacharelado em Biblioteconomia, que tinha como temática as obras raras da literatura infanto-juvenil no Brasil, onde citava o colecionismo como prática principal nesta ação custodiadora.

A motivação adveio do fascínio pela leitura dos quadrinhos da cultura Pop. Pode-se dizer que a admiração pelos quadrinhos teve seu início na fase da infância perdurando à fase adulta. Contudo o sentimento evoluiu gradativamente e estendeu-se na graduação em licenciatura em Letras, no bacharelado em biblioteconomia e na atual Pós-Graduação em Ciência da Informação.

O apego pelos quadrinhos serviu como incentivo para dar início ao estudo, porém a discussão obteve relevância a partir da leitura realizada na matéria do site Redação Multiverso, cujo assunto abordava a prática de colecionar HQs digitais. O que despertou o interesse em desenvolver o estudo apresentado nesta dissertação de mestrado em Ciência da Informação ofertado pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

A temática a respeito do colecionismo revelou ser extensa devido o objeto de coleção representar, e ser parte integrante de pesquisas em áreas distintas do conhecimento. Sendo assim, restringiu-se a apontar como objeto de estudo, o discurso sobre o colecionismo de revistas em quadrinhos - HQs/Comics como objeto da prática informacional e, a alteração do modelo custodial.

A discussão teve seu princípio partindo da ideia sobre o conceito de colecionar, e, sobretudo, acerca das tecnologias da transmissão de informação, em que a proposta de colecionar parece ser forçada a se adaptar aos novos formatos revelando com isso, concepções ideológicas sobre a cultura da prática de colecionar.

O tema da pesquisa sobre o colecionismo de HQs se encontrou relacionado à memória e cultura pop, e o resistente mercado de consumo editorial, além de refletir sobre as mudanças paradigmáticas incidentes na prática de colecionar HQs.

Destarte, o campo de envolvimento tecnológico apresenta influência na modificação de formato das HQs, o que representa também, a interferência cultural e memorial sobre o objeto.

O estudo se desenvolveu na linha de pesquisa (Memória da Informação Científica e Tecnológica) que propiciou o debruçar sobre a temática colecionismo digital com enfoque na Ciência da Informação – CI. O que permitiu discutir o envolvimento das práticas do colecionismo de HQs na atualidade, já que as HQs representam um objeto de contexto informacional que tem experienciado o processo de transição midiática. Ainda se discutem as relações entre o colecionismo digital e sua atuação na sociedade mediante a natureza e atividade interdisciplinar que a HQ manifesta perante a cultura de massa, memória social e coletiva.

O problema do estudo se consolidou na materialidade do objeto, que recebe influências da cultura popular, da memória social e coletiva que promovem a condição e o processo da custódia sobre os objetos. Dessa maneira, por meio da cultura popular é observado o problema no momento da identificação cultural dos indivíduos com os objetos de consumo e de coleção.

Em conformidade com a influência da memória social e coletiva, o problema é apontado na representação por meio do tempo e espaço que a HQ está inserida. Essa representação da memória com o tempo e espaço estabelece a prática do elemento custodial que é representado pelo objeto de coleção patrimonial, o qual é visto como único e absoluto.

O estudo expôs o colecionismo para justificar que o mesmo não ocorre apenas na perspectiva do consumo e da posse, mas sobre a concepção e condição que constrói o objeto colecionável. A prática de colecionar não existe somente pelo comportamento dedicado ao hobby e ao consumo, mas pela essência que envolve a construção de um contexto.

A construção do contexto de coleção é marcada pela prática do colecionador e da obtenção do objeto colecionável, ou seja, a coleção. Esta união entre o colecionador e a coleção se compreende em um estado de essência. A essência constituída nessa relação define a propriedade da intencionalidade acerca do fenômeno info-comunicacional abordado na CI.

Conforme o discurso de Miranda (2018), “a intencionalidade caracteriza os estados Intencionais¹ e os objetos ou estados de coisa para o qual estão

¹ De acordo com Searle (2002) Intencionalidade é a propriedade da mente (humana) pela qual os estados mentais são capazes de representar objetos e estados de coisas do mundo. Todo estado

direcionados” (MIRANDA, 2018, p.444).

No entanto, desde a ampliação e atualização dos meios digitais, as influências repercutiram nas formas e nos formatos das HQs em diferentes maneiras, como: na intenção de custodiar a coleção, fazer o uso e utilizar da info-comunicação. Essa mudança despertou o problema para a realidade efêmera sobre a prática de colecionar as HQs na atualidade.

A prática do colecionismo apresentou por um longo período, estabilidade e resistência às mudanças temporais. A partir das inserções e inovações tecnológicas que surgiram sobre as HQs, as mudanças tornaram-se inevitáveis apresentando alterações na prática de colecionar e na custódia da coleção colaborando para o surgimento de um novo paradigma, o pós-custodial.

O paradigma da pós-custodialidade é marcado pela particularidade acessível o que diferencia o seu antecedente (o paradigma custodial), ou seja, a promoção de acesso ao objeto informacional prezando pelo estado de preservação sem perda identitária, memorial e cultural. De acordo com (SILVA, 2010), no campo da Ciência da Informação, a pós-custódia tem ampliado discussões por abordar a prática, a transmissão, o acesso, o compartilhamento e a recuperação das info-comunicações.

A partir disso, o objetivo geral investiga as práticas informacionais do colecionismo de quadrinhos na custódia e pós-custódia. Dessa forma, destacam-se como objetivos específicos: discutir sobre a historicidade do colecionismo de História em Quadrinhos; discutir as práticas informacionais relacionadas ao ato de colecionar HQs em ambientes digitais, e relacionar os fatores que qualificam e diferenciam a custódia e a pós-custódia na prática do colecionismo de HQs.

No discurso hipotético foi possível considerar duas hipóteses, onde a primeira consiste na transição midiática do século XXI e seu impacto na cultura e prática do colecionismo, o que atinge diretamente o estado paradigmático da custódia tanto sobre os objetos colecionados quanto os seus colecionadores. E, por conseguinte, a segunda busca constatar que através das diversas mudanças de formato do objeto de coleção (HQs) para o contexto digital ocorre a transformação na ação de colecionar,

mental é intencional na medida em que habilita a relação do organismo ao mundo, ao meio ambiente e outras pessoas. Searle explica a intencionalidade da mente humana ainda no modelo da “representação”. Neste caso, a natureza dos estados intencionais é apresentada por objetos e estados de coisas representados no mundo.

alterando significativamente e simbolicamente o contexto da coleção. Uma vez que as principais empresas de HQs, como a Dc comics e Marvel Digital Entertainment adotaram atualmente, o modelo de produto via plataforma digital de assinatura.

Diante desse contexto, analisou-se a prática de colecionar e a sua contribuição para a memória social e coletiva, já que os colecionadores mantêm e sustentam coleções preservadas intactas contra a perda temporal, material e histórica. E certamente ilustram dentro de suas coleções, informações imprescindíveis para a compreensão do comportamento político e social, cujos fatores partem muitas vezes, da intenção afetiva e material.

Logo, sustentou-se a importância identitária do trabalho que pretende mostrar a estreita relação que o colecionismo das HQs dispõe com a cultura material, a memória social - coletiva e do objeto informacional de coleção. Além disso, permitiu discutir sobre o impacto da transição de formato digital enfrentado pelas HQs – objetos físicos de coleção. Mediante a isso, pode-se verificar que a ideia de abordagem sobre esse estudo no campo da Ciência da Informação – CI tem atraído à atenção conforme os aspectos da discursão temática.

O método Quadripolar mostrou ser eficiente para organizar estruturalmente o procedimento metodológico. O método é composto por quatro polos, os quais estão divididos em: teórico, epistemológico, técnico e morfológico. De acordo com Silva (2014), os autores e estudiosos de origem belga - Paul de Bruyne, Jacques Herman e Marc de Schiutheete foram os responsáveis pela elaboração do método resultando na obra “Dinâmica da Pesquisa em Ciências Sociais”, que consiste em discutir o problema científico pelo viés das Ciências Humanas e Sociais.

A proposta foi centralizar o estudo no viés da Ciência da Informação articulando-o diante a sua perspectiva interdisciplinar e autônoma. Assim, o método funcionou como um instrumento que aproxima e auxilia na resolução e na dicotomia entre os métodos qualitativo e quantitativo nos estudos das Ciências sociais e humanas. Conforme Silva; Ribeiro (2002), o método Quadripolar mostrou-se adequado para realizar o estudo no campo da Ciência da Informação – CI.

Mediante o estudo, no polo epistemológico: discute-se o colecionismo através dos critérios da cientificidade, da política que consiste na transição paradigmática entre a custódia e a pós-custódia, que são resultantes do impacto e mudanças

socioculturais sobre o ato de colecionar.

O polo teórico representa a pesquisa, a prática do colecionismo, a adaptação do objeto HQ mediante as experiências e práticas informacionais e digitais conforme os reflexos da manifestação da cultura e da memória que correspondem ao fenômeno da intencionalidade. Esse polo se destaca pela revisão da literatura que aponta o direcionamento para a elaboração da coleta de dados.

O polo técnico que estabelece a base da pesquisa exploratória e a aplicação do raciocínio dedutivo, além da coleta dos dados que se utiliza da revisão bibliográfica e dos conceitos do polo teórico para auxiliar na realização da análise do site e da análise documental.

A análise do site busca verificar os pontos de acesso, descritores, catalogação e percurso informacional. A análise documental resulta na observação indireta e levantamento de dados realizado no site Guia dos Quadrinhos, que viabiliza informações por meio da base de dados que notabiliza a prática do colecionismo e a sua função.

E por fim, o polo morfológico que apresenta a construção e contextualização da coleta de dados como apontador do resultado quantificado e qualificado; confere a análise do site e análise documental que apresentam a realidade e funcionamento operacional do site enquanto base de dados, cujos resultados são oriundos da manifestação expressiva da pós - custódia sobre o colecionismo e objeto HQ na contemporaneidade.

2 O COLECIONISMO: O INÍCIO

O que compreende a prática do colecionismo? Diversos teóricos de áreas distintas buscam determinar os pontos essenciais que possibilitem a compreensão a respeito da prática do colecionismo. O colecionismo compreende uma diversidade de argumentos e conceitos, os quais envolvem a perspectiva entre o objeto colecionável e o colecionador.

A ideia do mimetismo natural poderia ser utilizada como abordagem inicial para explicar o colecionismo. Dessa maneira, o mimetismo natural é um termo citado por Michel Serres (1990) em seu livro: O contrato natural. Serres (1990) apresenta o mimetismo natural como um contrato natural, o qual revela que nenhum indivíduo aprende sem o ato de imitar.

Dessa forma, o ato de imitar procede ao desejo de ser e fazer-se como um Deus, pois segundo a obra, seria o que detém o poder e o controle, mesmo caso que ocorre com o colecionador, o qual obtém o poder e se torna custodiador da obra de coleção, o qual busca manter o rigor, exclusividade e autenticidade no objeto de coleção.

A relação feita a partir do mimetismo natural e o colecionador se ajustam quando consideramos que o colecionador é o senhor da coleção, aquele que detém o poder e o conhecimento sobre a coleção, visto que o colecionador busca colecionar algo que lhe incita empatia, interesse e prazer.

Com isso, o colecionador conserva o objeto de sua coleção, o que faz com que este passe a coletar mais itens e detenha mais conhecimento sobre o que expressa e revela o objeto da sua coleção. Na prática, o colecionador realiza seu desejo por meio da imitação representada na realidade por intermédio da criação de um objeto.

O mimetismo natural expõe um ponto de vista sobre o colecionismo que é explicado pelo viés do poder e conhecimento filosófico, o qual está aliado ao direito de ter por meio da imitação, ou seja, pela mimese. A ideia do mimetismo natural parece ser promissora, mas não se consolidou neste estudo, uma vez que o caráter do estudo estava voltado à prática e comportamento baseado no modelo informacional apresentado pelo colecionismo de HQ ou Quadrinhofilia.

É provável que essa temática resulte em herança para algum estudo posterior com contexto semelhante a este. No universo de questionamentos a respeito do colecionismo, o ato de colecionar parece ainda, ser a origem por onde dão seguimentos as principais discussões e teorias que se prosseguem por custodiar um elemento de cunho informacional.

2.1 A PRÁTICA

Entender o pensamento a respeito do colecionismo e a representação do objeto possibilita ao indivíduo a absorção da natureza das coisas e uma maior concepção quanto à realidade e origem a qual faz parte. A autora Suano (1986) nos apresenta os diversos estudiosos do colecionismo, que relatam sobre a importância de recolher partes de objetos e coisas como tentativa de compreender e retratar um mundo por pedaços em que se pretende fazer parte ou então dominar.

“Por isso é que a coleção retrata, ao mesmo tempo, a realidade e a história de uma parte do mundo, onde foi formada, e, também, a daquele homem ou sociedade que a coletou e transformou em coleção”. (SUANO, 1986, p.12).

O colecionismo tem grande participação na história da humanidade, e por dispor de uma temática transversal e uma natureza não reducionista, lhe é conferido um vasto círculo social e interdisciplinar, cuja tendência se amplia cada vez mais devido a imensa variedade de objeto de coleção, formação de coleção e práticas de colecionar. Segundo o relato de Menegat (2005), os *homo sapiens* modernos são chamados de coletores e caçadores porque era coletando que se diferenciavam os elementos e exigia assim, a classificação das coisas para serem explicadas e entendidas.

Logo, o ato de colecionar não existe pelo simples motivo do hobby e da acumulação compulsiva, existe um motivo que envolve todo um contexto construído, ou seja, um ponto que tem seu início no colecionador e, que se estende às lembranças e experiências até chegar por fim, no objeto colecionável. Contudo, Baudrillard (1989) expõe que o conceito de coleção² (*colligere*) é escolher e reunir se

² Nesse caso, para a autora, o conceito de coleção e colecionismo são correspondentes. Uma vez que colecionismo deriva do ato de colecionar, sendo assim um fenômeno, em contra partida que colecionar

diferenciando da acumulação, o que seria o estado inferior de amontoamento de materiais.

A prática de colecionar coisas é tão remota, tal qual a ideia de consciência humana que temos (BATAILLE, 1987). Essa prática de colecionar coisas permite a reflexão a respeito da representação do objeto, que expõe a sua importância simbólica e significativa. Significativa, visto que confere aos indivíduos colecionadores, o sentido de permanência diante à vida cotidiana, e, simbólica devido a cada coleção e colecionador serem únicos não apenas na unidade, mas pela identidade que lhes são conferidas nesse processo como um todo.

Conforme a reflexão de Bataille (1987) pela manifestação de determinados indivíduos que em grupos expressavam desejos pelos objetos; é importante ressaltar que estes objetos eram expostos no ambiente para a sua amostragem, o que de alguma forma, implicava em sensações e sentimentos que comumente provocava bem-estar físico e espiritual.

A partir da concepção de Marshall (2014), se conjectura que o processo de colecionar teve início com o passar dos tempos, quando os homens passaram a discriminar, ordenar e classificar os objetos, buscando um sentido de permanência sobre alguns elementos nos objetos que se repetiam na experiência cotidiana.

Diante disso, permite-se refletir acerca da importante trajetória que determinados objetos físicos coletáveis passaram a se diferenciar dos recursos naturais. Já que os objetos físicos coletáveis quando julgados significativos por um indivíduo, passavam a merecer a ação da guarda.

É observável que os autores (LOPES, 2010); (MARSHALL, 2014) partilham da mesma visão, os quais apoiam a contribuição das práticas individuais do ato de colecionar. Pensa-se que as práticas de colecionar promovem o exercício da discriminação dos objetos existentes, e estes impulsionam no indivíduo, a ação de desempenhar a interpretação do significado das coisas e/ou dos objetos.

Além disso, estimula o compartilhamento de informações reservadas entre os indivíduos que apresentam o mesmo interesse relacionado à prática de colecionar. O

parte da ação, atividade voltada a um modelo de comportamento subjetivo e aceito socialmente que sugere o direcionamento prático a coleta, descrição/representação, e armazenamento de objetos experienciáveis.

artifício da prática de colecionar favorece a discussão sobre o objeto de coleção, e assim, acarreta nas ações de práticas sociais. As práticas sustentam nesse caso, o comportamento do indivíduo e o reconhecimento por seu grupo social como colecionador.

Ao considerar a concepção dos autores (MARSHALL, 2014); (BATAILLE, 1987) por abordar a trajetória do objeto físico coletável e a manifestação sentimental que o objeto coletado provoca no indivíduo, é legítimo discutir que o ato de colecionar possui tamanha contribuição significativa de informação memorial e cultural, sobretudo imenso valor no desenvolvimento da produção do conhecimento.

Em tal caso, o colecionismo demonstra a importância de conhecer a materialidade e o significado das coisas e dos objetos, os quais possibilitam reconhecer os “quão importantes são os objetos enquanto criações culturais e mediações do tipo de conhecimento [...] algo historicamente ingênuo, mas epistemologicamente produtivo” (FABIAN, 2010, p.59).

Conforme Suano (1986), o colecionismo se transformou em uma prática competitiva entre os romanos ricos, e por isso resultou na elevação dos preços dos objetos, como: pinturas e esculturas, o que fez com que no século II. A.C. o imperador Tibério interferisse no mercado para regularizar os preços.

À vista desse fato histórico fica comprovado que “foram os romanos os grandes colecionadores da antiguidade” [...] ao passo que “o colecionismo mudou de face durante a Idade Média”. (SUANO, 1986, p.12-13).

De acordo com Menegat (2005), o colecionismo ganhou maior recepção pública conforme a iniciativa de renovar-se e relocar-se a outras esferas do conhecimento adquirindo novos significados que ultrapassava o antecedente, isto se justificava pela forma de classificação e modos de agir e de pensar diferenciados no período da Idade Moderna.

Segundo Baeta (2010), o colecionismo através da prática cultural, a qual ele reage, surge no período contemporâneo em meados do século XIX sendo característico de uma sociedade burguesa que pretendia se afirmar, à vista disso é possível perceber que “o interesse do colecionador não é limitado pelo valor intrínseco do objeto de seu desejo, não importa o que custa, ele deve tê-lo”. (LISTON, 2010, p.117). Entretanto, foram difíceis, a consolidação e criação do ato de colecionar, isto porque devido às necessidades da vida naquele período, o

coleccionismo resultou em se fundir a sebos, brechós e antiquários.

A partir das afirmações dos autores, pode-se observar que o colecionismo não era visto como instrumentos de compreensão da história da sociedade tão pouco, uma prova material de uma realidade documentada. Isso ocorreu de tal maneira, que os estudos a respeito do colecionismo privilegiaram essencialmente a relação sobre o ato de colecionar e a natureza dos objetos de coleções descartando o colecionismo como instrumento de informação, prova documental e material.

Foi Pomian (1984) um dos teóricos responsáveis por destacar o colecionismo e as coleções, mas destituindo o elemento informacional do objeto de coleção. Logo, observar-se um trecho da citação do autor sobre a discussão do objeto de coleção e seu uso.

Podem decerto fazer-se vários usos de um objecto, de qualquer objecto; parece, todavia necessário manter a diferença entre todos estes usos, por mais inesperados que sejam, e o modo absolutamente específico de comportar-se em relação a um objecto que consiste em não fazer nada dele, e limitar-se a olhá-lo. Ora, esta é de facto a destinação de qualquer objecto que se compra para uma coleção [...]. (POMIAN, 1984, p.54).

De acordo com a citação acima, o autor relata que o objeto de coleção possui comportamento específico, porém sofre limitação, pois este não consiste função alguma servindo apenas para ser observado. Para Pomian (1984) os objetos estão divididos em duas categorias: os objetos visíveis e os invisíveis.

Os objetos visíveis são os objetos manipuláveis, os quais sofrem modificações físicas sendo visível e passível de consumo. São as coisas e/ou os objetos úteis, os quais podem ser consumidos ou servirem de bens de subsistência, ou seja, são elementos capazes de transformar materiais brutos em objetos úteis para usufruir. Os objetos invisíveis são aqueles que são desprovidos de utilidade, cujo autor denomina-os de semióforos (POMIAN, 1984).

Para o autor (POMIAN, 1984) os semióforos são os objetos que não têm uso ou utilidade, mas que são precisados de uma maneira invisível. Os objetos semióforos podem ser expostos à observação, uma vez que essa ação não provoca usura. Além disso, os semióforos são dotados de um significado que é difícil de ser expresso. Dessa maneira fica evidente que para o autor os objetos semióforos de

coleções são providos de “um significado”, mas privado de utilidade, o que é uma concepção inverossímil, já que se observa a atribuição do elemento de informação e memória no objeto de coleção.

Segundo Baudrillard (1989), o objeto funcional é carente de ser, pois seu significado foi exaurido no cotidiano por sua funcionalidade. Ademais, todo o objeto tem duas funções: a de ser utilizado e a de ser possuído. O objeto abstraído de seu uso tem seu estatuto puro de subjetividade, bem como, a sua função está direcionada ao indivíduo, o qual converte o objeto em objeto de coleção.

A partir da ideia dos dois autores, é justificável afirmar que os elementos informacionais estão dispostos em um espaço invisível onde reside o subjetivismo do indivíduo, que faz uso do objeto por escolha e utiliza seu elemento informacional para o fim próprio. A vista disso é compreensível alegar que o objeto de coleção possui elevado volume de significado, visto que seu valor resulta da união de fatores, condições socioculturais e intenções que resultam em dimensões e nos modos de colecionar. Estes fatores são responsáveis por atribuir significado ao objeto de coleção e vice-versa.

Percebemos assim, que o colecionismo se encontra fracionado conforme o aspecto da memória, a qual busca contemplar o caráter essencial e espiritual do objeto de coleção, quanto a perspectiva material onde se prevalece o objeto real-material e seu valor concreto. Em conformidade com a afirmação acima sobre o colecionismo, podemos considerar que se trata de:

Um ato voluntário que leva à construção de uma coleção, nunca pensada em partes, mas como um todo inseparável. As coleções sempre começam de forma espontânea, e, nesse sentido, elas existem pela vontade do colecionador, embora muitas delas sejam construídas como forma de prestígio social [...]. (MURGUIA, 2007, p. 93).

Devido o relato de Murguia (2007), podemos investigar a razão de existir das coleções e os motivos que levam os colecionadores a colecionarem objetos. Destarte, o autor expõe a respeito dos estudos que abordam as práticas das coleções e o colecionismo e como esses estudos vêm fornecer diversas abordagens e interpretações as áreas do conhecimento, a colocar em evidência a cultura material e seus objetos relacionando as informações ao sujeito e ao seu objeto de coleção.

Assim, a história das coleções destaca a precaução dos colecionadores em recolher e guardar objetos. Isso porque o objeto preservado passa a ser um artefato ou um elemento da memória, cujos dados em conjuntos transferem informação de uma época e/ou de indivíduo (os), o que estimula a construção de objeto raro.

Pearce (1992) revela que as coleções são elementos significativos e representam a tentativa de construir o mundo. Como fato, os colecionadores vêm colecionando itens como forma de registro e referência da preservação da memória. Assim, “[...] mesmo em tempos de massificação e de universalização, não se poderá impedir os colecionadores de construir a raridade. Porque apesar de a raridade poder ser objetiva, ela é, de fato, com frequência construída”. (CHARTIER, 1999, p. 149).

O conceito de raridade não terá sua discussão enfatizada, uma vez que o intuito não é explorar o objeto em minúcia, mas claramente, o conceito de raridade que empregado aqui obedece em partes os critérios de raridade destacado pela autora (PINHEIRO, 1989). Certamente, o emprego do termo raridade leva em consideração a temporalidade do objeto de acordo com a sua aparição, publicação e distribuição, criação autoral, bem como, a periodização, colorização da ilustração, número de tiragem e edições de luxo.

Segundo Murguia (2007) são vários os meios que os colecionadores podem expressar suas coleções e lugares de encontro para realizar suas atividades. As coleções podem apresentar-se de diferentes tipos conforme a intenção do colecionador. Portanto, um colecionador coleciona pelo prazer de possuir e não pela acumulação compulsiva.

Todo este processo relaciona-se ao modo de pensar de cada colecionador, o porquê de colecionar. Quando se fala em impulso, desejo de colecionar, pode-se perceber que, em um mundo de objetos, pessoas diferentes tomaram coisas diferentes em seu coração, cada um com seu valor individual [...] (LISTON, 2010, p. 117).

A afirmação acima retrata a ideia de colecionar e confere integralmente, o colecionador e as suas intenções. O que relembra a passagem do texto: Desempacotando minha biblioteca – Um discurso sobre o colecionador, cujo autor expressa que “De fato, toda paixão confina com caos, mas a de colecionar com a das lembranças. [...] Só quando extinto é que o colecionador será compreendido.”

(BENJAMIM, 1987, p.228:235).

Conforme a ideia de colecionismo, Pearce (1995) expõe em seus estudos instrumentos que propiciaram melhor a compreensão a cerca da definição do processo de colecionismo e sua influência na cultura material e do objeto, que contribuíram para a concepção sobre o desejo dos colecionadores aliado a economia capitalista e do consumo.

Com isso, a autora definiu três parâmetros para se entender o colecionismo, os quais consistem em colecionar como prática, poética e como política. Os parâmetros se limitam em servir como modelo teórico, os quais propõem orientar por meio de abordagem relativa ao estudo sobre o colecionismo e o processo que contribui com o seu desenvolvimento (PEARCE, 1995).

Dessa forma, entende-se a prática no colecionismo como ação resultante do ato de colecionar, cuja atribuição sugere os fatores como a prática para leitura, consumo, relação social e partilha de informação. Além de discutir os modos e modelos de colecionar, define e atribui também os termos para o objeto de coleção. O que resulta na produção de estudos voltados aos objetos materiais e a cultura material.

Baudrillard (1989) relata que a coleção aflora a cultura, a qual busca objetos diferenciados com valor de troca, de conservação, de comércio, de exibição e ritual social. Esses objetos exteriorizam as relações sociais e humanas. Assim, o colecionismo como prática busca comunicar a estrutura social que emerge sobre o ato de colecionar e discute sobre a sua conservação para a posteridade.

O colecionismo no parâmetro da poética trata da expressão do colecionismo e de seus objetos de coleção, tal como, os formatos atribuídos as HQs através das expressões digitais, como forma de ferramenta da linguagem do objeto, a influência da memória e da cultura pop que se sustentam através da intencionalidade da consciência; e a individualidade do colecionador considerando que “o acto de coleccionar afecta a vida do coleccionador [...] e o hábito de coleccionar interage com a vida social”. (BAETA, 2010, p.64).

Desta maneira, “a coleção, [...] pode nos servir de modelo, pois é nela que triunfa este empreendimento apaixonado de posse, nela que a prosa cotidiana dos objetos se torna poesia, discurso inconsciente e triunfal”. (BAUDRILLARD, 1989, p.95). Por este viés o colecionador idealiza com a sua coleção, espelhar um

simulacro de si e do seu modo de encarar a realidade.

O parâmetro de colecionar como política remete a fazer avaliações relevantes com auxílio dos dois parâmetros: prática e poética, os quais foram relatados anteriormente (PEARCE, 1995). O parâmetro como política promove discutir a importância do colecionismo, sua intenção e a transição do modelo de comportamento informacional que são associados aos motivos históricos, científicos e tecnológicos que acompanham a informação e o conhecimento. O que auxilia na compreensão a respeito do colecionismo e seu ambiente de coleção, além de enxergar o colecionador diante a sociedade e seus problemas.

O colecionismo como política busca retomar a discussão para a relação de domínio sobre os aspectos do mercado econômico e de consumo, uma vez que estes aspectos afetam os valores da sociedade e individuais, neste caso os colecionadores, os quais estão intimamente condicionados aos aspectos de cultura e do consumo. A vista disso é observável que o colecionismo é permissivo sobre outras novas formas de olhar e passível a mudanças tanto pelo exercício do poder por meio da sociedade e/ou pelo indivíduo.

A autora, (PEARCE, 1995) afirma que colecionador pode adotar três modos diferentes de comportamento social com o objeto, os quais podem estar associados à guarda: como souvenir, fetichismo e/ou sistema. Dessa forma, o colecionador ao adotar o modo souvenir de colecionar revela com isso, um desejo em construir intimamente as suas memórias, as quais estão voltadas nos itens e objetos de coleção. Quando o modo de colecionar torna-se por fetiche, o objeto passa a envolver o indivíduo descontrolando-o e destituindo-o de sua personalidade, o que acarreta e condiciona o colecionador a uma atitude e ação obsessiva.

Baudrillard (1989) relata que não é possível comparar a relação de fetiche sobre uma coleção da mesma maneira que ocorre com o comportamento sexual, uma vez que o resultado do prazer de um não se manifesta da mesma fonte de sacies do outro. "A conduta de colecionamento não equivale a uma prática sexual, não visa a uma satisfação pulsional (como o fetichismo), contudo pode chegar a uma satisfação reacional igualmente intensa". (BAUDRILLARD, 1989, p.96).

Neste caso, quase sempre o colecionador extrapola nas ações e nos parâmetros dos atos de colecionar visto que sobre esse modo, a coleção passa a ser mais compulsiva, se caracterizando por coletar e recolher a maior quantidade

possível de objetos.

Caso o modo de colecionar adotado seja o sistemático, o colecionador passa a demonstrar maior racionalidade para a aquisição, origem e elaboração da coleção. E dedica tamanha objetividade e interesse em compreender ao máximo a informação que o objeto comporta. Nesse sistema, faz-se necessário definir os aspectos sobre o objeto antigo. Os aspectos do objeto antigo se diferenciam pelos aspectos da nostalgia das origens e pela obsessão por autenticidade (BAUDRILLARD, 1989).

O fator da autenticidade possui tamanha notoriedade, uma vez que a questão do autêntico corresponde a uma obsessão pela certeza refletindo entre a origem da obra, data, autor e assinatura. O simples fato de o objeto ser artesanal já lhe é conferido o fator irreversível do momento da criação e o traço criador (BAUDRILLARD, 1989).

Em geral, é através do modo sistemático que as coleções passam a nascer e a ter seu status de “fechada e exclusiva”, e é também, onde o conhecimento reside tornando os colecionadores especialistas no assunto da sua coleção. Pearce (1995) adverte que muitas das coleções apresentam concomitantemente a adoção desses três modos: souvenir, fetichismo e/ou sistema, mesmo que cada uma delas derive de modos distintos de comportamento individual com o objeto material.

Destarte, a perspectiva abordada por Pearce (1994) revela quanto o estudo do colecionismo se encontra vinculado à perspectiva do objeto, e promove de certa forma, a essência da memória e da afetividade por meio do ato do ter e do desejar.

De certa maneira, os atos de ter e de desejar são influenciados sobre a maneira, na forma ou na categoria que se encontram os objetos da coleção do desejo, assim:

O colecionismo propicia uma ação material, prática e percepção cultural, as quais são investidas através dos objetos, as quais ascendem à produção do conhecimento por “[...] conceitos que tornam possível apreender aspectos essenciais das coleções, tais como suas identidades materiais e temporais específicas. Isso também vale para dar atenção a atos de colecionar [coletar]” e a mediação de informação. (FABIAN, 2010, p.66).

A afirmação de Fabian (2010) aponta a importância dos aspectos essenciais do colecionismo que desperta a ação material, prática e percepção cultural que se manifestam a partir do objeto da coleção, e que estão correlacionados às categorias

do colecionismo e sua divisão.

Nesse sentido, o colecionismo se notabiliza frente à informação, uma vez que a intenção do colecionador, sua pertinência e a materialidade do objeto colecionável está rodeado por diversos fatores e mudanças ao longo do tempo. Por esta razão, promoveu-se a transferência de informação relativa ao colecionismo, o que transformou o seu objeto em produto do conhecimento.

Entretanto, por intermédio da ação da transferência dos aspectos essenciais do colecionismo, e da transformação do objeto de coleção é justificável arriscar dizer que o colecionismo tem se modificado desde a sua existência. O que expressa notadamente que o modelo de colecionismo se altera e se transforma para acompanhar a realidade no mundo e os progressos científicos, o que insere aqui a cultura e a ciência das coisas e objetos.

A vista disso percebe-se que a Ciência da Informação tem investigado estudos científicos a respeito do colecionismo, já que este tem revelado passar por um período de remodelagem, o qual se altera dado às circunstâncias históricas e sociais que se transformam para afirmar outro modelo, cujo papel é dinamizar e nortear os processos, posicionamento e ruptura do modelo anterior.

Dessa maneira, pode-se afirmar que esse estudo argumenta sobre os princípios que favorecem o problema da pesquisa, bem como seu objeto de estudo – o colecionismo de HQs³. Dessa maneira faz-se necessário entendermos mais a respeito da definição do termo HQs e posteriormente, os seus principais suportes que favorecem o exercício da coleção.

2.1.1 Breve definição do termo histórias em quadrinhos – HQs

Mediante os relatos dos autores (VERGUEIRO, 2005) e (FRANCO, 2004), as revistas em quadrinhos receberam ao longo dos anos diversas denominações que

³ O termo quadrinhofilia pode ser utilizado exaustivamente nessa altura do estudo, uma vez que o termo se refere diretamente ao ato de colecionar quadrinhos- HQs. Além disso, o termo parece ser mais adequado ao objeto de estudo. O termo quadrinhofilia é a conjunção de história em quadrinhos + (sufixo grego) filia que se refere a amor = amante dos quadrinhos ou colecionador de quadrinhos, sendo assim, o termo será submetido ao colecionismo de HQ.

são utilizadas para definir o nome dado ao objeto histórias em quadrinhos.

Logo, o termo “comics, comic books ou comic strips”, são conhecidas nos países de língua inglesa, as quais são provenientes das primeiras manifestações dos quadrinhos de caráter cômico. Para os franceses, a denominação de “bandes dessinées”, se refere à forma tradicional de tira (“bande”), cujos jornais as publicavam (VERGUEIRO, 2005).

Todavia, o formato literal francês foi traduzido para o português europeu, o que terminou por denominar em “banda desenhada”. A expressão ficou incorporada entre os leitores portugueses e por algumas de suas colônias, exceto o Brasil. A expressão “história aos quadrinhos” também é um termo do português europeu, todavia, esse termo não se encontra mais em uso (VERGUEIRO, 2005).

O termo “bandas deseñadas” ou “tebeos” - TBO é utilizado pelos espanhóis para denominar revistas em quadrinhos. TBO é o nome de uma revista popular e famosa que comumente publicava histórias em quadrinhos para o público de crianças e jovens. Ainda que muitos a chamem de “cómicos”, tradução do termo inglês “comics”, os países latino-americanos optaram por chamar por “historietas”, o que traduzindo para o português do Brasil, significa historinhas. Esse termo para muitos autores possui um sentido bastante pejorativo e reducionista (FRANCO, 2004).

Para os japoneses, as HQs são disseminadas como um meio de entretenimento e são popularmente chamadas de “mangás”. A denominação se caracteriza em histórias em quadrinhos do país por possuir volumes com mais de 500 páginas. A expressão italiana denominada por “fumetti”, e no plural “fumetto” (fumacinha – alusão ao balão da fala), indica as figuras que representam as falas e os pensamentos dos personagens dos quadrinhos (FRANCO, 2004).

No Brasil, depois de diversas discussões e controvérsias lexicais a respeito da utilização do termo “estórias” ou “histórias”, a expressão “histórias em quadrinhos”⁴ – HQs foi o termo que parece ter predominado no país, mas o termo gibi ainda é bastante utilizado tanto pelos leitores antigos quanto os novos. O termo gibis designa a apropriação linguística, já que o Gibi também foi uma revista popular de histórias

⁴ É importante observar que as definições foram expostas com o intuito de exibir as palavras-termos utilizadas para as “histórias em quadrinhos” – HQs. Cada país teve preocupação em evidenciar no seu idioma, um termo popular que reservasse as características básicas dessas narrativas e lhe conferisse uma definição. Nesse trabalho o termo preferido foi HQs, o qual se reporta as formas de narrativas composta integralmente por uma sequência de quadros pictográficos.

em quadrinhos publicada no país (FRANCO, 2004).

As HQs - Histórias em quadrinhos passaram por diversas mudanças ideológicas durante a sua existência, a contar por: gêneros e temáticas a formatos e suportes. Tantas foram às mudanças ocorridas com as HQs tendo como tradição o suporte em papel. E certamente, o colecionador de histórias em quadrinhos segue a tradição do seu objeto de desejo, até essa tradição sofrer sérias mudanças.

A quadrinhofilia, o colecionismo de quadrinhos/gibis ainda é muito comum entre os adolescentes e particularmente entre adultos, mesmo que em um período da sua existência (FEDEL, 2007), o quadrinho ou Gibi já tenha sido “considerado subversivo e desvirtuador da juventude” (LOPES, 2008, p.10). Entretanto, o produto quadrinho tem enfrentado um processo de decadência devido à crise de mercado de produção e consumo.

Neste momento, é essencial observar a influência que o mercado tem sobre o objeto de coleção, e como essa influência se repercute na vida do colecionador. É possível pensar que Pearce (1995) quando definiu e determinou os três atos como parâmetros (prática, poética e política) para entender o colecionismo, não observou que ambos os parâmetros se manifestassem e/ou influenciariam simultaneamente conforme a relação do colecionador e de seu objeto de coleção.

Logo, os parâmetros são importantes, pois reforçam ainda mais a observação, quanto ao esquecimento e a considerar o fator da temporalidade do objeto como quesito relevante, já que o mesmo exerce influência e/ou poder sobre o indivíduo, o que lhe confere a especialidade sobre o objeto material que é resultado decorrente de um mercado. Dessa maneira, Fabian (2010) expõe que:

Por mais importante que seja pensar sobre coleções de objetos materiais como memória material que tem uma temporalidade própria, isso não deveria nos levar a ignorar a temporalidade do mercado que afeta as “histórias de vida” e os “itinerários” das coleções. (FABIAN, 2010, p.67).

Percebe-se que a formação de coleções de objetos pelo homem é bastante antiga, e conforme a autora (SUANO, 1986), as coleções reservaram significados diversos de acordo com a inserção do seu contexto. No entanto, para o colecionismo e os atos de colecionar o fator da decadência se sobressai graças ao fator da

raridade⁵ e autenticidade agregarem maior valor ao objeto de coleção, tendo em vista que esse processo ocorre com todos os objetos de coleção, os quais são considerados obras de arte, e não apenas, um produto ou objeto resultante da indústria cultural.

2.1.2 A prática informacional da quadrinhofilia

O conceito de práticas informacionais na CI é trazido para dispor a relação do comportamento informacional. Uma vez que sem as práticas informacionais não poderia haver o comportamento informacional. Essa perspectiva faz sentido assim como, a relação que é feita entre usuário (sujeito, indivíduo) e informação (conhecimento) (ARAÚJO, 2017).

Em consonância a isso, o autor (ARAÚJO, 2017) relata que a ideia de práticas informacionais tem origem no quadro intelectual das ciências humanas e sociais e é representada pela existência de distintas escolas ou tradições de pesquisa com concepções definidas.

Assim, o autor traz sobre seu relato o conceito de comportamento informacional conferindo ao indivíduo uma manifestação ou estímulo externo, que faz com que este busque um sistema de informação para saciar a necessidade de informação (ARAÚJO, 2017). O autor afirma que alguns pesquisadores do campo de estudos de usuários da informação conceituaram esse conceito como prática informacional, pois a ideia de práxis é retomada como um todo (Idem).

Nessa pesquisa se utiliza da abordagem de prática relacionada ao ato e ação de colecionar, e conseqüentemente, a ideia de comportamento informacional expressa à forma, formato e uso realizado pela prática. Observa-se assim, que o comportamento informacional e as práticas informacionais são maneiras que os indivíduos encontram para expor e interagir com as informações. Apesar dos termos serem sinônimos, o comportamento informacional e as práticas informacionais possuem sentidos distintos, intensificados por discursos e concepções teóricas

⁵ É importante ressaltar que existem teorias mais expressivas que abordam o conceito de raridade e autenticidade nas coisas, onde não será abordado nesse estudo. A raridade e a autenticidade são entendidas nesse trabalho como características que complementam e compreendem o valor do objeto de coleção.

diferentes (SAVOLAINEN, 2007).

A ideia de prática informacional promove as habilidades e as competências nos indivíduos de forma isolada, sendo expressa sobre o uso da informação através das interações sociais evidenciando os fatores de busca e compartilhamento de informações alinhadas aos fatores sociais e culturais (SAVOLAINEN, 2007).

Para Almeida Jr. (2016) as práticas informacionais valorizam o sujeito como um ator social, pois busca e compartilha as próprias ações, sendo assim ativo e contribuinte de um meio social-coletivo. É por essas ações, que torna o indivíduo protagonista de suas competências informacionais consoante a capacidade adequada para relacionar, discernir, inferir e usar a informação/ objeto informacional/ documento não apenas para o conhecimento científico, mas também para o senso comum e empírico (ALMEIDA JÚNIOR, 2016).

Consoante a isso, a prática informacional consiste na capacidade imaginativa, criadora, que parte da apropriação da informação e da dimensão coletiva do existir. Isso constitui todos os atos que estão ligados à informação (ARAÚJO, 2012).

Para o colecionador de quadrinhos a leitura é um caminho inicial que permite o primeiro contato com os HQs. Nessa situação, o documento ou suporte é a fonte da apropriação da informação realizada pelo indivíduo, mediante a ação da leitura em sua amplitude (decodificação, decifração, compreensão e inferência), onde é possível proporcionar a aprendizagem e a construção de conhecimento (ALMEIDA JÚNIOR, 2009). Para o autor, o processo de apropriação informacional não se restringe somente a ação de consumo e recepção da informação, mas a ideia de alteração, mudança e produção de conhecimento (ALMEIDA JÚNIOR, 2007).

Assim, considerando as categorias especiais de leitores de HQs atribuída por Vergueiro (2005), e que por meio de outros autores (BARON-CARVAIS, 1989), (PUSTZ, 1999) e (SCHELLY, 1995), pode-se categorizar e auxiliar a respeito do entendimento de determinados níveis de perfis⁶ de cada leitor existente, além de discutir as especificidades dos leitores de HQ destacando aqueles que se tornam posteriormente colecionadores.

⁶ Neste estudo optou-se por empregar o termo usuário, leitores e colecionadores por já serem reconhecidos e muito utilizados tanto no senso comum quanto em meio científico. Por isso, os termos mencionados se referem aos sujeitos praticantes das ações que estão relacionadas à quadrinhofilia e ao termo colecionadores.

Dessa forma, esses leitores atuam também, como colecionadores o que atribui ainda mais a importância e valor sobre os seus instrumentos de coleções os tornando tão influentes no mercado produtor. Assim sendo, as 6 categorias são reservadas para leitores, as quais algumas destacam informações pertinentes aos colecionadores (VERGUEIRO, 2005).

Diante das 6 categorias destacadas por Vergueiro (2005) elencam-se apenas 4 categorias que ressaltam os tipos de leitores que merecem distinções para este trabalho. Assim, destacam-se os leitores: exaustivos, seletivos, fanáticos, e a própria categoria de colecionadores. Essas categorias básicas colaboram para a especificidade e entendimento sobre a prática de colecionar, a qual subsidia o processo de identificação cultural, e a apropriação e custódia do objeto HQ.

Logo, de acordo com Vergueiro (2005), a categoria de leitor exaustivo: tem a intensão de ler os quadrinhos, mas não fazem qualquer seleção ou distinção do conteúdo do objeto HQ, o que acarreta no consumo exaustivo de todo o material produzido. Essa tendência evidencia-se em termos etários sobre as classes mais jovens da população. O que aponta ser um público instável à medida que a faixa etária se desenvolve e novos interesses surgem conforme o amadurecimento etário. Contudo, há aqueles que exercem a exceção da regra, e que, além de leitores exaustivos tornam-se grandes colecionadores.

O leitor seletivo demonstra ter predileção por determinados gêneros, personagens e até mesmo, autores. Em geral, leem tudo que se relaciona a sua predileção e o correlaciona a outros meios de comunicação de massa. Por serem um pouco mais seletivos com seus gêneros, costumam parecer arrogantes quanto à categoria de leitor anterior, e algumas vezes, passam a colecionar mesmo que moderadamente, os materiais relacionados à sua predileção (VERGUEIRO, 2005).

Segundo Vergueiro (2005), o leitor fanático possui semelhança conforme as categorias já relatadas, mas elevam sua predileção ao extremo. Consequentemente tornam-se colecionadores de tudo que se refere a sua predileção, como: as publicações sobre o assunto em qualquer veículo de comunicação, filmes, RPGs, trilhas sonoras, autógrafos e artes originais. Uma vez que, além de ler as histórias de seus personagens e títulos favoritos, compreendem o máximo possível sobre eles e suas minúcias de produção, de estilo de cada desenhista e roteirista, da evolução dos personagens, etc.

O perfil do leitor fanático é de sempre direcionar o assunto para seu objeto de fanatismos quando encontra outros fanáticos com as mesmas preocupações, o que geralmente acarreta na criação de fãs clubes ou associações (VERGUEIRO, 2005).

Por fim, o leitor colecionador de HQs possui quase as mesmas atitudes do leitor fanático, seu diferencial se encontra na intenção de possuir e ter um acervo particular que corresponde à preferência do colecionador. Os colecionadores de HQs se diferem pelo tipo ou gênero de histórias em quadrinhos. Contudo, há outros colecionadores que almejam ter o máximo de itens sem haver uma forma discriminada (VERGUEIRO, 2005).

Mesmo cada colecionador se diferenciando na intenção de possuir uma coleção, a prática de colecionar revela que existe uma relação entre o colecionador, que reproduz uma prática com intenção em aderir determinado produto - objeto, e a prática de consumir que mostra que a prática de colecionar possui relação próxima com o consumo.

2.1.3 A prática de colecionar e consumir

A condição prática que o colecionador apresenta, exterioriza a sua relação como sujeito social. Para Belk (1988) a condição de sujeito social emerge por diversos fatores que salientam parte da identidade como colecionador através do ato de consumir, mesmo que esse ato de consumir ostente oito princípios diversos, como: propósito objetivo de colecionar; aquisição por vício ou compulsão; aquisição de bens por superficialidade ou critérios (arte ou ciência); sacralização do objeto de coleção (devido à obtenção de um item raro, etc); extensão da interioridade do colecionador; especialização do conhecimento do colecionador; manutenção da coleção por status de imortalidade (relacionada à necessidade); coleções simultâneas.

O consumidor é o sujeito que é forçado e/ou estimulado a desejar uma mercadoria, o que o faz ser também um promotor de bens no espaço social reconhecido como mercado (BAUMAN, 2008). A partir disso, os consumidores passam por uma espécie de teste para obter os prêmios sociais que cobiçam o que promove um tipo de remodelagem mercadológica de si mesmo, cuja capacidade é eficaz para atrair uma demanda de fregueses.

Nesse contexto de atração de demanda e de consumo de produtos, o consumidor/coleccionador desempenha a função de colaborador, o que sugere a ideia do prosumer. Foi Tofler (1980) quem difundiu a figura do prosumer (unindo a ideia de produtor do inglês, producer e do consumidor – consumer). Sendo assim, prosumer o sujeito que conduz o mercado a criar produtos pelo simples motivo ou intenção do desejo e da procura, e que conduz o consumo aos demais sendo um colaborador consumidor.

No entanto, McLuhan (1964) que já observava que esse efeito teria ocorrência devido o meio (coleccionismo) ter força devido à intensidade do conteúdo (produto) ser ofertado por outro meio (mercado). Destarte, como já citado anteriormente, o coleccionismo foi se modificando ao longo dos tempos até se revelar atualmente como o conhecemos.

A coleção oferece ao coleccionador a oportunidade de maior controle sobre esse pequeno mundo, em contraste com o mundo real. O objetivo de completar a coleção simboliza o objetivo de ter uma personalidade em sua plenitude. (BERTANI, 2006, p.25).

Dessa maneira, os coleccionadores de HQs buscam com frequência completar a sua coleção nos sebos e feiras de quadrinhos onde se podem obter revistas a um preço módico. Alguns coleccionadores também comercializam e/ou efetuam trocas por outros títulos que se referem as HQs de sua coleção estimulando dessa maneira, a postura de *prosumer*.

As categorias de leitor permitem compreender melhor o perfil de cada coleccionador e possibilita entender como o coleccionismo e a coleção se revelou para cada um deles. Certamente, os quadrinhos conferem para cada coleccionador uma relação mais íntima e uma história individual sobre o início de cada objeto de aquisição para a formação da coleção.

O coleccionador de HQs é um amante não apenas por seu objeto de desejo, mas também, pelo universo que converge com a realidade e narrativas da HQ. Seguindo o discurso de Andraus (2003), a paixão pelos quadrinhos tem seu início ainda na juventude, isso se deve possivelmente, ao ato da leitura, mesmo que o indivíduo não seja alfabetizado. Ao descobrir uma imensidão de imagens impressas em papéis, que parecem mover-se da mesma forma como no cinema ou em uma

animação, surge à vontade de compreender a linguagem desse universo dos quadrinhos e naturalmente, desperta uma relação de prazer ainda inconsciente e imatura, porém única e afetiva.

De acordo com Andraus (2003), quando a paixão por HQs conquista o coração e a mente do leitor, se pressupõe o princípio de colecionar revistas, álbuns, livros, etc., assim, o ato de colecionar HQs ultrapassa a apreciação e o passatempo, e transforma-se em uma missão, onde o objetivo é completar a coleção tão desejada. Essa ideia também é relatada por Fedel (2007) devido a entrevistas com colecionadores, onde lhe é atestado que a justificativa para colecionar objetos é o amor.

Por isso, pode-se refletir que através das afirmações de Andraus (2003) e Fedel (2007), ocorre a relação de amor ou de paixão, a qual consiste em uma relação estreita com os aspectos sensíveis e simbólicos das memórias individuais e coletivas sendo assim poética. Essas memórias que se manifestam socialmente revelam possuir a necessidade de despertar intencionalmente, as reações nos objetos sendo assim, uma reação compartilhada perante a comunidade de colecionadores. O que faz com que os objetos de coleções simbolizem para o colecionador algo imensurável na relação da sua vida.

2.2 A POÉTICA

Nesse estudo, a poética é depreendida no colecionismo a partir dos seus aspectos sensíveis, intencionais e simbólicos que direcionam a cultura e a memória sobre a prática de colecionar os objetos de coleção. Assim, a poética retrata a influência da memória e as funções que tratam o fenômeno da lembrança, o fenômeno social e os lugares da memória que representam o sentido simbólico e identitário social.

De acordo com Santaella (2003) a cultura é parte integrante do ambiente humanizado que é apresentada por contexto duplo (habitat natural e ambiente social) implicando ser de certa maneira, um fenômeno intrínseco e biológico que infere elementos do legado, da aprendizagem consciente e condicionada (modos, crenças e etc). Popularmente a cultura se revela como um refinamento que implica na capacidade de manipular, desenvolver habilidades e partilhar aspectos comuns

oriundos da civilização. Dessa maneira, o conto popular, a economia e os ritos litúrgicos de uma religião apresentam traços particulares e semelhantes da cultura.

A cultura é abordada no parâmetro da poética do colecionismo, como cultura pop mediante a disseminação do objeto como produto da cultura pop, e conseqüentemente, descendente da indústria cultural que sustenta o colecionismo através da afetividade e do ato de ter, que está relacionado à consciência intencional e individual do colecionador.

A poética do colecionismo também pode apresenta traços do objeto de coleção espelhados na política, que expõe o modelo de comportamento custodial e pós-custodial. O modelo de comportamento se relaciona aos objetos das coleções, aos suportes, aos usos e formatos, aos canais de difusão e comunicação informacionais. Cabe à poética expressar o sentimento imaterial que ocorre ao colecionar a HQ.

2.2.1 A poética nas culturas da quadrinhofilia

Diversos autores tentam definir o que é a história em quadrinho - HQ. Krening *et al* (2015) traz em seu relato diversas abordagens de outros autores para contemplar uma definição. Inicialmente, Krening *et al* (2015) expõe o ponto de vista dos autores Klawa e Cohen (1977), os quais definiam as histórias em quadrinhos como um produto típico da cultura de massas. Essa abordagem faz pensar que a HQ é um objeto elaborado apenas com o intuito de entreter os indivíduos participantes de uma dada comunidade, os quais consideram e interagem com o objeto material.

Mcluhan (1964) definia as HQs como uma mídia fria, por envolver claramente, o uso de ícones e símbolos que propõe maior assimilação e participação do leitor. Todavia, ao definir as HQs dessa forma, o autor atribui sobre o objeto, o grau da artificialidade instituindo o caráter apático sobre a linguagem e o contexto do objeto. Essa é uma ideia adversa, em razão que o objeto é digno de coleção por conquistar e provocar uma relação estreita com os aspectos culturais, reações sensíveis e simbólicas conforme as memórias individuais e coletivas dos seus colecionadores.

Para Will Eisner (1989, p.13) a HQ era vista como “veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em

sequencia, separadas por quadros”. Krening *et al* (2015) traz uma versão mais atualizada da obra do autor, onde é possível observar a definição delimitada por Eisner. Portanto, a história em quadrinho é um “veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. (EISNER, 2010, p. 9).

No que confere a ideia expressa do autor acima, a definição proposta parece estabelecer melhor a relação com o objeto material, já que além de transmissor e expressivo, o objeto aborda áreas distintas do conhecimento o que confere o alcance de informação interdisciplinar na forma expressa da arte e da literatura.

A definição ainda determina a comunicação entre a imagética e a estrutura de gênero que conduz à narrativa. Logo, torna-se fundamental discutir a respeito da definição do objeto HQ, o que promove maior compreensão sobre o seu valor mediante a prática de colecionar.

Isso colabora, de certa maneira, com a caracterização do objeto e a designação do lugar da HQ na cultura e na memória, assim como atribui os motivos que promovem a quadrinhofilia. O foco desta definição é estabelecer os traços da cultura que esclarecem a fonte de informação do objeto sem comprometer ou reduzir a natureza do colecionismo.

“Cultura é aqui entendida no seu sentido antropológico mais geral como o “modo de relacionamento humano com seu real”, ou ainda como o conjunto dos artefatos construídos pelos sujeitos em sociedade (palavras, conceitos, técnicas, regras, linguagens) pelos quais dão sentido, produzem e reproduzem sua vida material e simbólica” (MARTELETO, 1995, p.2).

Certamente, o objeto HQ está envolvido na essência cultural de indivíduos que colecionam e socializam experiências que estão relacionadas à prática de colecionar, bem como, os elementos informacionais que contêm no seu interior.

Por meio das definições e teorias citadas, fica expressa que a HQ⁷ é possuidora de elementos, os quais dispõem de traços característicos da cultura pop.

⁷ A proposta da invenção da HQ pela imprensa foi elaborar um produto ou objeto de rápido consumo e veiculação popular entre o público das massas. Desde então, a HQ, Gibi ou a banda desenhada se tornou objeto de consumo da cultura pop.

SOARES (2015) relata que o termo pop já é reconhecido por ser bastante questionável entre os diversos teóricos por causa da função de seu caráter transnacional. Todavia, o termo cultura pop é utilizado para se referir à cultura que teve seu surgimento no período moderno.

O autor (SOARES, 2015), explica que o termo pop é originário da língua inglesa e representa a abreviação do termo popular, cuja definição específica na língua de origem, aponta para a elaboração em massa de produtos destinados ao povo. A real intenção da indústria é fabricar produtos (objetos) para atingir cada vez mais o maior número de pessoas (povo). De acordo com Moles (1972), a civilização ocidental é identificada pela fabricação industrial de elementos artificiais que cercam o indivíduo atribuindo-o a uma cultura rodeada por palavras, formas e objetos.

O autor discute ainda sobre o termo objeto ter ampla multiplicidade, já que o termo resultou na aquisição burguesa, criação de objeto em série acrescido de grau de identidade e o consumo aparente, que se relaciona ao status social e a posse de objetos.

Logo:

[...] a partir da construção social que admite serem os bens capazes de aumentar a disponibilidade pessoal e o status social. Nessa perspectiva, sendo os bens dotados de significações sociais, eles são usados para delimitar as fronteiras entre grupos, para criar e demarcar diferenças ou o que existe de comum entre grupos de pessoas. [...] A posse de um bem pode significar a inclusão ou exclusão em um determinado grupo, assim como pode significar um reconhecimento social (CAVEDON et al., 2007, p. 348-349).

Comumente, o público consumidor, ou seja, as pessoas, experimentam, absorvem e consomem os produtos fruto da indústria cultural, o que faz com que essa cultura seja chamada de cultura de massa. Dessa maneira, sabe-se que a cultura pop se manifesta por meio do povo, sendo um produto cultural reservado as massas.

Marangon et al. (2013) relata que a cultura de massa ou mass culture, pop culture, entre tantas outras denominações, possui elevado grau de complexidade capaz de abranger, transformar, e redefinir outras culturas. O termo cultura de massa volta-se a cultura do consumo, a qual foi estabelecida no período pós - Segunda Guerra Mundial e deve a sua origem aos Estados Unidos, além disso, o termo

direciona a cultura popular ou a educação e cultura das classes mais desfavorecidas.

A vista disso percebe-se que o consumo no colecionismo é uma forma de comunicação social e valorização da escolha individual. De acordo com Featherstone (1995), a expressão “cultura do consumo” corresponde ao domínio das mercadorias e seus princípios estruturais que promovem a compreensão da sociedade pós-moderna.

Para Marangon et al.(2013), a cultura de massificação como conjunto informal de ideias, atitudes, símbolos, mitos, técnicas dispostas de valores culturais e morais, eleitos e adotados por uma geração, cuja ação mantém o consumo de produtos da indústria cultural. A geração consumidora de produtos da indústria cultural sofre a exploração econômica desenfreada resultante da lógica capitalista de produção, e inconscientemente, a quem os indivíduos terminam por associar a realização humana através da satisfação do conforto e prazer proposto por meio dos elementos da cultura pop.

Por isso, o objeto e a sua intenção se agregam no sentido social - cultural. “[...] o objeto é o elemento de cultura, o objeto é a concretização de um grande número de ações do homem da sociedade e se inscreve no plano das mensagens que o meio social envia ao indivíduo” (MOLES,1972, p.11). A respeito do objeto, o autor expressa a ideia de que, “o objeto portador de forma é mensagem em sua exterioridade, além de materialidade” (MCLUHAN,1964, p.11).

A partir disso, observa-se que se faz necessário representar a estrutura informacional das mensagens sobre os objetos. Isso faz com que o objeto assegure elementos essenciais e informacionais, os quais são adicionados na produção e compõem a cultura pop. Além disso, atribui ao objeto traços culturais que não são descartáveis e que contribuem com a subsistência da própria cultura.

Diante a materialidade informacional, os objetos de coleção agrupados atribuem traços culturais, estruturais e representativos, que resultam em uma coleção possibilitando a construção de um patrimônio cultural. A vista disso, a concepção de patrimônio cultural diante a perspectiva do senso comum quanto nas políticas oficiais, apresenta à construção simbólica de meios que buscam manter sobre os objetos patrimoniais, a preservação como uma ação positiva de continuidade para a sociedade sem provocar interferência e enfraquecimento nas distintas culturas e nas políticas oficiais (SOUZA; CRIPPA, 2011). Logo, faz-se necessário ter definido o

termo patrimônio, assim:

Antes de atermos a uma definição restrita de patrimônio, devemos lembrar que a palavra patrimônio deriva dos vocábulos latinos pater e monium, formando patrimonium. Pater significa pai, não apenas no sentido de paternidade física, mas também social e religiosa, como algo que é transmitido e herdado dos antepassados. Já monium indica condição, estado, função. Deste modo, patrimônio se refere aos bens que são passados de geração em geração, sejam as riquezas herdadas como os saberes e costumes adquiridos. Apesar de estar relacionado com a ideia de propriedade, o patrimônio não se resume apenas ao que é material, mas a tudo aquilo que permaneceu ao longo do tempo entre os grupos e gerações (SOUZA; CRIPPA, 2011, p.245).

Observe-se, a ideia de patrimonial cultural está intimamente ligada à ideia de transmissão, saberes, e costumes, caso que não se distancia da ideia trazida pela autora através da afirmação de Eco (1989), quando expressa que o conhecimento dos textos como o conhecimento do mundo é expresso de forma representativa em dois capítulos que trata do conhecimento enciclopédico, ou seja, a ideia de ambos está relacionada à concepção de patrimônio cultural (ALMEIDA; CRIPPA, 2009).

Assim, a lógica da economia voltada à cultura se apresenta a frente dos fenômenos culturais, os quais historicamente exibem a qualidade de patrimônios culturais (ALMEIDA; CRIPPA, 2009). O que irá implicar em uma nova lógica mercantil, social e massificada acolhida em forma de cultura.

No setor cultural ocorre o predomínio de uma lógica da oferta em oposição a uma lógica da demanda que seria mais característica de outros setores. Esta lógica da oferta relaciona-se, de um lado, à “convenção de originalidade” que domina o campo cultural, e, de outro lado, ao contexto de incerteza que predomina nesse setor, visto que tanto produtores como consumidores sabem que é impossível ter medidas universais e objetivas da qualidade dos produtos culturais (ALMEIDA; CRIPPA, 2009, p.2).

Logo, a cultura pop sendo resultante do setor cultural é tratada como um conjunto de práticas de consumo fundamental, tendo em vista que desperta a reflexão a respeito da própria vivência de cultura. Para o autor, vivenciar a cultura pop cotidianamente é expandir-se a objetos que causam efeito e que provocam reações por meio de coisas que a alta cultura declara ser como excessivamente comercial

(SOARES, 2014). Logo:

“A ideia de pop é carregada de acionamentos diferenciados e contradições. Rotular algo como pop pode servir tanto como uma adjetivação desqualificadora, destacando elementos descartáveis dos produtos midiáticos, bem como para afirmações de sensibilidades cosmopolitas, modos de habitar o mundo que relativizam o peso das tradições locais e projetam sensibilidades partilhadas globalmente”. (JANOTTI JR., 2015, p. 47).

Conforme a citação de Janotti Jr. (2015), e aproximando o objeto HQ, entende-se que o elemento da cultura pop direciona o objeto a dois processos ambíguos, o primeiro remete a HQ a uma reação negativa, a qual direciona apenas a produção e consumo capitalista. E, a segunda, visa tornar possível um consumo mundializado e sensível intencionalmente.

A intenção sustenta a ação de consumo apropriado com objetivo definido, o qual é passível a transformações tanto mercadológicas quanto nas mudanças da prática cultural e nas diversas culturas. Neste caso, a ação e a prática de consumo das HQs provocam mudanças consideráveis na indústria cultural, de forma que transformam a cultura pop, o que atrai leitores estreitando relações significativas e simbólicas, as quais habitam no inconsciente do indivíduo.

Para Bourdieu (1989) o simbólico é um instrumento de conhecimento e comunicação, o qual está incumbido na construção da realidade com o sentido voltado ao particular, lógico e a função social. Essa função social pode ser representada e legitimada através da ação física e/ou econômica. A função física corresponde à manifestação do objeto no seu estado real, já a econômica se relaciona com o objeto e as suas filiações políticas mercadológicas.

Os autores (ALMEIDA; CRIPPA, 2009) utilizam revistas e jornais, como exemplos de objeto, cujo período de manifestação cultural é antigo; e neste caso, podemos inserir as histórias em quadrinhos, pois detém força cultural estabelecida por meio dos fãs e colecionadores, os quais geram espaços de discussão e troca (como clubes, gibitecas), produzindo e disseminando informação acerca de si mesma e de outros produtos. Mediante os autores essa manifestação cultural produz e veicula um circuito de circulação de informações e juízos de valor paralelo, muitas vezes se opondo, ao circuito da crítica institucionalizada na Imprensa ou na

Universidade.

Mesmo que as relações culturais do indivíduo sejam significativas e simbólicas e se manifestem no estado inconsciente, de acordo com Moles (1972) é possível distinguir a ligação entre o indivíduo e o objeto por meio de cinco estados. Esses estados se destacam por primeiramente desejar o objeto, que inclui o desejo intenso além de necessidade incerta e o desejo impulsivo. Por segundo, a cobiça do objeto que se revela pela posse e prazer por ordem do consumo. E subsequente, o hábito pelo objeto, o qual consiste na exploração e posse que o indivíduo retém sobre o objeto.

Por conseguinte, conservar o objeto através da cultura natural do indivíduo de zelar pelo objeto que detém seu afeto e se encontra em sua posse. E por fim, a substituição ou cemitério do objeto, que ocorre devido à perda de prestígio social e carência de aculturação, ou ainda devido ao encerramento de produção mediante a evolução tecnológica decorrente do estigma da produção industrial (MOLES, 1972).

O objeto HQ assim como tantos outros objetos passou juntamente com seus colecionadores por todos esses estados. Segundo Rahde (1994), a linguagem dos quadrinhos, estabelece de forma inconsciente ao leitor, sensações de profunda significação cultural e social. O que propicia a prática da quadrinhofilia e os sentimentos afetivos, sensíveis, os quais são impossíveis de ignorar já que “a história em quadrinhos começou a ultrapassar o espaço do divertimento de massa para, a partir daí influenciar os leitores em esferas psicológicas e sociais, porque era uma forma de leitura alternativa”. (RAHDE, 1994, p. 106).

Para Pierre Boudon (1972), a inscrição é o traço instituinte do objeto, o qual funciona como um código que faz com que o objeto seja material na nossa realidade, ou seja, o código oferta a própria prática. Entretanto, o que torna o objeto institucionalizado na nossa sociedade é a sua interação no cotidiano através da aceitação social por meio da cultura e do hábito.

Fancelin (2013) elenca o universo coletivo à razão que subsegue a lógica da pluralidade, bem como, a possibilidade e variedade dos sentidos. E aponta esses fatores à correspondência ao universo de significados circo espiralado que transmitem os sentidos de informação e conhecimento por meio de representações aparentemente subjetivas, sem descartar a hipótese da forma como elemento agregador de novos conceitos atribuídos de sentido e qualidade aos sinais que se

transformam em informação.

Rahde (1994) relata ainda que a HQ se tornou uma literatura de comunicação visual da cultura de massa, o que confirma a observação feita por Moles (1972), quando diz que a teoria da informação expõe a função crescente do objeto mediante a sua relação com a informação e a transmissão de mensagem, neste caso, além de causar efeito positivo na educação da leitura; atraiu a recepção para a cultura da imagem.

Segundo Morin (2002), em sua obra *Cultura de Massa no século XX, Neurose*, relata que a cultura de massificação continua redefinindo os espaços por ventura da expansão e a transformação das sociedades e das culturas sem intuito de limitar-se. A noção de cultura ideológica e informacional parte da imensidão do subconsciente do ser, cujas informações se destinam a executar a ideologia do consumo.

Esta ideologia de consumo influencia cada indivíduo diferentemente, com o intuito de propagar os variados meios e aparatos técnicos de consumo que nascem designados a popularizar a forma de obter e a forma da prática. A quadrinhofilia se encaixa nas duas formas, sendo a primeira destinada ao consumo e a ter a posse da HQ. E a segunda forma, está designada a conduzir a prática da coleção oriunda da cultura pop e de massa.

Em resposta a isso, Morin (2002) relata que o avanço tecnológico evidenciou ainda mais a coisificação na indústria cultural, por meio dos interesses vinculados a cultura de massa, o capital corporativo possibilitou o acesso à informação e ao entretenimento por meio dos canais de comunicação da contemporaneidade, como os sites juntamente com outros meios já existentes. A representatividade desses meios colabora com o estabelecimento, e sistematização da cultura pelo recurso do consumo em massa de produtos e mercadorias culturais, movimentando um sistema complexo.

Morin (2002) atribui à ideia de sincretismo na tentativa de definir a relação da indústria cultural entre os setores da informação e do romanesco. Para MORIN, os setores funcionam da seguinte maneira: o setor de informação trata da realidade do cotidiano e no seu entretenimento divulgando em grande parte o romanesco. O romanesco realiza e trata dos elementos criadores e artísticos. Assim, a HQ perpassa entre os dois meios para ser exposta no ambiente de consumo se integrando a

cultura pop.

Então se entende que a cultura pop cultua a quadrinhofilia pelo consumo da coisificação, mas devido o sincretismo da informação pós-moderna, não basta ter a posse do objeto. É preciso interagir e manifestar-se com os grupos e comunidades postos em rede, os quais podem apresentar e representar suas práticas e opiniões pelos canais de comunicação e divulgação em rede digitais da internet. Para Soares (2014) os indivíduos habitam duplamente espaços – reais e virtuais que estão relacionados ao cotidiano das ações reais e ações virtuais.

O colecionismo de HQ no período pós-moderno⁸ está conectado as manifestações midiáticas em rede, que se ajustam aos suportes e formatos tanto analógicos quanto digitais através da propagação e interação nos ambientes e redes (FRANCO, 2004). Dessa maneira compreende-se que a propagação e interação nos ambientes em redes (site, canal de comunicação) permitem que os próprios indivíduos possam dispor e promover a criação de uma rede de informação e comunicação sobre os assuntos de interesse dos colecionadores e de seus objetos.

Para (ALMEIDA; CRIPPA, 2009) os ambientes rede de informação são sistêmicos e propensos à modificação e recuperação da informação a partir das novas condições tecnológicas virtuais, que se reconfiguram mediante as formas pelas quais compreendemos o fenômeno da informação.

Soares (2014) aponta que a relação se funde graças ao cotidiano das ações reais e ações virtuais que propicia a função de experienciar os meios de comunicação. Pensar a respeito do eu “real” e do eu “virtual” pode auxiliar no caminho da compreensão de uma realidade e da vivência sobre a cultura pop e seus seguidores.

2.2.2 As memórias na poética da quadrinhofilia

A cultura da quadrinhofilia tem sido uma prática antiga e bastante cultuada, que se manifestou de maneira vertiginosa sobre os objetos no período moderno, e

⁸ De acordo com Santos (1986) o pós-modernismo é o nome aplicado às mudanças sociais ocorridas nas ciências e nas artes após o término do período moderno (1900 – 1950). O pós-modernismo se destaca nos anos 50 através da arquitetura e computação e se incorpora a arte Pop nos anos 60. Nos anos 70, ganha crescimento ao adentrar-se na filosofia como crítica da cultura ocidental amadurecendo seu estado na moda, na música, na tecnociência e no cinema.

após isso, com maior atividade devido à corporificação da indústria cultural do século XX (FEDEL, 2007). É observável que mesmo na pós-modernidade, o ato de estimular esse ambiente de coleção por meio do uso das tecnologias combinada com a aplicação de novos formatos e inovações de ambientes não tem sido tarefa fácil para o próprio mercado da indústria cultural.

O que parece é que mesmo as HQs sendo um material fruto da criação da comunicação de massa e consumada como objeto elementar na cultura pop; revela a indústria cultural o quanto é criterioso inovar elementos que apresentam raízes culturais condensadas a memória e a lembrança que estão alinhadas aos atores devotos detentores da posse e da custódia do objeto HQ.

Todavia, diante da reflexão podemos assimilar que “o trabalho da obra é trabalho do pensamento perpassado pelo afeto” (BOSI, 1994, p.22). Com isso, torna-se indispensável relembrar o trabalho da prática de colecionar e a naus que condiciona e combina sobre a realidade de conservar a memória social e a memória sinestésica afetiva entre o colecionador e o seu objeto, além da informação que condiciona esse ato a realidade.

A memória vista no campo da Ciência da Informação - CI apresenta problematizações que insere a contribuição de campos da história e da antropologia, assim como outros (ARAÚJO, 2018, p.75). O autor trabalha com a ideia de que muitas das discussões obtiveram o seu contexto tanto na perspectiva individual e logo quanto coletividade, pois a memória é social, carregada de fatores informacionais que se misturam conforme a passagem temporal.

De uma perspectiva individualista, ligada a uma capacidade humana, o entendimento da memória passou a ser visto dentro de um quadro da sua construção social, do seu papel na constituição da cultura e da própria realidade. Mais ainda, a maneira como os distintos indivíduos e grupos participam desse processo conduziu a uma compreensão da memória como um “campo de batalha”, no qual os atores lutam pelo estabelecimento dos critérios a partir dos quais será decidido o que será, coletivamente, lembrado e esquecido, valorizado e desprezado (ARAÚJO, 2017, p.23).

A memória na CI é constituída pelos rastros da cultura que influencia de certa maneira, nos processos, nas representações, nos serviços, nos produtos e sistemas

que dispõe de informação. Além disso, aponta e descreve os modelos, e comportamentos diante a realidade onde é possível coletar fontes, artefatos, registros e documentos que alegam a existência e a importância de informações sobre conteúdos sociais produzidos (ARAÚJO, 2017).

O teórico McLuhan (1964) já expressava que as tecnologias se intensificam e criam ambientes novos, esses novos ambientes nos fornecem os meios para perceber o próprio ambiente. Isso demonstra de certa maneira, que ignoramos muitas vezes, a realidade que trata de um sistema de ambientes, nesse caso, a própria representação do colecionismo e de culturas.

O ato de colecionar HQs se sobrepõe a ação de ordenar e classificar, o que confere a ações da cultura e da memória. Consoante a Bosi (1994) a memória compreende a essência da cultura por onde o passado se conserva e o presente se confere. Isso contribui para a definição de etapas de abordagem, as quais incluem os critérios da preservação da memória do objeto, a memória coletiva, e os ambientes ou lugares da memória. A preservação do objeto ocorre com a aproximação do indivíduo e seu desejo de consumir, assim, o objeto é visto dentro da comunidade como elemento portador de simbolismo e aura, o que conquista ainda mais adeptos a quadrinhofilia.

A memória possui diversas funções que tratam do elemento por meio do vasto fenômeno da lembrança (BERGSON,1999). De acordo com a teoria do autor, pode-se incluir a prática do colecionismo como elemento da ação da lembrança por conta do objeto. A lembrança nesse sentido é submetida ao souvenir, ou seja, a memória é reavivada por função do objeto.

Bergson (1999) detalha ainda, que a memória como função de lembrança souvenir se estabelece pela relação da presença do corpo (objeto) com o passado sofrendo interferência com a representação. Com isso, o autor explicita que a memória certamente seria o conhecimento subjetivo das coisas.

É sabido que na quadrinhofilia, o quadrinho é representado pela função do souvenir, mas exerce também, a função do conhecimento subjetivo. A conservação para Bergson (1999) é outra função da lembrança, cuja funcionalidade admite a prática que reserva a experiência adquirida e o comportamento bem-sucedido.

Nesse sentido, o próprio colecionismo de HQ só ocorre, a partir do estímulo positivo com o objeto HQ, o que resulta na experiência e comumente no

comportamento de conservar o objeto pela ação de colecionar. O comportamento de conservar o objeto pela ação trata-se da memória-hábito. A memória-hábito é adquirida conforme o autor, por intermédio do esforço e repetição, além de estar associado à relação de socialização que antecede a maturação da idade presente (BERGSON, 1999).

Conforme Bergson (1999) a memória é atribuída como lembrança que está vinculada a conservação por meio da representação e da ação do hábito. Porém é oriunda da relação social pueril que antecede a fase adulta do indivíduo. Isso não quer dizer que a coleção tenha seu início na fase da infância, mas a ideia de colecionar um dado objeto é que está intimamente relacionado com o período da infância (FEDEL, 2007). Vale ressaltar que qualquer que seja a coleção, esta só ocorre por ventura positiva da representação que o objeto desencadeia sobre o indivíduo, cujo sentimento afetivo é despertado.

Em Memória coletiva, Halbwachs (1990) trata a memória como um conjunto de quadros sociais, dessa forma, a memória para o autor é um fenômeno social e como tal, é expresso pelas relações e inferências que são atribuições dos indivíduos externos. Para Halbwachs (1990) a memória coletiva do outro contribui no passado das consciências tanto coletivas quanto individuais podendo alterar-se consoante os objetivos que se expressam a ela.

Dessa maneira, as condições sociais da memória influenciam na relação afetiva. A ideia de memória estabelecida pelo teórico representa a manifestação que o colecionador busca para interagir com os demais indivíduos formando a base dos grupos sociais com objetivos em comum e coletivamente, e por ventura da posse através da memória individual.

Essa manifestação na pós-modernidade mantém destaque por meio dos sites, que divulgam assuntos a respeito da coleção ou da cultura que envolve o objeto em questão. É importante frisar que a memória construída por esses grupos pode agir contra, a tradição e a herança social sobre o meio coletivo já existente. E em muitos casos, a tradição e a herança social sobre o meio coletivo determina a sacralização do objeto e seu traje social, como foi visto anteriormente por Belk (1988). Essa sacralização ocorre para manter a ordem das formas dos objetos com intuito de manter a memória coletiva (nesse caso, a dos colecionadores) intacta.

Segundo Chartier (1989) a transformação das formas ocorre através das

recepções inéditas, logo, surgem novos públicos, novos usos dos objetos e diferentes grupos sociais, os quais partilham dos mesmos bens culturais e que detêm recepções inéditas e diferentes, e que podem desviar a forma mantida.

O que ocorre como exemplo, o caso das diversas tentativas de mudanças de suporte e formato das HQs, que como resultado bem-sucedido ou não, as coleções de HQs sempre terminam por se estruturar por meio do formato analógico (físico) em suporte de papel.

Em resposta a isso, podemos utilizar das contribuições do teórico - historiador Chartier (1989) que expressa que a expectativa do público leitor-colecionador a que se dirige o objeto, não está relacionado e não depende das formas materiais que suportam o texto. O que fatalmente contribui é a feição do leitor sobre o texto, isso certamente, invoca público novo e usos e experiências inéditas sobre o objeto (CHARTIER, 1989).

A discussão a respeito da abordagem sobre a memória e os ambientes ou lugares da memória tem como teórico principal o autor Pierre Nora. Os lugares da memória expressão o sentido simbólico e identitário social (NORA, 1993). Dessa maneira, os lugares e a memória são fundamentais para alcançar de forma não intencional, os conhecimentos que terminam por estabelecer limites culturais e sociais.

Nora (1993) destaca que esses lugares mesmo localizados em um ambiente natural ou artificial despertam o sentimento de continuidade, o que interfere no sentimento da perda e ruptura de um momento no passado. O lugar da memória funciona como um depósito que armazena seguramente os momentos e elos identitários das vivências do passado social e/ou individual.

Para o colecionador de HQs, os lugares de memória são os ambientes que armazenam a coleção. Os ambientes de coleção são definidos como artificiais devido à existência dos espaços na realidade do indivíduo, isso sugere que o local foi criado e elaborado para estabelecer uma coleção. Ainda que se sugira como lugares de memória, os Sebos e os pontos de troca, pois são locais que possibilitam a aquisição do objeto HQ.

Os sebos consistem em ambientes que reservam e guardam o passado compreendendo a significância e valor do objeto, assim como o prazer da descoberta, e da obtenção do objeto de coleção tão estimado. Ademais, as HQs depositadas

sobre o domínio de ambientes de rede digital qualificam-se também no estado artificial, uma vez que utilizamos desses ambientes para adquirir o objeto e para manifestar determinada opinião a respeito do objeto de coleção.

2.2.3 A intencionalidade na poética da quadrihofilia

Entende-se que a raiz do colecionismo ainda possui o significado inicial articulado a corrente filosófica do pensamento positivista. De acordo com Zilles (2008), os seus preceitos da corrente filosófica positivista podem ser exaltados no objeto, como: real, útil, certo, preciso, relativo, orgânico e simpático. Esses preceitos estão agregados ao método do dualismo cartesiano, o qual assume os termos definidos sobre a técnica de recordar, raciocinar, conhecer e querer.

Por meio da facilidade de aceitação em torno dos ideais positivistas e do método cartesiano, o sistema capitalista se tornou frequente e conveniente e que contribuiu sem dúvida, com a implantação da indústria cultural e a massificação cultural sobre a prática de colecionar. Voltar à atenção para essa realidade contribui para a compreensão da consciência intencional a respeito do colecionismo e sua mudança de pensamento científico a respeito do colecionismo, conforme a mudança de cenário paradigmático no mundo pós-moderno.

Triviños (1987) relata que da mesma forma que ocorreu os grupos de pensadores com o positivismo, da mesma maneira ocorreu com a fenomenologia. Os pensadores fenomenológicos apresentam as peculiaridades no pensamento original sobre a fenomenologia, assim como, os aspectos de seus aprofundamentos. Na França, os pensadores que representam esta linha são Jean Paul Sartre, Merleau-Ponty e Paul Ricoeur. Na Alemanha segue Husserl e seus adeptos Pfänder, Ingarden entre outros. Heidegger se destaca pela fenomenologia pura, e Max Scheler com a fenomenologia das essências. Na América do Norte e na Inglaterra formaram-se outros fenomenólogos. Na Inglaterra por volta da década de setenta, iniciou-se uma corrente fenomenológica com foco na natureza sociológica.

Conforme Triviños (1987), Husserl tratou da fenomenológica como um fenômeno que apresenta a sua natureza livre e pura de elementos pessoais e culturais, para dominar os fenômenos das essências. Destarte, apresentou a fenomenologia como um método e como um modo de ver o dado. A ideia básica da

fenomenologia é o despertar para a intencionalidade sendo esta parte da consciência que consiste na existência de um objeto. Logo, entende-se que não existe objeto sem sujeito. E dessa forma, compreende-se que não existe coleção sem objeto, tão pouco sem colecionador.

De acordo com Triviños (1987) a fenomenologia consiste em um estudo sobre as essências, além de todos os problemas terem o envolvimento delas, como a essência da percepção e da consciência. A fenomenologia se expressa por meio da filosofia que substitui as essências por ventura da existência e da facticidade. Para Zilles (2008, p.101) “o fenômeno é tudo aquilo que intencionalmente está presente à consciência”.

Triviños (1987) afirma que o termo intencionalidade é essencial para o sistema filosófico de Husserl, portanto, a intenção é a tendência para algo que apresenta a consciência voltada ao objeto. Para determinar a possibilidade do conhecimento fenomenológico, Husserl utilizou a suspensão, *epoché* dos gregos (colocar o mundo natural entre parênteses), isto é renunciar todo o conhecimento adquirido sobre as crenças e argumentos a respeito da existência. A *epoché* permite ao fenomenólogo uma redução do dado em toda sua pureza, permitindo enxergar o fenômeno.

Zilles (2008) descreve que a redução fenomenológica consiste na vivência da consciência, e como tal, manifesta consciência de (...) aquilo de que a consciência é consciência, e, aquilo que aparece na consciência é denominado pelo fenomenólogo de fenômeno. O autor destaca que para Husserl chama de *noese*, o processo que constitui o fenômeno na consciência formal. E, *noema* é o processo que constitui sobre o ponto de vista material em oposição à *noese*.

“Husserl chama intencionalidade a capacidade da consciência de referir-se a algo que não é ela própria”. (ZILLES, 2008, p.101). Para Triviños (1987), a intenção para Husserl é a característica que indica a consciência de estar orientada a um objeto. O mesmo deve ocorrer com a representação do colecionismo.

O indivíduo desperta em sua consciência a atração por um dado objeto concreto que a própria consciência opera como ato operável para a sua vivência. O conhecimento que opera a partir disso é resultado da atração intencional da consciência. Dessa maneira, só há conhecimento se ocorrer atração pelo dado concreto para que assim, possa ocorrer o entendimento.

O conceito de intencionalidade é fundamental para a fenomenologia, diz Triviños (1987), pois determina que a vivência e a consciência sejam ideias básicas para essa filosofia. Ainda que o filósofo admita a existência de vivências que não são intencionais, há de compreender que as essências reagem como processos sobre o fenômeno que tem a sua origem na intuição das vivências.

Segundo Zilles (2008), Husserl expõe que a intencionalidade é uma estrutura psíquica se fundamenta pelos atos que direcionam particularidades e vivências da consciência, mas também do mundo externo. Os objetos da consciência podem apontar a realidade empírica ou ideal. É através da identificação dos fenômenos que se torna possível observar a transição e diagnosticar o paradigma que se insere.

Estamos sempre envolvidos em diversos e variados assuntos, projectos, atividades, no âmbito de uma intencionalidade total e estrutural que nos revela o que é o mundo, o que é a forma, os modos e os momentos como e onde ele, o mundo, nos interessa a nós próprios. Nesse contexto, o indivíduo tem que escolher entre diversas possibilidades, significados, sentidos ou interpretações, argumentando, questionando e tentando mostrar ao grupo ou a comunidade em que está inserido o tipo de comportamentos, de posições, de pontos de vista de interpretações que ele considera mais apropriados, mais correctos ou mesmo inteiramente certos (ILHARCO, 2003, p.49-50).

Miranda (2018) afirma que o fenômeno da intencionalidade atinge um estado mental com característica ou estado Intencional, quando apresenta em seu estado de consciência, a partir da informação a respeito de, acerca de, sendo a experiência de cada ser em particular, que promove a direcionalidade (da informação, materializada ou não), através da percepção de quem possui a consciência, ou seja, do sujeito informacional.

A intencionalidade se insere no colecionismo através dos sentimentos despertados pelos objetos que estão relacionados aos aspectos internos, como as memórias pessoais e estímulos. Pierre Boudon (1972) afirma que os aspectos internos provocam esses efeitos por meio das experiências que é apontada como modalidade da transcrição.

A transcrição é uma manifestação que compreende a concordância das redes de relações sociais que permite um trabalho sobre um material que remete a memória composta por experiências positivas, negativas e emprestadas por meio de outra

sociedade (BOUDON, 1972).

A transcrição antecede a descrição do objeto, ou seja, o que estabelece a sua suficiência no ambiente. Pierre Boudon (1972) expõe a descrição como representação dos elementos da prática e técnica sobre o objeto, como um grupo social que compreende a marca social e natural do objeto. Assim, a “descrição é a prática humana que se refere a gestual, perceptiva. Já a prática industrial se refere à mecânica perceptiva” (BOUDON, 1972, p. 103). Este último se refere à ordenação e criação de produtos resultante da indústria cultural sobre o *kitsh* e a manifestação da *pop-art*.

Os teóricos Moles e Wahl (1972) nos revela que o *kitsh* é o termo dado ao objeto que se relaciona a *pop-art* (HQ) e a manifestação da cultura pop. O *kitsh*, segundo os autores, possui caráter universal e sequencialmente um estilo de ser que se insere a uma tendência permanente priorizada pela classe burguesa e que acompanha o processo de produção cultural e estímulo do consumo.

De acordo com Moles e Wahl (1972), a formulação do objeto de coleção *kitsh* considera a intencionalidade como traço de execução info-comunicacional que define a função elementar do objeto sobre a cultura e sociedade. O *kitsh* representa a tipologia por contemplar o princípio da acumulação por meio da matéria (coleccionar) e da forma (coleção); e da sinestesia através da captação e atração dos sentidos por meio dos canais sensoriais.

Destarte, Miranda (2018) insere que a Intencionalidade se caracteriza pelos estados Intencionais e os objetos ou estados de coisa. Assim, “a base da Teoria da Intencionalidade, considera que o objeto informação é verificado por meio das propriedades de Direção de ajustamento, Rede/ Background e Experiência/Percepção” (MIRANDA, 2018, p.445).

Portanto, podemos compreender até o momento, através do fenômeno e o enfoque da teoria da intencionalidade, os motivos pelos quais os leitores-coleccionadores de HQs apresentam um desejo maior em constituir uma coleção em formato físico (analógico) do que constituir uma coleção em formato digital.

A poética do colecionismo de HQs consiste na cultura pop e na atuação da memória e sua intencionalidade, que representam as ações sobre a prática de coleccionar mediante a Ciência da informação. A cultura social e a do objeto busca definir e identificar por meio do comportamento social, a identidade e a prática que

são correspondentes aos fatores sociais expostos (FEDEL, 2007).

A memória comporta e armazena as estruturas de informações que partilham sentido, os quais reavivam de forma lógica e consciente, o estado de pertencimento do ser e a sua inserção no espaço e nos lugares que simbolizam e promovem significado afetivo e sócio coletivo. A intencionalidade discute o propósito da significação para a consciência utilizando a realidade como parte do axioma do sentido e que atribui fatores para dispor o intuito como ação real da prática (ZILLES, 2008).

Essas memórias que se manifestam socialmente revelam possuir a necessidade de despertar intencionalmente, as reações nos objetos sendo assim, uma reação compartilhada perante a comunidade de colecionadores. O que faz com que os objetos de coleções representem algo para o colecionador.

Na Ciência da Informação a intencionalidade está inserida na condição da informação, que assiste à geração de conhecimento no indivíduo e sua realidade. O conhecimento se organiza mediante as estruturas mentais por meio das quais o indivíduo assimila a informação ou a coisa (objeto informacional) (BARRETO, 2002).

Conforme Barreto (2002), o ato de conhecer parte da interpretação individual, por meio da apropriação do objeto informacional e pelas estruturas mentais do indivíduo. Conforme o posicionamento do autor, as estruturas mentais não são pré-formatadas, e sim, construídas pelo sujeito sensível que está inserido no meio obtendo experiência.

Conforme Miranda (2012), cada ato de consciência, entendimento direcionado e experiência expresso pelo sujeito é intencional, pois parte da consciência de algo ou outrem. A intencionalidade surge como um atributo de uma mensagem de informação com propósito direcionado para atingir seu destino (BARRETO, 2002).

Já que o destino da mensagem causa tensão, o qual é causado devido à interação de competências distintas existentes nos diferentes mundos; do emissor da mensagem e o das referências do receptor, que estão expostos sobre uma realidade de convivência onde o conhecimento se destina (BARRETO, 2002).

Dessa maneira, compreende-se que para “cada intenção tem seu objeto intencionado, e cada ato de consciência, cada experiência é correlata com seu objeto” (MIRANDA, 2012, p.172). Contudo, a autora relata que para ocorrer a

intencionalidade na CI, faz-se necessário o uso da informação representada para que assim, possa elucidar o estado intencional sobre o desejo individual. Logo:

A intencionalidade tem um estado intencional (necessidade, desejo, crença), que, por sua vez, tem uma direção de ajustamento (diretiva ou assertiva), essa direção de ajustamento é que determina as condições de satisfação quando alcança um conteúdo proposicional (MIRANDA, 2012, p.174).

O conteúdo proposicional mediante o colecionismo de HQ é expresso através da informação emitida pelo objeto de coleção que é perceptível em sua representação, e logo, a intencionalidade se faz presente na consciência do indivíduo sobre o ato de colecionar. Logo, é possível afirmar que:

“a intencionalidade justifica a informação enquanto fenômeno que possui uma essência por meio das propriedades de condições de satisfação, direcionalidade, conteúdo proposicional, causalidade intencional, percepção, Background (capacidades não representacionais, competências) e Rede (conteúdos Intencionais) fazendo dela um objeto da CI, cujo interesse está nos fenômenos sociais verificáveis a partir da análise destas propriedades” (MIRANDA, 2018, 445).

Dessa forma, observa-se que o foco da CI é dispor o objeto informacional ou coisa compreendendo que a intencionalidade de seu uso se dará das mais diversas e distintas formas, mas que através do objeto informacional representado ocorre o direcionamento e absorção, conforme o desejo experimentado a partir da intenção particular.

2.3 A POLÍTICA: OS MODELOS COMPORTAMENTAIS NO COLECIONISMO

O parâmetro da política no colecionismo revela a importância dos formatos, que estão relacionados ao modelo de comportamento. Assim, o estado analógico se relaciona ao modelo da custódia, tal qual o modelo digital se alinha ao modelo de comportamento informacional na pós-custódia.

A inserção do estudo busca apresentar o uso da abordagem e da transição do modelo de comportamento paradigmático da custódia e pós-custódia no âmbito da

CI conforme Silva (2006) e Ribeiro (2005). Portanto, a política se insere no colecionismo a partir dos motivos que se relacionam ao fenômeno da intencionalidade, historicidade, cientificidade e tecnologia que acompanham a informação e o conhecimento.

Os motivos do estudo oferecem um olhar que promove a apreensão a respeito do colecionismo e seu ambiente de coleção. E conseqüentemente, demonstra descrever o impacto e as mudanças socioculturais que o colecionismo e o colecionador enfrentam em conformidade com os seus objetos de coleções e os impasses, os quais desaguam sobre o quesito da memória na sociedade e que se integram no cenário das coleções.

Em *A estrutura da revolução científica* é possível compreender a designação de paradigma como um modelo que nos permite observar uma coisa em analogia à outra. No momento em que o modelo ou paradigma alcança seus limites, o período de crise passa a se manifestar causando a chamada revolução (KUHN, 2013).

O mesmo caso ocorre com as teorias científicas que passam por uma revolução científica em alguma fase, esta fase marca a transitoriedade da situação de ciência normal para um período revolucionário, que progride para a evolução de um novo paradigma. Entretanto, a existência da situação pré-paradigmática, cuja fase não produz progressos científicos, apresenta inquietações que apresentam alteração no modelo atual (KUHN, 2013).

O colecionismo de HQ é discutido na atualidade, por meio do ponto de vista da pós-modernidade ou pós-moderno. O pós-moderno é um dado intrínseco para a compreensão da expressão contemporânea. O mesmo recebe destaque pela capacidade de apresentar a intertextualidade, entre outras formas que se estabelecem sobre a produção artística-cultural. Além da tecnologia da informação e comunicação (TICs), que proporcionam acesso e inovam as produções em rede (ALMEIDA; CRIPPA, 2009). Portanto, observa-se que o colecionismo se encontra em caráter de mudanças, e que adere as HQs e suas informações para o uso no ambiente digital dispondo o acesso com a proposta de elevar o modelo de colecionar.

A ideia de pós-modernidade sugere a mudança de uma época a outra, ou o envolvimento emergencial sobre uma totalidade social com princípios próprios. Esse movimento parte do processo pós-industrial com efeito na motivação da computadorização da sociedade em detrimento da pluralidade, mudança do

conhecimento e difusão do espírito (essência) (FEATHERSTONE, 1995).

Por esta razão, o assunto deve ser discutido no âmbito da cientificidade, já que o colecionismo de HQ sempre foi visto como um comportamento de tradição historicista, o qual compreende a guarda do objeto físico de forma estática, destacando-se assim, como modelo de comportamento da custódia.

A partir disso, busca-se desconstruir a visão estática do colecionismo e de seus colecionadores, tal como, apresentar as qualidades informacionais das HQs destacando a manifestação coletiva e interacionista que colaboram com a construção da memória e da cultura para os indivíduos sociais que detém o objeto de coleção (documento) e seu conhecimento.

O documento não está mais preso a uma estrutura linear da informação podendo combinar texto, imagem e som. O que faz com que cada receptor (indivíduo) possa interagir com o documento (objeto de coleção) por diferentes memórias de informação conforme a sua intenção (BARRETO, 2002).

A partir da abordagem relativa ao estudo do colecionismo e seus parâmetros, definido por Pearce (1995) permite diagnosticar a prática de colecionar. Assim, os parâmetros propiciam identificar o modelo de comportamento informacional que integra o colecionismo de HQs. De acordo com Suano (1986), assim que a ciência teve seu desenvolvimento no século XX, à coleção passou a ter o caráter de estatuto científico, uma vez que devido a sua formação, as coleções revelavam dados substanciais de identificações.

Segundo Suano (1986), o modelo positivista atuou sobremaneira na prática de colecionar, o que faz com que o colecionismo na prática prezasse a individualidade, unicidade, raridade e restrição, quanto ao acesso e aderência de material. Entretanto, torna-se perceptível que esse modelo positivista tem sofrido diversas modificações devido às transições do formato e suporte que atingiu o objeto HQ.

Contudo, quando Pearce (1995) definiu os três parâmetros: prática, poética e política pretendia esclarecer como ocorria o processo de colecionar, e como esta era representada. Isso viabilizou os estudos não apenas no campo teórico da Ciência da Informação - CI, mas na Cultura e na Comunicação, e também, no processo para assimilar e disseminar a episteme a respeito do colecionismo. O que oportunizou a identificação, exposição e discussão a respeito dos modelos de comportamento

paradigmático custodial e pós- custodial que possibilita o estudo sobre o campo do colecionismo na CI.

Os modelos dispõem atributos distintos que conferem a uma determinada fase e caráter científico. A Ciência da Informação – CI é a ciência indicada para diagnosticar os fatores que problematizam as instancias da custódia (ARAÚJO, 2017). É possível que o colecionismo de HQs mostre por meio dos resultados, que esteja no início da transitoriedade paradigmática, cuja fase apresenta progresso quase que imperceptível devido o processo cultural que se estrutura pelo hábito, pela imposição e ampliação tecnológica.

Ainda que esse resultado ocorra, as inquietações se apresentaram mais alarmantes e com maior ação uma vez que o objeto HQ é um elemento da cultura Pop bastante discutida em vários ambientes info-comunicacionais e em diversos cenários e campo do conhecimento.

Certamente, a discussão segue em descrever o modelo de comportamento custodial que se insere a prática de colecionar HQs na atualidade. A discussão sobre o modelo anterior que representa o início do ato de colecionar não será descartada, pois o foco é revelar o modelo que precede a custódia da HQ analógica.

3 A CUSTÓDIA NO COLECIONISMO DE HQ

Para início de discussão pode-se perguntar de imediato, o que o colecionismo de HQ tem de relevante perante a CI? A primeira resposta serve como posição do objeto diante a informação, já que o objeto é o elemento que comporta e transporta elemento significativo instituído sequencialmente, por código, dado e informação.

Certamente essa ideia cabe a CI, pois um dos conceitos de informação se baseia na definição estabelecida pelo teórico Buckland (1991), o qual define três principais usos da palavra informação, sendo respectivamente: Informação-como-processo, informação-como-conhecimento, e informação-como-coisa, este último uso é atribuído à informação que expressa coisas entendidas como informativas. No entanto, essa resposta imediatamente já pressupõe outra que sugerem novas respostas, as quais reservam diversas discursões.

No entanto, da mesma forma que a coleção está para a museologia e para a biblioteconomia, o colecionismo de HQ está para a organização na CI. Diversos pesquisadores das mais distintas áreas do conhecimento, como a comunicação, linguística, museologia, história, antropologia e a biblioteconomia estruturam diversos fios condutores para fazer a correlação de um único objeto de estudo à sua área de interesse científica.

O objeto HQ possui natureza e caráter numeroso e extensivo. Isso quer dizer que um objeto pode provocar sensações e está relacionado a diversas funções na vivência do indivíduo (MOLES,1972). Entretanto, a HQ além de atribuir para a sociedade o tendencioso valor pedagógico - devido ao vínculo estabelecido na leitura no período da infância, a criação e exposição inicial da HQ tinham como intenção atingir de certa maneira, o público jovem (BIBE-LUYTEN, 1985).

Além disso, a HQ é um elemento regido pela indústria de editoração e entretenimento (MOYA, 1977) com intenção de propagação de informação e consumo do objeto, sendo assim, uma criação da indústria cultural (GONÇALO JÚNIOR, 2004). Assim, a totalidade do objeto, bem como a sua prática, envolve mudanças significativas nas diferentes áreas da Ciência da Informação.

Contudo, o objeto da CI propõe um estudo mediador sobre a informação e conhecimento, o qual transcende qualquer suporte e contexto que condiciona o

registro (SILVA, 2006).

Dito isso, torna-se possível agregar e expandir a discussão sobre o colecionismo no âmbito da CI. Já que:

[...] a informação, enquanto objeto da Ciência da Informação (esta que estuda a ação mediadora entre a informação e o conhecimento), é percebida como potencialmente capaz de extrapolar a condição de registro em um suporte qualquer, para atuar socialmente em um determinado contexto, a partir da percepção do outro. Assim, essa representação da informação em um suporte qualquer, dos pensamentos, experiências, gera outro momento da condição da informação, que é o conhecimento, “acto interno, psicológico, vincadamente mental do ser humano” (SILVA, 2006. p.71).

Assim sendo, o estudo na CI investiga independentemente da origem do objeto de pesquisa, o comportamento informacional, as atribuições que confere o comportamento e a promoção de acesso e uso da informação (SILVA, 2006).

O fenômeno da informação juntamente com a transformação tecnológica definiu a realidade, cuja tecnologia já não é apenas um recurso ou uma ferramenta de auxílio. E sim, um instrumento indissociável da produção, tratamento, uso e armazenamento (RIBEIRO, 2005).

Certamente, a sociedade da informação pode observar e experienciar o fenômeno informacional comum e que corresponde aos aspectos da realidade (RIBEIRO, 2005). A partir da ideia de experienciar, entende-se que parte da concepção de modelo e comportamento. Dessa maneira, o modelo de comportamento informacional adotado se conferiu ao modelo de Custódia e pós-custódia, abordados por Silva (2006) e Ribeiro (2005).

Neste caso, o modelo alinha o estudo do colecionismo de HQ a CI sobre o processo da custódia que deriva da prática e comportamento informacional de colecionar, assim como, a manifestação que esse ato provoca com a mudança de cenário na contemporaneidade. O discurso sobre a custódia no colecionismo tem o sentido integrado na abordagem do estudo científico entre o colecionismo de HQ e a CI.

Na obra Ter e manter, (BLOOM, 2003) se fundamenta a discussão sobre a base do colecionismo a partir do ato de colecionar no início do século XVI. Mediante

as afirmações nos capítulos anteriores, é seguro afirmar que o hábito e a prática de colecionar evoluíram através das mudanças histórico-sociais, e dessa maneira, os objetos de coleções foram obtendo espaço na Europa, quando colecionar era costume das pessoas ricas, como príncipes e pessoas da alta sociedade. Assim, compreende-se que o simples fato de ter uma coleção já simbolizava status de poder e riqueza, inclusive significava a capacidade de apreciação e caráter excêntrico.

Todavia, colecionar representava também a aderência ao conhecimento, e assim que a prática se expandiu, os acadêmicos, cientistas e estudiosos passaram a prestigiar a nova atividade atribuindo-lhe ainda mais status (BLOOM, 2003). Porém, dessa vez o status se voltava a revelar uma amostragem do mundo por meio dos objetos, que representavam parte da realidade, o qual era precedido de informações significativas.

O que não surpreende o fato dessa elite de acadêmicos, cientistas e estudiosos herdarem e perdurarem essa cultura até o período pós-moderno. O que mostra que certas práticas culturais existem pelos fatores mais antigos que se pode imaginar. E se acredita que os objetos de coleções evoluem transmitindo a outros objetos, o valor de representação, de avanço social, cultural e memorial de uma determinada época da sociedade.

Ainda no século XVI, ocorre a disseminação em massa do colecionismo pela prática de colecionar alinhando-se ao conhecimento erudito, e convenientemente, devido ao crescimento e a expansão mercantil marítima na Europa (BLOOM, 2003). Graças ao crescimento do comércio e do consumo, Bloom (2003) destaca que o colecionismo se expande juntamente com as coleções espalhando por meio do hábito, a prática de colecionar pelas pessoas mais simples da sociedade daquela época, entre elas seguem as pessoas com menor grau de estudo e as de pouco poder aquisitivo.

Colecionar era tão importante para a época, que estabelecia outras novas práticas, como dever aos capitães de navios. O dever consistia na atividade comercial de trazer e comprar para os mercadores e comerciantes tudo que achassem de “exótico e maravilhoso... tudo que julgasse digno de ser levado.” (BLOOM, 2003, p. 39). Observa-se que o que era um comportamento comum se restringindo apenas a corte, passava a ser um costume burguês. A partir desse costume e da atividade comercial marítima, surgem os primeiros comerciantes especializados e a

comercialização de artigos exóticos (BLOOM, 2003).

Entretanto, o colecionismo já era uma prática estável entre os acadêmicos, cientistas e estudiosos. E por causa desses indivíduos e da estabilidade, que a prática de colecionar iniciou juntamente as primeiras aparições de trabalhos com grau de cientificidade, como as monografias e enciclopédias baseadas nos objetos e peças de coleções. Os trabalhos buscavam tratar em seu conteúdo, a descrição e explicação sobre cada peça que compunha o grupo de objetos, o que originou às primeiras enciclopédias explicativas com gravuras e nomenclaturas (BLOOM, 2003).

Através dos trabalhos sobre as coleções, o autor (BLOOM, 2003) afirma que surgem as coleções que compõem os “armários dos milagres”. Essas coleções representavam uma mistura de questionamentos científicos que tentavam colher a verdade, além da alquimia e do misticismo. As coleções místicas pretendiam chegar à verdade universal através da contemplação curiosa, descoberta e estudo sobre as peças exóticas e as bizarras, que continham a feiura e a deformação originadas por doenças. Ou seja, as coleções combinavam de forma clássica com a erudição; a arte com a beleza, os milagres à estranheza, logo:

[...] Era um repositório de tudo que existe de bizarro e exótico (os tubarões e os crocodilos, a cabeça deformada), tudo o que existe de venerável (os vasos e camafeus), e de grandes e secretos conhecimentos (o livro guardado debaixo do “templo” central). (BLOOM, 2003 p. 55).

Por consequência da prática de colecionar ter obtido expansão, o autor relembra que os objetos, tal como, as peças que faziam parte de uma coleção passaram a evoluir juntamente as pessoas que aderiam ao colecionismo. Diante disso, as coleções ao longo do tempo sofrem alterações quanto o sentido e a composição fazendo com que o interesse e status pelas peças exóticas se perdessem em detrimento dos objetos decorativos.

Dessa maneira, os materiais que comportavam valor e preciosidade, como as pedrarias, porcelanas e joias, perderam sentido de coleção, enquanto que outros tipos de coleções surgiam, como: plantas, árvores desconhecidas e flores exóticas. Esses novos tipos de coleções atraíam a atenção da realeza e da alta sociedade, os

quais passaram a ostentar como coleções exóticas, os grandiosos e exuberantes jardins e estufas de plantas e flores coloridas vinda do Oriente nunca antes vistas, além de animais de espécies diferentes (BLOOM, 2003).

É perceptível que o exótico não obteve perda no quesito da estética, mas sim no quesito matéria. O exótico partia agora a ser contemplado no elemento natural. Conforme as modificações no colecionismo:

Os gabinetes dos séculos XVII ao século XVIII tinham sido cheios de objetos e criaturas extraordinárias, fora da ordem das coisas. O objetivo final desse projeto tinha sido fazer perguntas e ampliar o tipo de conhecimento do mundo existente no Ocidente; dragões e sereias, tatus e baiacus, cocares indígenas e sapatos esquimós, tudo apontava para um mundo maior do que o conhecido, para uma realidade muito além do que se julgava possível. (BLOOM, 2003 p. 109).

De acordo com Santos; Lima; Soares (2015), a invenção do método científico e mais tarde, o desenvolvimento do conhecimento científico pelo movimento dos intelectuais e filósofos iluministas foi gerado como matéria decorrente da produção obtida por meio da razão. “A mente científica finalmente estava equipada para dominar a ordem das coisas; de fato, de acordo com escritores revolucionários, foi à mente científica que estabeleceu essa ordem e a impôs ao universo”. (BLOOM, 2003, p. 110).

Enquanto isso, Bloom (2003) ressalta que os estudiosos e cientistas modificaram suas coleções. Os médicos iniciavam o estudo da anatomia e praticavam as técnicas de dissecação em corpos, iniciando uma nova coleção de objetos de corpos mortos mumificados. O colecionismo de mumificações consistia na retirada das peles dos corpos dos mortos, e posto a eles era colocada uma espécie de armação de madeira para compor às coleções mumificadas de gabinete de curiosidades e fantasia.

Ocorria, além das curiosidades e fantasias, a disputa dos corpos de personagens falecidas para serem realizadas as mumificações, quando não, apenas ocorria à retirada das medidas para se criar moldes de bustos. A mumificação poderia ocorrer também, por meio de ossos, pedaços de cabelo, corpo, tecidos e órgãos, pois eram consideradas relíquias milagrosas. Mediante a isso, as igrejas, museus e outras

instituições poderiam facilmente entre si efetuar trocas por peças, conteúdo religioso e personalidades políticas. Visto a isso, foi o que ocorreu com os corpos de Napoleão e São Luís (BLOOM, 2003).

Existia também, o ato de colecionar animais e até mesmo corpos dissecados e/ou empalhados que partia da intenção de superar a morte e alcançar a eternidade e a memória. Através da abordagem da ciência emergente e da natureza se pretendia ordenar as coisas em seus lugares dentro de um sistema maior para potencializar a absorção da informação sobre as coisas existentes na natureza. A natureza era submetida à classificação e taxonomia definitiva, tendo lugar reservado nas páginas de Carlos Lineu (Carolus Linnaeus), e de alguma maneira, estariam presentes nos termos de George de Buffon (BLOOM, 2003).

Segundo Santos; Lima; Soares (2015), o avanço do conhecimento no século XVIII, junto à ideia de progresso com o capitalismo mercantil, a promessa de avanço com a ciência moderna e a divulgação e comunicação das informações pelos jornais, foram suficientes para inspirar e conservar a mentalidade por um século.

Pode-se dizer que mediante o avanço do conhecimento chegava-se ao fim a época de ouro das coleções mumificadas, uma vez que a medicina se libertava das doutrinas de 1500 anos, e finalmente, a cirurgia era aceita como disciplina séria. Quando as doenças surgiam e eram diagnosticadas como desconhecidas, as doenças passavam pelo processo de recriação, as quais eram representadas por um molde de cera que era pintado (BLOOM, 2003). A pintura era atribuída tendo por base as informações do material original dispensando, dessa maneira o método e comércio bizarro da mumificação.

Portanto, para Santos; Lima; Soares (2015), a chegada do século XIX trouxe consigo um grande estabelecimento ideológico por meio dos avanços técnicos em diversas áreas. Além disso, despertou a conquista da produção em larga escala de bens e serviços; e o desenvolvimento humano ao estímulo de consumir e controlar.

Dessa forma, o período do século XIX se encontrava em extasia, devido à revolução industrial expressar o cenário da civilização e o positivismo representar a direção do pensamento filosófico científico. Durante a passagem dos séculos, diversas informações foram geradas e transformadas em registros, os quais foram importantes para produção e consolidação do conhecimento nos períodos anteriores, e mais ainda para a modernidade.

As informações que foram geradas se transformaram em registros e depois disso, um montante de informações se acumulou o que necessitou de ordenação e armazenamento adequado realizado por um profissional da área. Assim, havia a necessidade da guarda por profissionais eruditos que compreendesse a importância da execução do dever (SANTOS; LIMA; SOARES, 2015).

Todavia, devido à propagação do método científico e a influência positivista, a consolidação sobre a guarda dos registros foi destinada aos profissionais arquivistas, bibliotecários e historiadores, os quais se destacavam pela competência e erudição, o que reservou a tarefa da responsabilidade em acolher e conduzir a administração dos registros. À vista disso, Silva (2006) expõe que esses profissionais eruditos se tornaram custodiadores do objeto de informação e conhecimento científico.

Roger Chartier (1999) relata a origem desses profissionais eruditos e a sua representação e relevância social mediante os acontecimentos históricos, como a Revolução da Imprensa, a Reforma Protestante e a Contra Reforma, fatos que marcaram o auge da função e atividade dos profissionais custodiadores.

Enquanto isso, o homem erudito conquistava o poder fundado no saber através do conhecimento científico, o que lhe garantiu a custódia sobre o conhecimento aliado a natureza do mundo e sobre os demais seres humanos. À custódia era conferida a termos da tutela, segurança, guarda, proteção, detenção e por fim, conservação, o que correspondia ao caráter da teoria custodial propagada no período moderno (SANTOS; LIMA; SOARES, 2015).

A Era Moderna foi marcada pela laicidade do Estado que se tornou principal instituição de poder, ordem e burocracia. A partir disso, o Estado atribuiu e determinou a responsabilidade da custódia e regime da guarda dos registros e obras de artes para o domínio e autoridade dos órgãos institucionais, como: museus, bibliotecas, arquivos (SUANO, 1986).

Segundo Santos; Lima; Soares (2015), devido à atribuição e determinação do Estado, os órgãos institucionais, principalmente os arquivos, passaram a ordenar e controlar de forma estratégica os registros, os bens e obras de arte. Já que se sabia que estes objetos materiais representavam os elementos fundamentais para compor a veracidade das fontes das pesquisas e das leis.

Entende-se pela afirmação de Silva (2014), que pelo contexto transitado na modernidade ocorria uma valorização com a custódia ou guarda, a conservação e

suporte dos registros e documentos, e isso, enfatizava de certa maneira, a condição do serviço e atividade da custódia, que acreditava está salvaguardando a cultura erudita e a memória legítima. A partir dessas ações se sacramentava o paradigma custodial.

O paradigma custodial é descrito como resultante das ações e acontecimentos historicista, patrimonialista que se desenvolveram pela ação tecnicista com formação prática herdada, sobretudo pelas instituições - bibliotecas, arquivos e museus, e certamente, pela academia (SILVA, 2006).

Diante a concepção do paradigma custodial e patrimonialista, os documentos eram objetos em formato físicos, e correspondiam a fontes indispensáveis à produção de ciência e à valorização da cultura de um povo. Guardar os documentos antigos e raros tornou-se a missão primeira e última dos profissionais, colocados nas instituições culturais, criadas e assumidas pelo Estado-Nação após a revolução francesa, o que, consistiu em associações fáceis e imediatas, como a de fonte de cultura como patrimônio, separando por meio de status a cultura “erudita” da “popular” um legado paradigmático reproduzido por muitos e por gerações (SILVA, 2006).

“Depositados sob a guarda desses arcontes, estes documentos diziam, de fato, a lei: eles evocavam a lei e convocavam à lei. Para serem assim guardados, na jurisdição desse dizer a lei eram necessários ao mesmo tempo um guardião e uma localização”. (DERRIDA, 2001, p.13).

Entretanto, mesmo com a consciência do acesso aos conteúdos, em detrimento da fonte de cultura como patrimônio, as instituições que deveriam cumprir as funções de direito e de dever, na realidade executava o contrário. Ao invés de permitir acesso a todos os documentos sem restrição, o acesso era restrito, pois nem todos eram vistos como merecedores; a permissividade sociocultural que contribuía com o analfabetismo; a limitação física do acesso aos suportes tecnológicos, como a limitação da impressão em papel e a degenerescência das fotocópias; a desigualdade socioeconômica que impedia acesso a níveis superiores de ensino; a imposição administrativa que determinava limites de idade e regras aos utilizadores (SILVA, 2006).

Para Silva (2006) fica evidente que o paradigma custodial se engaja na posição positivista, liberal e capitalista convergindo para um sistema ideológico

voltado ao comunismo, fascismo/nazismo e cultualista. No entanto, o patrimonialismo conserva o centralismo burocrático de Max Weber e exigia permanência do fluxo documental administrativo e técnico. Mediante a isso, ainda ocorre ao aparecimento do arquivo público e administrativo que seria responsável pelas publicações atuais utilizando as técnicas bibliográficas da CDU.

No período da transição do Estado-Nação (liberal, burguês e capitalista), para o Estado Cultural (intervencionista do período pós II Guerra Mundial), coexistem juntamente os Arquivos Públicos ou Históricos e Administrativos com mais organização. O estado cultural social - democrata utiliza os equipamentos culturais para massificar e democratizar o património material e imaterial.

Aplicando as políticas públicas, que são instituídas como decisões conformadoras com aparência de inovadora, onde continua e executa a preservação do paradigma custodial e patrimonialista, ainda conservando sobre a tutela documental, materializada em um conjunto de normas, procedimentos e orientações práticas centradas na descrição dos documentos (objetos físicos) e na indicação de pontos de acesso controlados ao conteúdo desses objetos (SILVA, 2006).

Nesse período, as coleções ocorriam como elemento restritamente pessoal, individual que retratava o gosto particular ou vivência importante, que podia ser determinada por um objeto de produção de uma época. Foi o caso do objeto HQ, já que o quadrinho no período pós II Segunda Guerra Mundial e ainda na história da repressão ditatorial aqui no Brasil, o objeto era visto como um subproduto resultante da desocupação e malandragem por reflexo da representação dos seus personagens (GONÇALO JR., 2004).

Por outro lado, para a HQ restaurar seu valor como objeto estimável e aceito perante a sociedade, ocorria à propagação e venda de novos HQs com características mais aceitáveis para a época. Isso justifica a aparição de diversos personagens e a abertura de diversas editoras (GONÇALO JR., 2004).

Entre os anos 30 surgiam estudos ainda com o estigma conservador que incitavam o poder da leitura na educação pedagógica para as crianças e jovens através da interação com a literatura (CAMPOS, 2013); (GONÇALO JR., 2004). Assim surgiam os livros adaptados que parecia lembrar os quadrinhos e gibis da época. Isso facilitou de certa maneira, na restauração da imagem do objeto, o que revelou a ascensão do quadrinho sobre a população e a possibilidade do contato e

interesse na formação de coleções bastante facilitada, além da divulgação do material. Diante disso, os pais e tutores estimulavam as suas crianças e jovens a ler gibis acreditando que isso os tornaria leitores (CAMPOS, 2013).

Segundo Cook (2012) as razões para exclusão e aceitação de métodos e agentes da prática, assim como seus critérios educacionais estão relacionados e refletem as necessidades e interesses nas lutas de poder social, de gênero, linguístico, ideológico, político e emocional. Dessa forma, o principal caronte da cultura e da arte na modernidade era determinar o uso e utilidade do objeto de arte sobre o método positivista/cartesiano para educar.

Esse estímulo fez com que leitores de quadrinhos se tornassem colecionadores, cuja principal representação era manter a coleção intacta e distante de tudo e de todos. O colecionador era como um rei sobre um trono governando um reino solitário, em que toda a informação e conhecimento adquirido por meio da abordagem das HQs eram estocados em seu próprio reino. Essa fase perdurou até o final da década de 60 e início dos anos 70, quando o objeto HQ passou a convocar e reunir colecionadores a encontros e reuniões (FEDEL, 2007).

A HQ é um objeto que devido à época de sua criação e inserção na sociedade, assistiu, serviu e guardou detalhes indispensáveis para a memória e história social. Além disso, o próprio objeto passou por diversas crises e transformações devido a elementos da modernidade, sendo responsável por contar a sua própria trajetória (GONÇALO JR., 2004). A formação e padronização da HQ no formato Comics book reflete a absorção e origem do formato do material gráfico como um livro (MOYA, 1977). A sequência das edições e séries adquiriu o sistema de organização baseada pelos bibliotecários (VERGUEIRO, 2005).

A partir disso, percebeu-se que a HQ herdou da custódia moderna, os traços materiais para ser e servir como objeto colecionável, já que consoante a Ribeiro (2005) o valor patrimonial, baseado na noção de bem cultural relacionado a possuir e a adquirir, se coleciona e/ou se vende, pois, está associado ao valor estético, afetivo e econômico. Em suma, os motivos são diversos para se iniciar uma coleção, porém são distintos no que se refere à intenção dada pelo colecionador. No entanto, as coleções de HQs representam um valor significativo e único que somente o próprio colecionador pode definir.

Conforme, Pedrão; Bizello (2016), a memória que a coleção representa pode

não ser apenas afetiva, mas uma memória histórica e cultural, pois sendo assim, não se limita ao colecionador. BLOOM (2003) relata que o ato de colecionar como projeto filosófico, parte da tentativa de atribuir sentido múltiplo ao caos do mundo a considerar e descobrir o seu significado oculto. Essa prática está entre a mais antiga da humanidade e, sobrevive até os nossos dias.

Com o início do advento informacional e tecnológico sobre os documentos tradicionais e suportes estáticos, já se presenciava a ruptura de um paradigma tradicional, e conseqüentemente, se instalava a crise sobre o modelo historicista e custodial. Diante a emergência da sociedade da Informação em expandir e alterar fatores essenciais que conferia não só a informação, mas também, a outras áreas do conhecimento e aos meios de comunicação, novos desafios surgiam e outras áreas se revelavam com problemas (RIBEIRO, 2005), entre essas áreas - o colecionismo de HQ aparecia, e como tal, apontava as falhas que eram correspondentes ao modelo custodial.

Contudo, diversos eram os fatores que exigiam mudanças necessárias para superar a própria crise. E, ironicamente, a crise foi um reflexo da própria ação do capitalismo, que influenciou o colecionismo a produção em massa criando inúmeras séries e tiragens de HQs que podiam ser encontrados em extrema abundância.

Por isso, no final dos anos 80 até a metade dos anos 90, as HQs passam por mudanças como tentativa de contra-atacar o inchaço comercial sobre a produção de quadrinhos, que culminou na decadência da comercialização do objeto levando a falência e extinção os setores comerciais responsáveis como publicadoras, estúdios, distribuidoras e diversas editoras. Logo, após a explosão informacional, colecionar HQs se tornou um desafio por consequência das diversas técnicas que se experimentava sobre o veículo da HQ (GONÇALO JR., 2004); (FRANCO, 2004); (FEDEL, 2007).

3.1 A CUSTÓDIA NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

O período de vislumbre dos colecionadores foi no início dos anos 30 até meados de 80. Durante esse período, as histórias em quadrinhos (HQs), bem como, tantos outros meios de comunicação e artes, passavam por mudanças, experiências

e adaptações (MOYA, 1977).

A imprensa teve participação fundamental, pois favoreceu uma abordagem cômoda também aos quadrinhos, visto que o objeto quadrinho necessitava de qualidades estruturais para receber visibilidade e promover o envolvimento tátil para melhor compreensão da imagem (MCLUHAN, 1964).

Essa ocorrência foi notável e mais uma vez retrata a importância da imprensa sobre o objeto HQ. No Brasil, as histórias em quadrinhos e os personagens clássicos, em especial os que antecedem os anos 70, apresentavam baixa qualidade em relação a sua definição, Mcluhan (1964) relata que a baixa qualidade concedia uma forma de expressão diferenciada que contemplava também, a participação do leitor e sua interação contínua.

Segundo García (2012), embora a linguagem das histórias em quadrinhos já estivesse consolidada na época, o estilo de narrativa e imagens sequenciais data da antiguidade ou mesmo da pré-história e possuíam a função de contar histórias. Além disso, o autor afirma que a popularização dos quadrinhos se deve em partes a história do jornalismo justificando a sua origem conforme o aparecimento nos suplementos.

É inegável a importância que as HQs exerceram sobre os jornais. De acordo com García (2012, p.66), “as histórias em quadrinhos desempenharam papel fundamental na concorrência entre os jornais New York World e New York Journal no fim do século XIX”. Visto isso, compreende-se a influência da imagem no desenvolvimento dos acontecimentos noticiados.

As HQs eram publicadas em suporte papel e sua criação era realizada com os instrumentos mais comuns de desenho, como lápis, pincel, tintas entre outros materiais utilizados na criação do desenho (FRANCO, 2004). Portanto, pensa-se que o trabalho dos colecionadores tem seu início a partir da seleção do quadrinho e escolha dos formatos.

Diversos formatos foram difundidos no decorrer da história em quadrinhos, e a forma mais comum e usual que se havia na época, era em formato impresso. Dessa maneira os formatos se destacam, entre: a página dominical; a tira de jornal; a revista periódica ou *comic book*; álbuns & *graphic novels*; fanzines; manuais didáticos e *story boards* (FRANCO, 2004).

3.2 A CUSTÓDIA DO ANALÓGICO NAS HQS

Entre os diversos formatos impressos existentes, a página dominical consistia na primeira forma de veiculação das HQs e que antecedia a tira de jornal. A página dominical acompanhava os suplementos que iriam juntos nos jornais no dia de domingo. Até os anos 2000 se utilizava desse recurso para divulgar a venda ou assinatura de determinado quadrinho, álbuns e *graphic novels*, entre outros (MOYA,1986).

Segundo Moya (1986), era disponível para o artista apenas uma página para elaboração da HQ completa ou um capítulo desta. O quadrinho criado por Zenas Winsor MacCay - *Little Nemo In Slumberland* (1905) foi uma das HQs que conseguiu receber notoriedade nesse formato, dentre outras. McLuhan (1964) informa que as histórias em quadrinhos como *Yellow Kid/ O garoto amarelo*, de Richard F. Outcault movimentava as vendas de jornais nos anos de 1898, e nos anos que se seguia juntamente com o início do suplemento.

Mediante a isso, Franco (2004) expõe que a tira de jornal foi uma das primeiras formas de transmissão das HQs modernas tendo como característica principal, apenas uma vinheta/ coluna de quadrinhos que geralmente era publicada na cor preto e branco e que contava com a periodicidade semanal ou diária, a narração poderia sair na forma completa ou seriada.

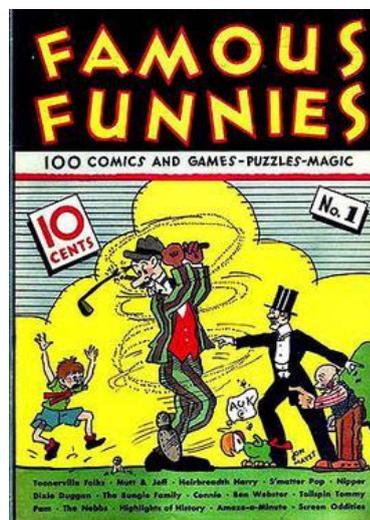
Atualmente, os jornais impressos estão perdendo o seu uso, mas as tiras de jornais ainda se mantêm presente e ainda é publicada enquanto ocorre à impressão dos jornais impressos. De acordo com Gubern (1979), o processo de burocratização e mercantilização da produção das HQ teve seu início em 1915.

A partir disso, a revista periódica ou comic book obteve sua publicação no ano de 1929 nos EUA e levava o título de *Famous Funnies*, no entanto, a revista era comumente chamada de *The Funnies*.

A *The Funnies* reeditava na época, os quadrinhos publicados. Aos poucos, a revista recebeu notoriedade até que outras passaram a surgir, isso deu início à revista periódica sendo vendida em bancas de jornal nos EUA, e logo, a ideia foi difundida pelo mundo. Os *comic books* adquiriram espaço com advento da *The Funnies*, e com isso, os artistas passaram a ter mais espaço e mais páginas para ilustrar, tal formato se caracterizou pela grande tiragem.

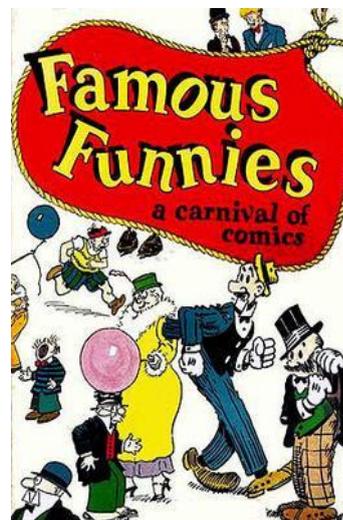
Diferente das revistas periódicas, os álbuns & *graphic novels* (romance gráfico) consistem em um formato e distribuição que lembra o livro. A qualidade do papel, a arte, a encadernação são luxuosas e buscam atingir um público mais maduro. No Brasil essas edições tendem a ser mais cara que uma edição simples. O termo *graphic novels* foi criado por Will Eisner para nomear seu trabalho - *No coração da tempestade*, essa HQ pretendia atingir um público mais refinado, já que se tratava de um formato diferente dos *comic books* (FRANCO, 2004).

Figura 1- The Funnies #1 (1929)



Fonte: Wikipédia

Figura 2 - The Funnies #1(1934)
A carnival of comics.



Fonte: Wikipédia

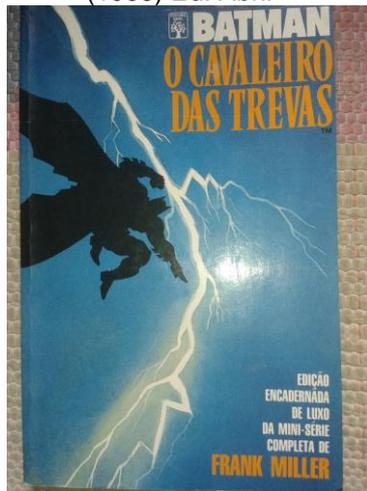
Figura 3 - No Coração da tempestade
(1991) Ed. Abril.



Fonte: guia dos quadrinhos

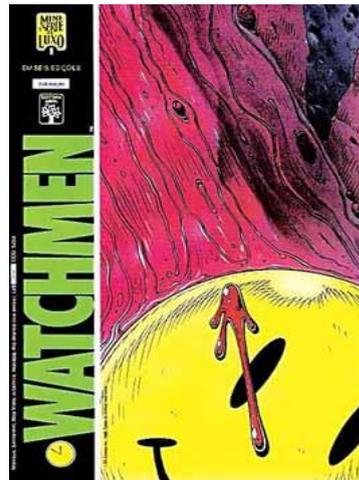
O termo se popularizou ainda mais no período entre o final dos anos 80 à 1994 quando o mercado das *graphic novels* tornou-se efervescente com o quadrinho em brochura - *O cavaleiro das trevas*, de Frank Miller (DC Comics) e *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (DC Comics). Entretanto, a *graphic novels* não é uma invenção americana, mas sim, uma manifestação dos moldes de álbuns europeus (HQs) (FEDEL, 2007).

Figura 4 - O cavaleiro das trevas (1988) Ed. Abril



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 5 - Watchmen (1986 – 1987) Edição definitiva (2009) Ed. Panini.



Fonte: guia dos quadrinhos

Dada a grande existência de fãs de HQs, surge o termo *fanzine* (Fanatic Magazines) que se refere às publicações independentes de artigos que tratava de assuntos relacionados às obras estimadas. Foi por meio dos fanzines que se iniciaram a difusão de trabalhos de HQs independentes (FRANCO, 2004).

Os fanzines reservam as características marcantes, dentre elas: a liberdade de expressão, dado que os fanzines são uma expressão de vanguarda entre os fãs e seus criadores, além disso, recorrem à exploração da linguagem verbal; publicações de tiragem reduzida e distribuição via correio entre os quadrinistas e fãs em razão de serem revistas alternativas sem representação editorial. No Brasil, os artistas que se destacaram pelo gênero, foram: Antônio Amaral, Gazy Andraus, Henry Jaepelt e Flávio Calazans (FRANCO, 2004).

Com o surgimento dos manuais didáticos se confere mediante o potencial que os quadrinhos apresentam a narrativa e linguagem simples. O formato se deve ao período da Segunda Guerra Mundial, quando Will Eisner, que serviu o exército

norte-americano, passou a desenhar manuais didáticos em quadrinhos para explicar o funcionamento e diferentes funções de armamentos, e etc (FRANCO, 2004).

As características que marcam os manuais didáticos são: a objetividade que a mensagem busca transmitir e o esquematismo, cuja função é tornar a informação compreensível para o leitor, senão a garantia do bom funcionamento do objeto. Próximo da ideia de manuais didáticos existe os *story boards*⁹, que se diferem dos manuais didáticos, pois buscam demonstrar sobre o papel, a sequência imóvel de cenas respectivas para animações e montagem de HQs (FRANCO, 2004).

Por volta do fim dos anos 90 e início do século XX iniciaram as experiências com a utilização do recurso e uso do computador para auxiliar na realização de tarefas. A utilização do computador para a realização das HQs era muito pequena e superficial, já que muitos quadrinistas não tinha prática com o computador. No início se utilizava para criação de imagem, a colorização, letreiramento, e a digitalização das imagens impressas. No entanto, a tradição e a conservação da publicação seriam mantidas pelo recurso do formato impresso (analogico). Foi através da integração da humanidade digital que tornou acessível e habitual, a utilização constante da digitalização frequente das HQs. É imprescindível ressaltar que o uso do computador nesse período ainda era superficial (FRANCO, 2004).

Percebe-se que o fazer tradicional de criar e elaborar quadrinhos ainda se moldava ao modelo tradicional proposto anteriormente. Visto isso, percebemos o modelo de comportamento custodial, cuja proposta não se restringe apenas a guarda do documento ou do objeto informacional. A custódia é um modelo de comportamento que foi propagado com o pensamento positivista, que pensava em manter a realidade baseada numa prática sedimentada na tradição, e que sem recusa serviu o propósito até certo período na existência de uma sociedade.

É compreensível que o objeto de coleção HQ se fez sedimentado em um modelo, pois como foi citado no capítulo 3, o colecionismo é um exercício que vinculado a uma prática, atravessa épocas sem mudanças e alteração do uso de novos artifícios para disseminação. Logo o colecionismo de HQ sofreria o mesmo

⁹ No livro quadrinho - guia prático (2011) é apresentada a instrução para compreender melhor a serventia do *story boards*. O *story boards* é elaborado para ser um guia visual onde os desenhos não são elaborados para ser lidos, e sim, para decodificar um roteiro em enquadramento, cortes, informações visuais relativas a efeitos, fotografia e direção de arte.

modelo e mesmo método de custódia bibliográfica, o qual se encaixa perfeitamente nos moldes dos objetos em formatos impressos.

Assim, o aparecimento de quadristas independentes e a utilização do computador como ferramenta, destaca o interesse em aprimorar e desenvolver novos modelos e métodos que irão refletir tanto no processo de elaboração e veiculação das HQs, quanto na mudança de modelo de custódia de coleções no futuro.

4 PÓS-CUSTÓDIA E O COLECIONISMO DE HQ

Antes do paradigma da custódia entrar em crise, a necessidade em realizar mudanças se mostrava cada vez mais emergencial. Como já foi descrito anteriormente, já se existia a necessidade de obter o objeto informacional, e cada vez mais outras áreas do conhecimento que utilizavam o documento impresso ou objeto como registro do conhecimento, como é o caso da arquivologia, biblioteconomia e a museologia, se mostravam detentoras desses objetos.

Para Silva (2002), as três áreas se correlacionam devido os campos de conhecimento científico se originar no século XIX, e possuírem o modelo de comportamento direcionado ao paradigma patrimonialista. Miranda (2009) relata que a documentação de Paul Otlet e La Fontaine passava por transformações decorrentes da transição e produção da área, o que fez com que a documentação estabelecesse um movimento de vanguarda que resultava na transformação de qualquer suporte de informação como seu objeto de estudo. Tornando a área da documentação e respectivamente, o documento como elementos principais de discussão e relevância.

O movimento de Otlet e La Fontaine foi impulsionado durante o período da Segunda Grande Guerra. Dito isso, Freire (2006) revela que durante o período da Segunda Guerra mundial, os países que formavam a aliança contra a Alemanha, especificamente EUA, URSS e Grã-Bretanha passaram a empregar um número considerável de pessoas para processar, coletar e selecionar as informações relevantes para sair vitoriosos da guerra.

Mesmo após o período pós II Guerra, Ribeiro (2005) conta que vivíamos ainda sobre influência do modelo de comportamento historicista e custodial, o qual regia a produção e disposição da informação. Em meados dos anos 60, se inseria a Ciência da Informação, ciência que impactou novos olhares às áreas de informação que anteriormente firmavam suas competências sobre os moldes tecnicista e positivista.

O conceito de informação é analisado por Silva (2006) sob as diversas dimensões com o intuito de explorar o princípio que articula de formas diferentes, as áreas de conhecimento buscando aproximações sobre a noção de informação e os

conceitos de cultura, conhecimento, documento e comunicação. Destarte, o impacto despertou a inserção de novos comportamentos e práticas que resultavam na inferência da transformação tecnológica sobre as áreas que atuam sobre a informação documentada e registrada.

Diante disso, surge o modelo de comportamento da pós- custodia conduzido por Silva (2006) e Ribeiro (2005) e Cook (2012) denominado de modelo pós-moderno. A partir da transitoriedade do modelo de comportamento científico, o período se intensifica para evoluir a um novo paradigma. O paradigma pós - custodial firmado por Silva (2006) apresenta-se como: dinâmico, informacional e científico, se diferenciando do paradigma anterior identificado por Silva (2002) como paradigma custodial.

O mesmo comportamento paradigmático é visto por Cook (2012), como o modelo pós-modernista, o qual assume a postura sobre discutir criticamente contra a imposição das gerações anteriores em determinarem a forma das coisas comuns como naturais. Desse modo, o pós-modernista desnaturaliza o que a sociedade assume como natural. A inserção de um modelo de comportamento que resulta na inferência da transformação tecnológica. O modelo busca instituir de forma prática no interior da Ciência da Informação, o valor da informação, o dinamismo em resposta a estagnação, a mobilização dos modelos teórico/científicos que discutam a respeito dos *modus operandis* sobre a informação.

Ribeiro (2002) relata que o modelo de comportamento pós-custodial se integra as três áreas disciplinares da CI, as quais se destacam entre a biblioteconomia, museologia e arquivologia, devido aos fatores contemporâneos que incluem a utilização das tecnologias digitais e a ênfase do direcionamento do acervo para o usuário.

A autora ressalta que através dos fatores contemporâneos é possível reforçar os três fortes pontos de união entre as áreas, por meio da gestão da memória conferindo a seleção, coleta e avaliação de documentos; seguida pela produção de informação documentária através da representação da informação estocada, bases de dados, catálogos e resumos; e por fim, a mediação da informação que compreende a comunicação das informações, transferência e atendimento das necessidades dos usuários (RIBEIRO, 2002).

Para Silva (2010) o paradigma pós-custodial não promove o fim do documento tão pouco seu esquecimento, pois não é empregado o termo desmaterialização da informação, uma vez que ao externalizar o que pensa, sente, precisa e o que quer tende a buscar um suporte material que veicule, registre e preserve as suas palavras, números, desenhos ou imagens. Além disso, o documento é entendido como informação, a qual consiste em um conjunto estruturado de representações mentais e emocionais codificadas [...] (SILVA, 2006, p. 150) juntamente a um suporte se torna matéria incontornável.

Notadamente que com o surgimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (as TIC) ocorreu à mudança na reprodução e na comunicabilidade dos conteúdos informacionais, o que contribuiu para a coexistência das estruturais internas sem alterações, em dois ou mais suportes diferentes. Conforme a multiplicação de documentos e com conteúdos idênticos, a informação se sobressai como substância se destacando e, se reproduzindo ilimitadamente em estado de veiculação (SILVA, 2010).

E isto é, obviamente, o oposto de custodiar ou guardar, de fechar, de esconder... O conceito de informação convoca, deste modo, o de comunicação e ambos se reportam a um fenômeno humano e social que tem a ver com a capacidade simbólica de cada pessoa e com a necessidade de uma interagir com outra ou outras (SILVA, 2010, p. 13).

A conceituação acima permite não busca voltar as abordagens práticas e instrumentais voltadas a descrever os documentos (objetos culturais e patrimoniais conservados), mas promove um esforço de cientificidade que entenda e explique os modos e os contextos de produção informacional, as formas de mediação formuladas nas estratégias de organização e representação de conteúdos, como nas bases de dados e plataformas digitais, além dos múltiplos aspectos e nuances do comportamento individual e coletivo que busca, promove e faz o uso da informação (SILVA, 2010).

A característica do paradigma pós-custodial é ser informacional e científico implicando em efetuar mudança sob o cunho epistemológico fundamental enfatizando as abordagens instrumentais, práticas, normativas e descritivas dos documentos e artefatos, os quais devem ser compreendidos e explicados mediante o fenômeno

infocomunicacional. O fenômeno infocomunicacional é tratado no paradigma da pós-custodialidade através de etapas e momentos pertinentes e inseparáveis mediante ao caráter simbólico-relacional dos indivíduos, conforme a origem, coleta, organização, armazenamento, recuperação, interpretação, transmissão, transformação e utilização da informação (SILVA, 2010).

Para o autor (SILVA, 2010) a manifestação da pós-custodialidade é expressa por meio do imperativo da cientificidade, pois lhe confere diante a incerteza e a diversidade os desafios que se inserem na atual Era da Informação. Assim, diante a os desafios, a internet se estrutura de maneira diversificada, ubíqua, flexível, global, acessível, interativa, complexa e mundializada assumindo a função de ferramenta para propiciar a construção e dar seguimento aos projetos individuais desenvolvidos a partir de diferentes dimensões e em tempos distintos.

A CI parte do novo paradigma apresentando traço emergente, frágil, mas conferindo potencialidades, as quais se afinam e centralizasse sobre a dinâmica das Ciências Sociais à compreensão do social e da cultura. Contudo, a condução e fluência na potencialidade das funções da prática, tornam-se indispensáveis a compreensão e integração do conceito operatório de mediação onde busca atender às exigências conforme o enfoque comunicacional e a produção informacional sobre o contexto(s) e meio ambiente partilhando ou não da interação e ação comunicante (SILVA, 2010).

De acordo com Silva (2006), o modelo de comportamento pós-custodial reflete as características que insere a CI a interdisciplinaridade. Pombo (2008) expõe que a interdisciplinaridade dispõe de um conceito que considera o confronto como teste do limite do conhecimento, cujo obstáculo se apresenta diante a saberes não definidos ou se revela diante de princípios que revela múltiplas soluções sobre perspectivas diferenciadas.

O termo interdisciplinaridade se descreve pelo prefixo *inter*, que significa que o termo detém princípios e valores que parte da convergência, da complementaridade e do cruzamento, por meio do fenômeno que se presencia na ciência contemporânea ou pós-moderna. “A interdisciplinaridade é uma palavra que persiste, resiste, reaparece. O que significa que nela e por ela algo de importante se procura pensar”. (POMBO, 2008, p.16).

Por isso, o colecionismo de HQ se integra na discussão do modelo de comportamento pós-custodial, pois além de integrar o corpus científico devido o objeto de estudo ser interdisciplinar e atribuir o elemento de informação e comunicação; ainda colabora com traços fundamentais de informação que transforma a cultura, além de discutir a guarda do objeto utilizando a memória como elemento motivador.

Para Barreto (2002), a informação pode ser assinalada como um mecanismo transformador da consciência do indivíduo e de determinado grupo social, que conduz por meio de estoques, o indivíduo e construção da sua memória do passado atribuindo concepções ao futuro. Sabe-se assim, que a informação foi assimilada adequadamente quando, esta produz conhecimento.

De acordo com Lemos (2004), foi devido aos diversos conhecimentos produzidos que se incitou o surgimento das novas tecnologias de comunicação e informação junto às telecomunicações analógica e a informática, propiciando a difusão de diversas formas de mensagens sob o suporte do computador.

Dessa forma, a revolução digital consistiu no progresso das “mass media” (televisão, rádio, imprensa, cinema) e na produção e divulgação em rede, porém os estoques de informações nos indivíduos são consistentes e se armazenam ainda na individualidade de cada (LEMOS, 2004). Ao absorver a informação, o indivíduo tem seu estoque mental alterado devido à experiência que vai de encontro com a informação adquirida, o que conduz o indivíduo e a sua sociedade aos benefícios e ao seu desenvolvimento (BARRETO, 1994).

Assim, observa-se que o colecionismo de HQ atravessa o processo paradigmático emergente onde é perceptível perceber o crescimento do objeto como fenômeno da cultura coletiva, cujo processo e mudança estrutural e informacional lhe é atribuído intencionalmente, e lhe reconfirma ainda, elementos que compõem a memória coletiva e a memória do objeto. Dessa maneira, os “objetos incorporam informação única sobre a natureza do homem na sociedade”. (PEARCE, 1994, p. 125).

Por sua vez, o paradigma pós-custodial se destaca pelo colecionismo de HQ dispor de ideias que agreguem as tecnologias digitais, além de possibilitarem a reconfiguração do objeto informacional para melhor dispor seu conteúdo. De acordo com Silva (2006) essa ação é de extrema importância, pois possibilita que cada vez

mais, usuários disponham de acesso à informação.

O autor ressalta ainda, que isso favorece a valorização dos aspectos intangíveis da informação, o que direciona o indivíduo a centrar-se mais na absorção informacional produzindo estoques, do que ocupar o usuário a buscar acesso no objeto informacional e seu conteúdo.

A era digital, também chamada de era da informação só foi possível devido os suportes funcionais das tecnologias permitirem a comunicação, produção, armazenamento e o repasse de informações para um espaço coletivo efetuado por um indivíduo, além da interação humana e máquina. O autor afirma que a internet é parte integrante da expansão tecnológica, a qual aborda e influencia a sociedade, economia, política e cultura sendo responsável pelo próprio impacto da causa (CAPOBIANCO, 2010).

Castells (2000) relaciona a importância da informação e geração de conhecimento resultante da força produtiva, igualmente aos fluxos de informação (principalmente o conhecimento científico) e por fim, a revolução provocada por computadores e as TIC's, as quais propiciaram um considerável aumento no setor de serviços e de informação.

O que ressalta o termo sociedade em rede, nomeado por (CASTELLS, 2000) que se refere à viabilidade de ultrapassar as barreiras do espaço físico, que embora anteriormente limitado pelos processos socioeconômicos e culturais regidos pelas características historicista e positivista, se encontram em ascensão por meio das TIC's, além de estabelecer relações de comunicação que auxiliaram no processo de desenvolvimento sociocultural na contemporaneidade.

Consoante a Castells (2000), associar tantos modos de comunicação em rede interativa permitiu o crescimento da estrutura mental para comunicação e acumulação baseada em conhecimentos, o que antes era apenas uma prática comum no discurso racional.

Na atualidade, observa-se que ocorre a integração de diversas formas de comunicação com os colecionadores de HQs através da interoperabilidade da informação mediante as manifestações pessoais, por meio da expressão e prática de uso de sites como base de dados, que exploram as percepções da mente humana individualmente e coletivamente, o que dispõe e realiza a troca de experiência e de informação além da formação do conhecimento.

Mediante a isso, a prática de colecionar digitalmente se manifesta pelo desenvolvimento das práticas digitais que evoluíram contribuindo para inovar os métodos e modelos. A inovação tecno-científica e o crescimento da cultura de massas, produto da indústria cultural, requer um modelo de consumo elevado (MATTELART, 2002). Por outro lado, esses elementos necessitam de reciprocidade para ocorrer à interação e a intenção de custodiar (coleccionar) o objeto na conjuntura do ter e do manter sobre a era digital.

De acordo com Ribeiro (2005) na atualidade, o documento tradicional (a revista em quadrinho), os suportes materiais de informação, dispostos em formato de papel foram ocupados por uma realidade virtual que possibilitou a reprodução sem limites sendo possível de localizar sobre os múltiplos espaços que exigiam maior funcionalidade diante a inovação.

A racionalidade sobre o carácter científico tecnológico se definiu no modelo moderno de progresso que repercutiu na crescente transformação dos demais meios de comunicação. E que cooperou com o crescimento e desenvolvimento da cibercultura - mudança cultural ocorrida devido à instauração da internet na sociedade pós-moderna (LEMOS, 2004).

E por consequência do desenvolvimento da cibercultura, nos últimos anos, vem ocorrendo à revolução das *mass media*, que se faz presente principalmente nas imagens (fotografias, ilustração, animações), cujas consequências ainda se encontram em crescimento e se mostram ainda distantes da compreensão social (LEMOS, 2004). Toda revolução se apresenta de forma lenta, mas certamente, alteram fatores que se mostram como importantes perante a sociedade, na percepção da história e na consciência da materialidade social.

Dessa forma, compreendendo a ideia do autor (LEMOS, 2004) se espera que a revolução da imagem amplie a cognição do indivíduo possibilitando acesso facilitado de forma diversificada, que possa ser representada pelos meios e recursos digitais e pela prática de uso das TIC's. Nesse caso, o colecionismo de HQ se apresenta acessível à ação da mudança de suporte e formato para o digital devido o acesso cognoscível perante as mídias digitais *on line*, e ainda estas serem acessíveis para realizar leitura nos suportes usuais mais comuns.

Ação de colecionar HQ em formato digital parece favorecer aspectos positivos a formação de coleção, como: o acesso remoto em qualquer ambiente,

suporte e acesso. O acesso digital parece oportunizar e agregar valor sobre os objetos materiais (HQs em formato analógico, impresso), promove a diminuição de gasto em recursos (matéria – prima), redução de acúmulo de objeto em espaço físico, além da facilidade de organizar, armazenar e guardar (custodiar) as HQs.

Em contrapartida, se acentua bastante a preocupação sobre o fator da memória patrimonial na prática de colecionar HQs impressa, já que se constata que devido o surgimento das coleções de HQs digitais, ocorre à redução de impressão das HQs, o que revela um obstáculo para a custódia e o colecionismo físico.

Franco (2009) acredita que as HQs ainda continuarão sendo impressa. E conseqüentemente não será mais considerável mídia de massa. Por outro lado, as HQs físicas farão parte de um mercado de produtos, onde serão tratadas como: objetos raros e luxuosos devido ao baixo volume de impressão e tiragem.

Assim, percebe-se a existência de um paradigma custódial onde atinge o estágio consciente do indivíduo em que a praticidade de colecionar HQ digital se sobressai diante as preocupações de preservação da memória de colecionar as HQs físicas. A memória:

É também registro do conhecimento que se transforma em meio e forma a partir do processo de dessacralização, tanto pela perda do valor de chancela da verdade documentada, quanto pela desmaterialização do suporte de impressão e do espaço de guarda. (SANTOS; GALINDO; SOARES, 2015, p.12).

Dessa forma, se compreende que as HQs físicas não pereceram no esquecimento em detrimento das HQs digitais, muito menos as práticas de colecionar no modelo analógico e digital. Visto que as tecnologias de informação e comunicação foram instrumentos técnicos criados com o propósito de colaborar na disseminação e preservação da cultura (CAPOBIANCO, 2010).

As práticas se moldam e se alteram mediante a ascensão das ferramentas e das técnicas conservando, no entanto, a informação (SANTOS; GALINDO; SOARES, 2015). Diante disso, opera-se a informação como fenômeno resultante da experiência e da essência de seus condutores, cujos desejos e intenções são expressos sobre o objeto de coleção.

A informação é fenômeno enquanto a experiência e a essência assumem como elementos formadores do objeto, sendo a essência formada pela intencionalidade que aponta a compreensão dinâmica e variável sobre as percepções do contexto e da experiência (MIRANDA, 2012).

Assim, entende-se que a cultura adquirida na Era Digital ou na Era da Informação se concretiza em memória pelas tecnologias que buscam facilitar a comunicação e interação da produção, do uso, do armazenamento, do repasse de informações sobre um espaço coletivo onde é permitido integrar e recuperar o registro de informações construindo significados (CAPOBIANCO, 2010).

A memória é um fluxo que se desloca entre os modos da civilidade, sociabilidade e humanização, os quais se colocam diante do desenvolvimento cognitivo, decorrente da subjetividade de determinado indivíduo e da coletividade. A memória é informação como fenômeno social que se mobiliza através da partilha e do conteúdo social persistindo conforme os períodos de incertezas, o objetivo de efetuar trocas de significados e produzir conhecimento (SANTOS; GALINDO; SOARES, 2015).

Posto a isso, os objetos são escolhidos como reflexo da consciência do indivíduo oriunda da intencionalidade que é expressa pelo comportamento do indivíduo colecionador, e isso retrata a vivência sensível que os envolve, é por essa razão que o colecionismo é construído.

O colecionismo de HQ digital e o colecionismo de HQ analógico se diferem pelo recurso ou meio que objeto oferta a informação, pela apreensão do entendimento e pela cultura que se manifesta e é compartilhada diante as mídias. As HQs físicas podem até perder seu valor monetário, mas nunca o acesso. As HQs digitais podem não dispor de elementos sinestésicos, mas partilham dos meios que propõem a disseminação e interação entre os leitores-colecionadores.

Assim, as HQs adquirem outros valores, os quais estão preenchidos com significados e experiências que representam as mais distintas intenções individuais geradas por cada colecionador, e, que superam a situação atual. Foi através dessas intenções que se consolidou a concepção de colecionismo sobre o homem no ocidente.

4.1 A PÓS-CUSTÓDIA: MEMÓRIA E PATRIMÔNIO DIGITAL

De acordo com Dodebei (2006), a memória seja ela individual e coletiva transitam no ciberespaço através do recurso digital circunstancial, que sugere discutir sobre as formas de preservar o conteúdo informacional em rede. O objeto digital se estabelece através de bens culturais disposto em ambiente virtual por intermédio da duplicação dos bens (textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, software, páginas na web, coleções e etc.) representados na web.

A preservação digital busca transformar o objeto informacional representando-o digitalmente com o intuito de garantir a sua proteção contra a perda documental e de autenticidade, sem negar a sua natureza (DODEBEI, 2006).

A preservação do digital está direcionada a salvaguarda de materiais e documentos produzidos com o intuito de armazenar as memórias, cuja descrição e representação se faz necessária para denominar e realizar a disposição do objeto informacional na web. Esse processo é denominado de gestão eletrônica de documentos (GED) cuja função é gerenciar a dinâmica documental, realizando o registro do percurso do documento e sua interação com o ambiente contextual. A característica dominante na GED é o recurso digital estratégico que vai sustentar metodologicamente o campo da preservação digital (DODEBEI, 2006).

Segundo Dodebei (2006), a preservação da memória digital recorre à promoção de recursos que facilitem a conexão de objetos informacionais a outros, isto é, precisa proporcionar a interoperabilidade digital entre as redes de informações culturais independentemente de sua natureza institucional, material e histórica para que possa efetuar a troca de informações que auxiliem na otimização do acesso informacional.

Logo, é essencial efetuar a organização conceitual do material para propiciar o recurso hipertextual inteligível nas páginas, sites e portais na web; consoante à organização de documentos no âmbito da CI, a representação da informação é realizada através da atribuição de termos indexadores lógicos para promover o objeto juntamente com a seu conteúdo informacional, além disso, preservar o objeto informacional digital é tornar a memória ativa na web, assim, é fundamental realizar a inclusão e efetuar a manutenção do ambiente digital que armazena a informação (DODEBEI, 2006).

“Preservar o objeto digital implica na preservação física; preservação lógica; preservação intelectual; preservação do aparato (metadados); e preservação do uso (monitoramento e instrumentalização e domínio) ” (DODEBEI, 2006, p.9). Assim, é conferido ao objeto informacional caracterizado por seus descritores, o valor patrimonial.

A autora relata que o patrimônio tem o sentido de sobre-valor, que ultrapassa e envolve os valores documentais e informacionais, aproximando os bens culturais a uma nova realidade patrimonial. O trajeto dos patrimônios digitais, a dimensão da simulação ou o polo da informática-midiática se deposita sobre as outras, pois os patrimônios criados virtualmente e digitalizados são armazenados na memória, após o gerenciamento de dados para posterior disseminação no ciberespaço (DODEBEI, 2006).

Para a autora, o uso do conceito “patrimônio digital” aproxima a ideia de patrimônio virtual, ou seja, intangível, imaterial. O patrimônio intangível elenca a escolha, decisão ou determinação de políticas, que determinam a representação do conceito para um grupo/elemento de sua memória. A rotulação patrimonial interfere no desaparecimento dos bens, promove o uso, protege e garante o valor do bem material.

“O atributo de valor patrimonial, mais extenso do que aquele representado pelo valor documental, transforma esse bem em patrimônio. Poder-se-ia então estabelecer uma sequência de leitura para o bem patrimonial considerando as ordens: objeto, documento e patrimônio” (DODEBEI, 2006, p.10).

4.2 A PÓS-CUSTÓDIA E A PRÁTICA DO OBJETO HQ

A necessidade do uso e utilização de recurso do computador para elaborar HQs conforme a passagem das décadas entre 80 e 90, apresentou uma prática e execução de tarefas no cotidiano que apresentava a inserção de modelos, ou seja, domínios que correspondem aos métodos híbridos e a novos modelos de publicação em geral, os quais não necessitam se limitar ao impresso (papel) (FRANCO, 2004).

As novas práticas são reconhecidas e responsáveis pelas mudanças nos processos de comunicação como no conhecimento, os quais se relacionam ao fluxo

informacional que se passa entre o ambiente digital e o ser na era pós-moderna (COOK, 2012). Essas práticas surgem para dar conta de uma realidade contemporânea de presença e intermediação tecnológica no âmbito das fontes tradicionais de informação, que antes eram usufruídas apenas em seu formato físico. (MARINHO; PIMENTA, 2017, p.2).

Dessa maneira, a consequência da introdução das tecnologias digitais nos universos da cultura e das unidades de informação no universo das HQs, representam as tentativas que sugerem a inovação dos formatos dos quadrinhos, e isso, conseqüentemente, atinge os suportes das HQs. Certamente, o colecionador poderia está atento às mudanças que ocorrem com o seu objeto de coleção. Conforme as mudanças e o intuito de inovar surgem assim, outros formatos de HQs, como: vídeo *bande dessinées* ou BD clip (HQ em vídeo), HQ radiofônica, HQ ao vivo, HQs em CD-ROM e *On line* (HQ eletrônica) na tentativa de inovar e elevar o desempenho dos quadrinhos (FRANCO, 2004).

O vídeo *bande dessinées* ou BD clip (HQ em vídeo) trata da transposição de álbuns de HQ para o formato de videoclipe (FRANCO, 2004). O recurso utilizado conta com os efeitos visuais e a digitalização do HQ. A primeira experiência ocorreu em 1985 na França com a obra Los Angeles. A segunda ocorreu em 1993 com o quadrinista Will Eisner, com a obra *Moby Dick* de Herman Melville, porém devido à insuficiência de capital financeiro, o projeto não alcançou êxito para continuar.

A partir disso, torna-se inteligível o longo tempo que as HQs levaram para desenvolver-se sobre outros formatos e suportes. Outras tentativas foram experimentadas, mas em virtude de o hábito cultural de leitura ser expressiva sobre as HQs impressa em papel, qualquer experimento que se distanciasse disso, seria dispensado e tão pouco seria investido devido à ideia e costume que estava estabelecida naquele momento (FRANCO, 2004).

Em 2018, a Netflix, empresa provedora de filmes em transmissão via plataforma streaming decidiu publicar a HQ - *The Magic Order* de Mark Millar. Como propaganda da HQ que será comercializada em formato de brochura, utilizou-se o formato de HQ em vídeo¹⁰.

Além dessas experiências ainda existe, a HQ radiofônica e HQ ao vivo.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=mVZY4qRH-pw> The Magic order, Trailer da edição N# 1.

Franco (2004) alega que essas HQs contam com a transposição da linguagem de quadrinhos para outros meios de comunicação. A primeira experiência ocorreu com o quadrinista e pesquisador Gazy Andraus em meados do ano 2000 com as HQs *Esquizofrenia das Agradáveis*, de Xalberto e depois, uma proposta na versão para rádio, também da autoria de Gazy Andraus, em *Um Diálogo Além do Humano*. A HQ radiofônica e HQ ao vivo consistem na narração por multifacetadas seguida de efeitos sonoros direcionados a obra narrada, o que lembra uma novela narrada em rádio (FRANCO, 2004).

Decerto, o cenário tecnológico dos anos 80 atingiu o ambiente das HQs com êxito devido o computador pessoal (PC) possibilitar o uso de ferramenta de software gráfico. Com isso, à inserção e aceitação social do uso de computadores inicialmente nas empresas e depois nas residências, gerou a aderência aos aparelhos de hardware e periférico (scanner), o que tornou propício o aumento dos recursos da hipermídia para elaboração de quadrinhos. Certamente, ocorreu a tentativa de utilização do PC para produzir HQs em outros formatos contando com maior aperfeiçoamento, assim a elaboração de quadrinhos resultou na ampliação de oportunidades para disseminar e manifestar novos formatos de difusão das HQs, o que colaborou para o surgimento das HQs em CD-ROM e *on line* (FRANCO, 2004).

Observar-se que a década em questão detém a intenção de utilizar o recurso apenas pelo intuito de propagar o pioneirismo e a realização de experiência com o objeto HQ. A ideia foco era propagar a criação de um trabalho direcionando-o a produção de mercado. Não havia preocupação alguma a respeito do público leitor-colecionador e a cultura do acesso ao objeto material (FRANCO, 2004).

As primeiras experiências com as HQs para CD-ROM se originaram da BD clip (HQ em vídeo), segundo Franco (2004) a mudança de formato teve seu início em meados dos anos 80. O autor consegue ser mais preciso quando relata que no ano de 1985 na França, o cineasta, desenhista e roteirista de HQs Enki Bilal (Enes Bilalović) e o videasta Jean Michel Girones elaboraram um vídeo clipe utilizando como base o esboço de uma HQ criada por Bilal. Após um intervalo de tempo, a ideia foi retomada na década de 90 (FRANCO, 2004).

Embora os avanços no universo dos quadrinhos nos anos 80 ainda fossem mínimos eram bastante significativos para o período em questão. As HDs passaram a ter um desenvolvimento mais acelerado nos anos 1990 em diante, resultando em

uma influência positiva sobre a elaboração das HQs. (FRANCO, 2004).

Dentre outras coisas, com a inserção da prática de elaboração e das configurações de novos formatos e do uso de recursos de multimídia recorrente do uso das ferramentas, técnicas e meios digitais ocorre à variação do modo de expressão da produção informacional da HQ e sua disseminação nas artes, ciências humanas e sociais. A divulgação das HQs em suporte de CD-ROM abrange uma nova era na história as HQs, pois elenca possibilidades no uso do recurso da multimídia, como som e animação. Além de que, não existia preocupação em limitação das cores por não haver custo com impressão, e também, a reprodução técnica era totalmente original sem apreensão por desgaste de matrizes de reprodução gráfica ou por digitalização (FRANCO, 2004).

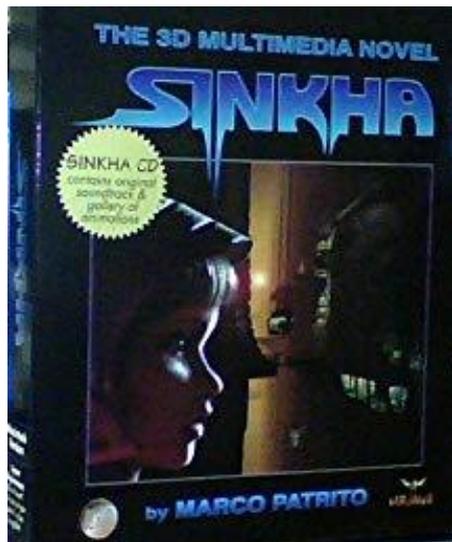
Dado o começo do experimento da HQ-ROM ou BD-ROMs o caminho já estava preparado faltava apenas traçá-lo. De acordo com FRANCO (2004), foram pioneiras as HQ-ROMs: *Sinkha* (1991), *Opération Teddy Bear* (1996), a trilogia *Nikopol* (1996), *Le Sommeil Du Monstre* (1998), *Gulliveriana* (1996), *Kama Sutra* (1999), *The complete maus* (1994), *Reflux* (1994).

Sinkha foi uma criação do quadrinista italiano de ficção científica – Marco Patrito. A HQ-ROM *Sinkha* conquistou sucesso nos EUA, e em 1995 foi lançada na Europa. Isso garantiu a premiação de *Sinkha* com medalha de bronze como melhor livro eletrônico do New Media Invision Awards de 1996 (FRANCO, 2004).

A HQ-ROM *Opération Teddy Bear* (1996) rendeu alguns prêmios para o seu criador - Edouard Lussan. Entre eles estão: o Prix télérama 96 da videoteca de Paris, o Prix de la Société des Gens de Lettres 97 e o Milia d'Or 97 na categoria lúdico-educativa (FRANCO, 2004).

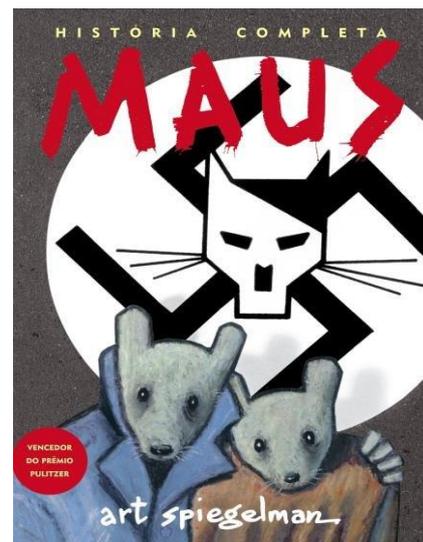
The complete Maus ou simplesmente *Maus* foi uma revista criada por Art Spiegelman em 1991, mas que sofreu adaptação para o formato em suporte de HQ-ROM em (1994), a obra já havia antes conquistado a exposição no Museu de Arte Moderna de Nova York (1992) garantindo a reprodução da obra para outras mídias, como: áudio cassete, fotografia, desenho de prisioneiros, cartas, entre outros. *Maus* é uma obra premiada com um Pulitzer que retrata a história do holocausto de maneira autobiográfica (FRANCO, 2004).

Figura 6 - Sinkha (1991)



Fonte: www.sinkha.com

Figura 7- Maus (1991)



Fonte: guia dos quadrinhos

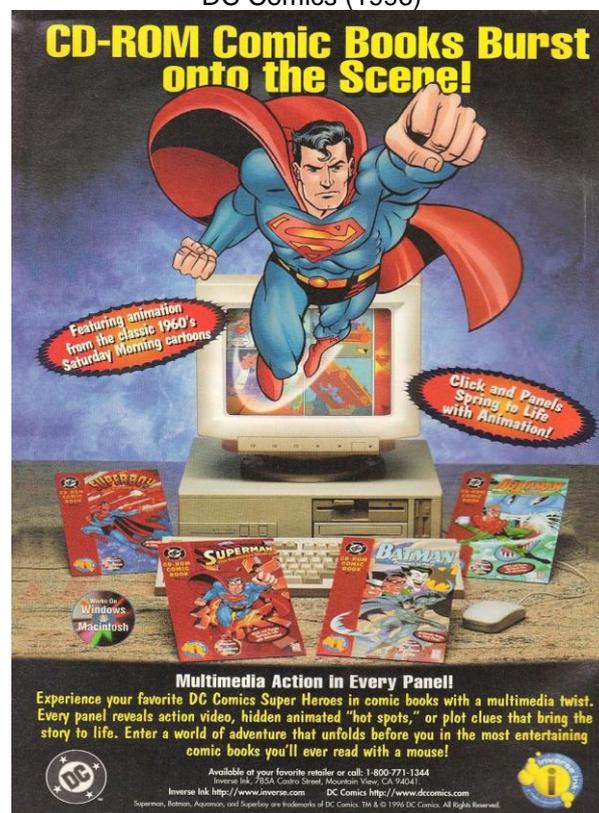
A HQ-ROM *Reflux* (1994) obteve imenso sucesso o que rendeu a premiação do Breaking Multimedia Title do Winnining PC Entertainment's em 1996. Franco (2004) explica que o sucesso da HQ-ROM foi suficiente para a editora DC Comics voltar seu olhar para o mais novo formato e assinar o contrato com a empresa Inverse Ink - responsável pela criação da *Reflux*.

A pretensão era que a Inverse Ink desenvolvesse no formato de CD-ROM, uma adaptação da serie de super-heróis da DC Comics baseados na serie de desenho animado já existente da década de 60. Logo, ainda no ano de 1996 foram lançados quatro CD ROMs das HQ-ROMs: *Superman: the mysterious Mr. Mist*, *Batman: partners in Peril*, *Superboy: spies from outhar space* e *Aquaman: war of the worlds*. Todos os títulos possuíam som e ação multimídia em suas páginas digitais (FRANCO, 2004).

Essas HQ-ROMs alcançaram imenso sucesso nos EUA e em vários países. Aqui no Brasil, a HQ-ROM era vendida com uma revista em anexo, a qual tinha os diálogos traduzidos para o português pela editora Abril, que detinha os direitos para a publicação das obras da DC Comics naquela época. Essas HQ-ROMs possuía embalagem cartonada com formato de HQ americana (comic book), além de seguir todo o design da HQ, contudo seguia estampada na capa a expressão *CD-ROM Comic Book* (FRANCO, 2004).

Todavia, as HQ-ROMs estiveram no auge dos experimentos mais significativos relacionados ao ambiente dos quadrinhos, no entanto a partir do ano 2000 a produção das HQ-ROMs apresentava queda no que diz respeito a interesses editoriais. Franco (2004) revela por meio da observação preferida pelo pesquisador Bénédicte Gillet, que as HQ-ROMs apresentava um encolhimento no mercado dos quadrinhos, pois o custo financeiro desse trabalho exigia a participação de grandes equipes para produção da HQ-ROM, e da necessidade do uso de equipamentos com maior robustez e sofisticação.

Figura 8 - Superman: the mysterious Mr. Mist. Capas DC Comics (1996)



Fonte: pinterest.com

Além disso, a venda desse formato não agradava suficientemente todas as editoras, sem contar que o público europeu devido o seu costume mais purista, consideravam que as adaptações realizadas para HQ-ROM deixavam muito a desejar. Outro obstáculo apontado foi à acomodação do material para comercialização, visto que os pontos de vendas europeus (livrarias) não compreendiam em que seção deveria expor o produto (FRANCO, 2004).

Essa última situação acarretava problemas logísticos, que culminou na diminuição da procura pelo produto atingindo o fim da comercialização de HQ-ROMs promovido pelas editoras. O comércio dos CD-ROMs de quadrinhos tornou-se esporádico e terminou por ser direcionado ao público infantil com conteúdos educativos e jogos lúdicos, marcando dessa forma, o fim de um período e o fim de uma possível (FRANCO, 2004).

É inegável perceber que diversas experiências com mídias se tornaram desprezáveis, o que fez com que as mídias antigas passassem a conviver como emergentes. Contudo, percebe-se que as experiências ocorridas com as mídias antigas permitiram entender a importância do status que elas carregavam, e com isso, foi possível adaptar as antigas funções e introduzi-las as novas tecnologias. A partir disso, “o paradigma da convergência afirma que novas e antigas mídias irão interagir de maneiras cada vez mais complexas” (JENKINS, 2009, p. 32).

Dessa maneira, o formato em meio digital - HQ-ROMs marcou a ruptura nas HQs impressas, mas também demonstrou as vantagens e desvantagens do formato. Essa ruptura favoreceu o aparecimento de outros suportes resultado da prática do ambiente digital.

Consoante ao pensamento de Jenkins (2009) o conteúdo proveniente de um meio, assim como seu público pode sofrer alguma mudança que altere a realidade que comporta o seu status social. Dessa maneira, o meio (mídia) se estabelece conforme a prática em satisfazer alguma necessidade humana essencial, o que faz com que passe a ter maior funcionalidade em um sistema de comunicação.

Contudo, o surgimento do ambiente digital proporcionou a realização da HQ *on line* na atualidade. Franco (2004) afirma que as histórias em quadrinhos digitais - ou HQtrônicas, termo idealizado pelo autor – reúne novas linguagens que resultam da convergência midiática e da pós-modernidade¹¹.

A convergência midiática não busca disputar espaço com as HQs impressas, mas procura estimular o alcance de novos espaços. O autor Scott Mccloud (2006) aborda em seu livro *Reinventando os Quadrinhos*, os diálogos sobre as histórias em quadrinhos em ambiente digital. Mccloud (2006) discute as mudanças que envolvem as tecnologias digitais juntamente com a internet, as quais provocaram alterações nos

¹¹ O conceito é trazido por FEATHERSTONE (1995) e COOK (2012) no Capítulo 4.

quadrinhos.

Essas mudanças apontam três novas revoluções nas HQs (MCCLLOUD, 2006, p. 22), as quais se destacam, como: “produção digital, a qual é responsável pela criação das histórias em quadrinhos com ferramentas digitais; a difusão digital, que realiza a distribuição dos quadrinhos na forma digital e, por conseguinte, as histórias digitais, que se refere à evolução e desenvolvimento dos quadrinhos no ambiente digital”.

Dentre as três novas revoluções sobre as HQs, a que maior causa impacto no colecionismo foi à difusão digital. Sem dúvida alguma, o colecionismo de HQ se tornou dependente da indústria e da produção de quadrinhos, e com a ausência disso, não existiria os colecionadores e muito menos, suas práticas comportamentais. De acordo com os relatos de Franco (2004); Jenkins (2009) por intermédio da internet e da prática digital tornou-se possível à publicação de histórias em quadrinhos online sobre diversos formatos e suportes, o que permitiu a possibilidade da interatividade do objeto, tal como, a impressão prescindível de HQ para leitura.

Devido à prática promovida pelo avanço e expansão tecnológica que marcaram o século XX, a tecnologia da informação definiu a nossa sociedade e nossa cultura. Assim, no início dos anos 2000 se propagaram novas experiências com a internet, e com isso ocorreu à popularização do acesso à internet e a expansão do seu ambiente digital. A internet permitiu acesso com maior facilidade aos conteúdos de interesse dos usuários.

De acordo Jenkins (2009) parte dessa facilidade de acesso a conteúdos se deve ao paradigma da revolução digital, simultâneo à explosão da internet. Percebe-se que a questão ultrapassa a realidade do suporte digital, uma vez que não é mais novidade a utilização do recurso digital na criação dos quadrinhos. O processo da inserção digital dos quadrinhos foi suficientemente gradual e tão logo, as ferramentas digitais se fizeram essenciais na elaboração das HQs.

As HQs atravessaram consideráveis mudanças, e de acordo com Franco (2004), as tecnologias digitais também passaram por mudanças, pois o propósito anterior era inovar. No entanto, na atualidade a otimização se tornou o foco para a elaboração e criação de ambientes que funcionem como ferramentas que contribuam para o usuário produzir, interagir e recuperar sobre os mais variados contextos digitais.

Para Schlittler (2011, p. 102) retoma a importância do termo “Experiência do Usuário”, o qual é bastante citado e disseminado nos últimos anos. O termo é retomado devido “a uma gama de aspectos perceptuais e práticos realizados na utilização de produtos e serviços digitais”. Dessa maneira, compreendemos que o usuário ou neste caso, o leitor/coleccionador é o responsável por definir a identidade das mídias, as quais passam a funcionar verdadeiramente.

As práticas de utilização e uso do computador se tornaram uma constante na criação dos quadrinhos, o que induziu os fãs e colecionadores a lerem HQs sobre uma tela de computador mesmo que ocasionalmente. No universo das histórias em quadrinhos diversas foram as experiências realizadas e aplicadas, apesar disso, com o surgimento da *Web 2.0*, a recepção digital foi modificada fazendo com “que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção” (JENKINS, 2009, p. 38).

Além disso, chama atenção o uso desprezioso do periférico (scanner) propiciou a digitalização de diversas HQs que foram expostas em sites que buscavam disponibilizar o material de maneira ilegal, ou seja, ignoravam-se os direitos autorais. Mesmo com a ilegalidade de diversos sites, foi disposta uma quantidade substancial de HQs para leitura *on-line* com possibilidade de formato distinto para efetuação de download.

Ao tratar de quadrinhofilia torna-se relevante ressaltar que o sujeito colecionador pretende ter o material original, que atenda o formato autêntico de publicação, e que esteja disponível na condição oficial de produto/objeto. No entanto, com a evolução e a criação dos quadrinhos, o objeto adquire melhorias diversificadas no tocante à qualidade, além de novos suportes e formatos que direcionam o HQ a outro tipo de objeto. Para que isso ocorra, as editoras aspiram despertar e estimular a cultura da obtenção do quadrinho em formato digital diferenciado do modelo anterior – a HQ-ROM. Esse novo formato atribui para as HQs maior investimento na elaboração e criação de coleção caracterizando-a como exclusiva e inédita direcionada ao público de colecionadores.

Franco (2009, p. 5) afirma “que as HQs impressas continuarão; não mais como mídia de massa, mas como um mercado de nicho, com produtos bem-acabados e em menores tiragens”. Isto expressa que não haverá fim do produto impresso, mas uma redução considerável sobre esse formato no mercado. Essa

redução nos remete a possível raridade do produto.

O novo formato se estabelece devido às contribuições digitais e das experiências realizadas com os suportes e formatos anteriores. O novo formato consiste na disposição de uma plataforma digital que armazena o conteúdo (HQs), e que permite acesso mediante a assinatura e pagamento mensal. Esse novo olhar dado as HQs reflete sobre o público leitor-colecionador uma prática essencial no que se refere à atuação e articulação em ambientes digitais sugerindo a obtenção da prática em manipular o objeto HQ digital para que possa desfrutá-lo.

De qualquer maneira, o leitor ou colecionador de quadrinhos mantém uma relação baseada em representação com a mídia. De acordo com Schlittler (2011), enquanto que as mídias analógicas podem ser reconhecidas por sua materialidade, as mídias da atualidade modificam-se devido ao paradigma da convergência. A mídia analógica permite que o leitor se identifique por meio do contato com as mãos.

Essa experiência prática altera-se quando o leitor de quadrinhos o faz por intermédio do computador, smartphone ou tablet, já que a mídia é percebida pela percepção do olhar e sua cognição. Dessa forma, “basta que a sua prática concreta se perca para que o objeto seja transferido às práticas mentais”. (BAUDRILLARD, 1989, p.126).

Na atualidade, entende-se por esse sentido, a ideia da HQ ser classificada por mídia fria, abordagem dada por McLuhan em 1964, assim, compreende-se que o suporte recebeu inovação, mas o objeto continua com o objetivo de sua essência que é contar, apresentar, trazer e representar as histórias quadro a quadro por meio do recurso visual e textual.

Destarte, a prática se desenvolve e é adotada de forma intencional consoante a relação dos indivíduos com os meios e redes de comunicações digitais. O que acarreta no surgimento de ambientes interoperáveis que permite o acesso e comentários, assim surgem: os sites, os portais, as redes sociais, disponibilidade de serviços com acesso streaming e sistemas de venda e negociação por meio digital direcionado ao cenário das HQs. Por meio das comunidades em rede, os leitores e colecionadores de HQs podem manifestar os seus sentimentos, discutir assuntos, expor notícias, efetuar a troca de experiências e conhecimentos em seu cotidiano diante dos meios e redes de comunicações digitais.

Assim, o processo da quadrinhofilia na pós-custódia representa um

sentimento de trabalho, o qual é expresso sobre partilhas e formações de comunidades, as quais buscam estender seus conhecimentos de interesse em redes colaborativas. O que confere na prática fazer o uso de ferramentas que além de auxiliar na forma de trabalho, ajuda a criar redes colaborativas, as quais partilham as informações valorizando dessa forma, os resultados (ALVES, 2016).

Dessa forma, os impactos das tecnologias digitais terminam por resultar sobre o quotidiano dos indivíduos e em suas atividades e práticas humanas. De acordo com Alves (2016) quanto mais desenvolvimento tecnológico acessível maior será a repercussão sobre as atividades digitais, cujos resultados apontarão o modo de crescimento e participação na cultura e na circulação da informação em geral.

Pode-se dizer com isto, que as mudanças repercutem com maior positividade e evidência sobre a geração nascida na era digital e na era da Internet, do que para a geração anterior, proveniente de outros paradigmas, os quais sentem maiores dificuldades em expressar o sentimento e sentido de comunidade sob o discurso digital.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O Método Quadripolar reserva os fundamentos teórico-metodológicos essenciais que permitem a realização da pesquisa e análise para a condução e desempenho do estudo. Os pesquisadores da escola de Ciência da Informação da Faculdade de Letras do Porto - Silva (2014) e Ribeiro (2005) utilizam o método como escolha metodológica em seus estudos na área da Ciência da Informação.

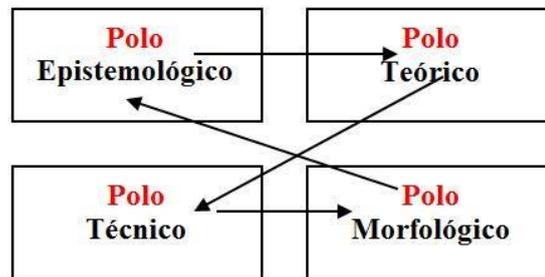
Conforme os autores, o método é uma forma de alternar a pesquisa no estudo da Ciência da Informação. Segundo Silva (2014), este método objetiva os procedimentos que devem ser utilizados para compor a pesquisa científica, unitária e interdisciplinar promovendo impacto sobre o componente de investigação.

Dessa maneira, o estudo sobre o Colecionismo de HQ e os modelos de comportamentos e práticas informacionais da custódia trazem consigo um viés diferenciado para a Ciência da Informação, cujo trabalho incorpora novos olhares a partir de teorias e estudos em áreas afins. A elaboração desse estudo juntamente a outras áreas do conhecimento permite maior arcabouço teórico que serve e auxilia na realização e validação contextual sobre os questionamentos.

Assim, o método adotado delimita os critérios metodológicos que comportam a estrutura da pesquisa, além de discutir a abordagem do problema científico pelo viés das Ciências Humanas e Sociais, de forma distinta dos demais métodos existentes.

De acordo com Silva (2014), o método Quadripolar é formado por quatro polos, os quais se dividem em: epistemológico, teórico, técnico e morfológico. A divisão dos polos favorece ao pesquisador maior organização e domínio sobre o uso da estrutura da pesquisa científica. Além disso, os polos compartilham entre si o processo de investigação que se desenvolve através da abordagem do discurso teórico fazendo assim, a correlação com o contexto da pesquisa aos demais polos. Logo abaixo é observável a estrutura dinâmica do método Quadripolar e as relações existentes entre os polos.

Figura 9 - Modelo ilustrativo do método Quadripolar



Fonte: SILVA, 2014, p. 32.

5.1 O POLO EPISTEMOLÓGICO

Segundo Silva (2002), esse polo ressalta a construção dos critérios da cientificidade e da problemática de investigação. Sendo assim, a investigação se desenvolve a partir do paradigma emergente da Ciência da Informação – o modelo paradigmático pós-custodialista, informacional e científico (SILVA, 2014).

Assumir a adesão a um paradigma significa reconhecer a influência desse paradigma na investigação em curso, reconhecer que em Ciência Social a subjetividade é um elemento incontornável, mas, ao mesmo tempo, procurar controlar esse condicionalismo de partida, através do exercício de vigilância crítica. (SILVA, 2014, p. 13).

Diante disso, o estudo sobre o colecionismo é tratado como uma manifestação da ação de colecionar HQs como objeto referente a uma prática existente, a qual aborda a discussão de modelos de comportamento e práticas informacionais voltados à custódia e a pós-custódia.

Observar-se que a transição da prática e a ação de colecionar HQs estão vinculadas ao objeto, uma vez que a HQ suportou diversas transformações que afetaram diretamente o seu formato acarretando forte mudança paradigmática, alteração no modo de acesso, preocupação sobre a perda da memória e da prática cultural de colecionar.

Os modelos de comportamento informacionais são discutidos na Ciência da

Informação pelos teóricos: Silva; Ribeiro e Cook. A discussão busca verificar diante o campo interdisciplinar da CI que paradigma custodial, informacional e científico, o colecionismo de HQ se insere.

5.2 O POLO TEÓRICO

O polo teórico concentra-se na racionalidade do sujeito que conhece e aborda o objeto, bem como, conjectura leis e parâmetros para formular hipóteses, teorias e conceitos operatórios que correspondem à realização do contexto criado (SILVA, 2006). É nessa parte que o tema/problema sofre o recorte mais complexo, cujas perguntas partem e encaminham as leituras para revisão da literatura, a definição da problemática e a formulação de hipótese, as quais correspondem à delimitação do polo (SILVA, 2014).

Neste estudo, o polo teórico trata do problema de pesquisa que se concentra na realidade efêmera sobre a prática de colecionar HQs mediante a ampliação e atualização dos meios digitais sobre o objeto informacional, o que influencia nas formas de manifestar a intenção de custodiar a coleção, o uso e a expressão infocomunicacional que colaboraram na repercussão das HQs em diversos formatos.

A partir disso, o objetivo geral no polo teórico é investigar as práticas informacionais do colecionismo de quadrinhos na custódia e pós-custódia. Dessa forma, se destacam os objetivos específicos que discutem o colecionismo de HQs, discorre-se sobre as práticas informacionais de colecionar, e por fim, relacionam-se os fatores que qualificam a custódia e a pós-custódia no colecionismo de HQs na era da informatização.

O polo teórico corresponde às definições, as teorias e os conceitos operatórios a serem aplicados no âmbito da pesquisa (SILVA, 2006). A aplicabilidade dá-se pela aproximação dos diversos conceitos existentes sobre a prática de colecionar, onde perpassa o diálogo entre a Memória, Cultura, e a Ciência da Informação, os quais prosseguem interligados aos parâmetros do colecionismo.

A ação do colecionar se funde aos parâmetros de colecionar, os quais são definidos como fundamentais para a compreensão teórica do colecionismo e seus fatores supramencionados no estudo. Assim, os parâmetros acompanham a prática do colecionismo que consiste em discutir a respeito do exercício de colecionar, expõe

a atividade do colecionismo como uma ação social e coletiva ressaltando a coleção como prática para leitura, consumo e relação social, ainda que compartilhe de informação, atribua a definição de termos para a HQ e revele os modos de colecionar.

A poética corresponde à expressão do colecionismo e de seus objetos de coleção, a adaptação do objeto mediante os reflexos da manifestação da cultura pop e da memória correspondentes ao caráter afetivo que o colecionismo apresenta conforme o fenômeno da intencionalidade.

A política promove discutir a importância do colecionismo, a intenção da inserção desse estudo quanto o uso e abordagem do modelo de comportamento paradigmático da custódia e pós-custódia no âmbito da CI. A abordagem do estudo está associada aos motivos relacionados ao fenômeno da intencionalidade, historicidade, cientificidade e tecnologia que acompanham a informação e o conhecimento.

Essa abordagem serve de auxílio para a compreensão a respeito do colecionismo e seu ambiente de coleção, além de expor o impacto e as mudanças socioculturais que o colecionismo e o colecionador enfrentam diante os seus objetos de coleção e os problemas da memória na sociedade.

Por conseguinte, se situam no polo, as indagações a respeito das hipóteses que no estudo são destacadas conforme a transição midiática do século XXI e seu impacto na cultura e na prática do colecionismo; e a modificação de formato do objeto de coleção (HQs) para o contexto digital, que promove a transformação na ação de colecionar alterando significativamente e simbolicamente o contexto da coleção.

Dessa forma, o estudo teórico se voltou para o colecionismo mediante as suas práticas informacionais de colecionar HQs/Comics mediante os modelos de comportamentos custodiais atribuídos à abordagem do fenômeno da intencionalidade, que demonstra a realidade dos elementos internos e externos existentes nas HQs.

5.3 O POLO TÉCNICO

No polo técnico ocorre a instrumentação, o contato com a realidade e objeto de estudo (SILVA, 2006). Neste polo são observáveis as técnicas utilizadas e destacadas para a resolução do problema que propõe investigar (SILVA, 2014). E

justo a isso, a estrutura do estudo demonstra a necessidade de detalhar os seus procedimentos. A pesquisa tem a sua natureza exploratória, pois propõe investigar a o colecionismo de HQs e a sua prática através da transformação do modelo de comportamento de informação voltado à custódia.

De acordo com Triviños (1987), o estudo exploratório permite investigar em torno do problema. Em conformidade com a ideia do autor, o estudo empreende entender o que ocasiona a mudança de comportamento, e qual o resultado dessa mudança. Foi a partir da natureza da pesquisa que surgiu a proposta em discorrer sobre a prática informacional de colecionar HQs elencando os conceitos de cultura e memória como suporte para apontar as novas concepções ideológicas.

As concepções ideológicas revelam a interação da prática do colecionismo de HQs com os modelos de comportamentos de informações custodiais. Além disso, mediante a ampliação e atualização dos meios tecnológicos digitais sobre as HQs, observou-se as influências e as intenções direcionadas aos modelos custodiais utilizados na aquisição e manutenção da coleção, bem como, o uso e a exploração infocomunicacional que repercutiram sobre os formatos das HQs.

Essa ação reforçou a natureza do estudo exploratório que percorre através de conceitos diversos, como o da memória e o patrimônio, a cultura pop, a forte relação com o mercado consumidor e editorial. Esses conceitos promovem o aprofundamento de fatores que envolvem os questionamentos auxiliando a exploração e construção das hipóteses através da revisão da literatura científica. Isso sustenta o procedimento metodológico, tal como, as operações cruciais como a observação, avaliação, análise e variáveis na pesquisa (SILVA, 2006).

Quando a pesquisa apresenta uma relação subjetiva e particular e propõe compreender e interpretar um dado contexto, a pesquisa se caracteriza no termo qualitativo (MICHEL, 2009). Destarte, a pesquisa está inserida no termo qualitativo, pois busca compreender e interpretar por meio de teorias e conceitos, as manifestações infocomunicacionais que ocorre sobre o colecionismo.

Quanto à pesquisa qualitativa esta pode se basear na fenomenologia ou no marxismo. Quando assume o enfoque fenomenológico sobre concepções subjetivistas-compreensivistas, a pesquisa está fundamentada na teoria de Husserl (TRIVIÑOS, 1987). Neste estudo, a pesquisa assume o enfoque fenomenológico sobre concepções subjetivistas-compreensivistas, a qual procura privilegiar os

aspectos conscientes subjetivos (percepções, essência, intencionalidade), a compreensão da realidade e contexto cultural e histórico.

O enfoque fenomenológico da intencionalidade marca a relevância nos fenômenos obtidos através da significância depositada pelo sujeito - ator da realidade (TRIVIÑOS, 1987). O sujeito colecionador expressa as suas ações subjetivamente mediante as mudanças sociais, culturais, tecnológicas que interagem com o objeto de coleção.

Logo, as mudanças nos objetos de coleção impactam no colecionismo de maneira convergente, ora por meio da intencionalidade que se apresenta diante as mudanças subjetivas de comportamentos sociais que alcançam a guarda do objeto transformando o modelo de comportamento informacional e custodial; ora pelas transformações de novos formatos e de novos objetos oriundos dos avanços tecnológicos que tencionam redirecionar e remodelar o mercado de consumo e editorial conforme os novos meios e mídias da atualidade.

A partir disso, a interpretação dos significados recorrente dos fenômenos sociais ressalta a ideia a respeito do comportamento humano, o qual possui mais significados do que de fato se manifesta (TRIVIÑOS, 1987). Por isso quantificar uma pesquisa com enfoque fenomenológico subjetivista - compreensivista exige descobrir as características culturais que norteiam a existência dos atores (coleccionadores).

Dessa maneira é possível traduzir os significados a partir dos aspectos do meio, mas também, por meio do contexto social com ênfase no comportamento intencional do homem. Por isso, a pesquisa se quantifica conforme o meio da coleta dos dados e os seus resultados.

O polo técnico emprega os meios bibliográficos para realização do polo epistemológico quanto teórico, os quais se constroem a partir da consulta dos materiais publicados anteriormente, nos formatos analógico e digital, ou seja, por meio da consulta de livros, dissertações e periódicos digitais para teorizar a respeito do problema da pesquisa (SILVA, 2014).

Ademais, utiliza o raciocínio dedutivo para promover a coleta dos dados que realiza a interpretação dos meios bibliográficos e da análise documental juntamente às teorias (MICHEL, 2009). Além disso, esse estudo se utiliza da análise documental para efetuar a coleta dos dados que são fundamentais para comprovar a pesquisa na CI. Por isso, nesse estudo se utilizou da técnica da análise documental para coletar

os dados que colaboram com a prática de colecionar tanto em meio analógico quanto em meio digital.

Neste caso, o percurso da coleta teve o seu início a partir da identificação dos objetivos específicos do estudo. Conforme Michel (2009), a coleta de dados ocorre após a definição dos objetivos e da identificação da técnica de análise que determina o tipo de trabalho que vai ser realizado. Por essa razão, conforme os objetivos específicos já instituídos preferiu-se buscar uma fonte de informação que constatasse as práticas informacionais de colecionar HQs e que possibilitasse relacionar os fatores que qualificam a custódia e a pós-custódia nas HQs no contexto atual da informatização.

Quanto à natureza do levantamento dos dados, optou-se por coletar dados secundários. Para Michel (2009), os dados secundários são coletados através da técnica de análise documental que é realizada em documentos bibliográficos, periódicos e sites. Considerando a afirmação de Michel (2009) preferiu-se escolher para efetuar o levantamento de dados, o site guia dos quadrinhos.

O site escolhido para a coleta de dados funciona como um imenso e vasto banco de dados disponível via endereço eletrônico no formato da hipermídia World Wide Web – (www) que é um sistema interligado de arquivos e informações acessíveis e executáveis que se conectam via internet. O site denominado por guia dos quadrinhos se destacou por manifestar práticas do colecionismo de HQ em rede digital, bem como, notifica informações a respeito das edições das HQs no Brasil e no mundo.

De acordo com o próprio idealizador do site¹² - Edson Diogo, o guia dos quadrinhos funciona como um grande banco de dados, cujo objetivo é o resgate, preservação e a divulgação da memória de todos os quadrinhos publicados no Brasil. A ideia é fazer com que o usuário explore e conheça mais a respeito do universo dos quadrinhos. Ressalta-se ainda, que a partir desse site podem-se identificar o comportamento e as práticas informacionais de colecionar HQs existentes e os fatores que qualificam o modelo de comportamento de informação custodial.

¹² <<http://www.guiadosquadrinhos.com/sobre-o-guia-dos-quadrinhos>> Acesso em:13 de Dez. 2018

Quadro 1 – Site/ Banco de dados

BANCO DE DADOS	ENDEREÇOS
GUIA DOS QUADRINHOS	http://www.guiadosquadrinhos.com/

Fonte: A autora (2019)

O site guia dos quadrinhos mostrou ser uma fonte segura de dados secundários de informação brasileira, por viabilizar um maior recorte na coleta de dados na pesquisa, além de abrigar um grande volume de informação documental e promover a troca de experiência que proporciona maior sociabilidade entre os colecionadores de quadrinhos.

Para a obtenção dos dados preferiu-se a estratégia da observação indireta, pois para Michel (2009) a observação indireta versa na investigação dos documentos produzidos por pessoas e/ou instituições da população, sendo definidos como dados secundários. Assim, os dados analisados partem diretamente da leitura e interpretação de materiais dispostos no site.

A técnica de análise que se aplicada para embasar esse estudo corresponde à análise documental. A análise documental se reporta ao modo de obtenção dos dados resultante da observação indireta, o que identifica que o levantamento de dados da pesquisa se refere às fontes secundárias tendo assim, dados secundários como elemento da coleta (MICHEL, 2009).

A escolha da técnica de análise documental compreende os dados coletados no meio digital (site), os quais expressam e asseguram a ação prática do colecionismo por meio da representação de dados informacionais avaliáveis.

Em conformidade com a técnica da análise documental, a análise realizada através da investigação busca compreender a realidade a partir do resultado da coleta ou por evidências que justifiquem o método. No polo morfológico os resultados são estabelecidos através da investigação, e, mediante a representação do objeto de estudo e da exposição de todo o processo e construção científica em torno da pesquisa (SILVA, 2006).

5.3.1 Procedimento de coleta de dados

Conforme a estratégia da observação indireta, e a natureza do levantamento dos dados, a coleta de dados consiste em duas importantes etapas: a primeira etapa que se refere à análise do site, que confere o acesso a infocomunicação e o armazenamento dos documentos no banco de dados do site; a segunda etapa visa à análise documental do banco de dados do site buscando evidenciar os dados quantitativos e qualitativos correspondentes as informações.

Dessa forma, elegeu-se o site guia dos quadrinhos para proceder com a coleta dos dados secundários. O procedimento na primeira etapa da coleta de dados consiste na descrição das categorias e abas de assuntos, que correspondem às práticas de consulta e de acesso infocomunicacionais sobre as HQs. Dessa maneira, o quadro expositivo apresenta logo abaixo, o eixo das nove categorias de abordagens realizado pelo site.

Figura 10 - Categoria do site



Fonte: guia dos quadrinhos

Apesar de o site obter nove categorias, preferiu excluir duas delas devido o nível de informação não ser expressivo como nas demais categorias. Assim, as categorias descartadas foram a do blog, que não existe mais estando desativada essa opção no site, e a categoria de contato com os organizadores do site, cuja função é efetuar reclamações, sugestões, dúvidas, dificuldades encontradas no site, denúncias de usuários que utilizam o guia de forma inadequada e informações sobre os bugs.

Figura 11 - Categoria contato

Fonte: guia dos quadrinhos

Entretanto, a área de contato é importante, mas não exerce informação relevante sobre o objeto de estudo, além disso, não é possível acessar os formulários do fale conosco no contato, uma vez que se trata de informação direcionada ao reparo e a administração técnica do site. Por sua vez, entende-se que a categoria de contato representa no quadro: a comunicação e a informação de grupos em uma comunidade.

Das sete categorias, apenas três possuem abas de destino que remetem a navegação e busca direta. Nessas abas de navegação e busca direta estão armazenadas as informações cruciais para o banco de dados. Logo, demonstra-se no quadro abaixo, a relação de abas com as suas respectivas categorias.

Quadro 2 – Categoria Abas do site guia dos quadrinhos

Títulos	Editoras	Usuários
Títulos estrangeiros	Editoras estrangeiras	Coleções
Adicionar títulos		
Adicionar títulos estrangeiros		

Fonte: A autora (2019)

Na categoria Título e Editora, a busca pela informação pode ser refinada também pelo acesso direto a letra em ordem alfabética, o que representa maior fluidez na navegação direta da pesquisa.

Logo, abaixo da letra na régua alfabética está disposta a quantidade exata dos respectivos títulos e editoras que começam com a primeira letra do alfabeto.

Figura 12 - Categoria Editoras/ Ordenar por: Editora



Fonte: guia dos quadrinhos

A categoria Usuário e a aba Coleções solicita cadastro para acesso. O cadastro pode ser realizado no próprio campo ou na aba de acesso. Para realizar o acesso basta informar o nome do usuário, endereço de e-mail, senha e confirmação de senha, sendo um procedimento simples e rápido permitindo o acesso ao site.

Com o cadastro de acesso realizado, a categoria de usuários se torna acessível e está sinalizada por uma categoria de acesso na cor azul localizada à direita no topo do site destacada pela frase de saudação (Olá, nome do usuário!). Além disso, a aba em questão oferta a opção amigo, coleção e sonho de consumo. Essas opções sugerem para o usuário-colecionador maior interação através da exposição das fotos de suas coleções, listar as HQs de seus sonhos e escolher seus amigos colecionadores.

Ao lado da opção sonho de consumo existe uma seta apontada para baixo, que ao clicar aparece as seguintes opções: mensagem (destinada a falar com o responsável do site), perfil (onde se pode alterar o perfil do usuário para acrescentar ou retirar dados), configurações (destinada apenas ao organizador do site) e a opção sair (que é a opção de fechar o login do usuário).

Figura 13 - Categoria Usuários/ Ordenar por: Nome

The screenshot shows the 'Guia dos Quadrinhos' website interface. At the top, there is a navigation bar with the site logo and a search bar. Below the navigation bar, there is a banner for 'COMIC BOOM!' with a coupon code. The main content area displays a list of users under the 'Usuários' category, ordered by name. A dropdown menu is open, showing 'Ordenar por: Nome'. A pagination bar indicates 'Itens: 1 - 30 de 3914'. A list of users is shown with profile pictures and names: Alexandre, Amauri, Antonio Pontes Junior, Alexeev Rasmajo, Adri-El, and Arthur Matos. A 'Lista dos usuários' link is visible.

Fonte: guia dos quadrinhos

A categoria de usuário dispõe de uma aba de usuário, a qual disponibiliza uma régua alfabética com quantidade exata de usuário logo abaixo da letra. Possui ainda um marcador de itens por páginas que permite a escolha da quantidade de itens de visualização, determinando a opção de: 30, 60, 90 e 120 itens por página. Esta aba permite a ordenação apenas na opção ordenar por nome.

Ao clicar em algum usuário, é possível visitar o seu espaço de usuário. Assim, podem-se observar os dados do indivíduo, como o nome, gênero, data de nascimento, onde reside e há quanto tempo é membro do site. Na aba de usuário é possível adicionar outros colecionadores como amigos no perfil de acesso, além de poder enviar imagens das HQs de coleção; as fotos das capas das HQs de coleção; fotos do artista ou personagens que o colecionador admira; fotos do arco de história favorita. Além disso, é possível observar as coleções dos demais colecionadores.

Figura 14 - Categoria Usuários/ Usuário



Fonte: guia dos quadrinhos

O site também disponibiliza o status numérico de leitura que o colecionador se encaixa, conforme o colecionador admite o que já leu, o que está lendo, o que não leu, o que está relendo e o que ainda está por ler. À medida que a coleção é adicionada pelo colecionador no seu perfil de usuário, o banco de dados do site classifica a coleção conforme a sua categoria nacional ou estrangeira.

Figura 15 - Contador numérico de páginas e letras por títulos e editoras



Fonte: guia dos quadrinhos

O site também possui uma coluna que mostra as atividades executadas pelo colecionador no seu perfil, cuja função serve como lembrança das tarefas realizadas pelo usuário enquanto este estava logado em seu perfil.

O site organiza a página através de um contador numérico de páginas que auxilia na localização de itens por página, permitindo ainda avançar e retroceder páginas, com exceções nas categorias Usuários e Monografias.

Nas categorias Artistas e Personagens não há a existência de abas de navegação, a ordenação de acesso ocorre pela escolha entre “ordenar por”, porém dispõe da navegação direta para a escolha da letra disponível em ordem alfabética.

Na categoria de Lançamentos, a opção Artistas e Personagens não dispõem da escolha por ordem alfabética. Deste modo, o usuário deve escolher uma das opções descritas no quadro abaixo para ter acesso ao material disponibilizado.

Quadro 3 – Categoria por ordenação no site guia dos quadrinhos

Lançamentos	Artistas	Personagens	Monografias
Ordenar por editora	Ordenar por sobrenome	Ordenar por personagem	Monografia (trabalho, dissertação, tese)
Ordenar por título	Ordenar por nome	Ordenar por licenciador	Autor
	País de nascimento		

Fonte: A autora (2019)

Na página inicial do site (home do site) que está localizado sobre a logo do site Guia de quadrinhos, encontra-se disponível várias opções de informações de acesso rápido, como às opções: últimas capas adicionadas, capas restauradas recentemente, últimas capas estrangeiras adicionadas, catalogue sua coleção, fotos das coleções dos usuários, inclusões recentes (edições, artistas, personagens, histórias, arcos de histórias, edições estrangeiras), destaque do dia, números do site, novos usuários, últimos acessos, ver uma edição aleatória, gibis nas bancas quando você nasceu, ranking das mais votadas e por último e não menos importante, as mais colecionadas.

No guia dos quadrinhos, a ação da prática digital é compreendida inicialmente pela digitalização das capas das HQs analógicas representadas e descritas. As HQs que foram digitalizadas são depositadas em meio digital para possível acesso e

consulta através das opções: últimas capas adicionadas e últimas capas estrangeiras adicionadas. Alguns materiais tiveram suas capas restauradas e outras se encontram ainda em processo de restauro, essa informação é observada na opção de capas restauradas recentemente que fica localizada no home do site.

É por esses serviços que é conferido ao site, o título de principal meio de consulta mais confiável entre os meios de informações destinados aos usuários colecionadores brasileiros. Além disso, o site foi premiado em 2017 com o troféu HQ mix - o Oscar dos quadrinhos na categoria "grande homenagem" pelos 10 anos do site. Pontua-se que muitas editoras utilizam as informações desse site para noticiar informações relevantes sobre HQs e referências à cultura pop.

Isso mostra que o paradigma custodial perde espaço conforme o perfil do modelo de comportamento de informação conservador se desarranja para dar lugar a um novo modelo de comportamento de informação voltado a pós-custódia. Nesse primeiro momento da coleta, é perceptível a configuração do modelo de objeto de coleção das HQs em formato físico, analógico.

No entanto, observa-se a inclinação sobre a mudança de comportamento de informação. Essas mudanças são visíveis sobre o modelo de comportamento custodial, cujas mudanças contribuíram consideravelmente na prática de colecionar, que está relacionada com o processo da infocomunicação entre os colecionadores, e ainda sobre os procedimentos da prática informacional sobre o colecionismo de HQs. Por essas mudanças consideráveis é que se torna perceptível à mudança de paradigma anteriormente custodial, para o pós-custodial. Além disso, torna-se inegável a contribuição dos serviços e a participação que ocorre através da internet, sendo essa a principal mudança observável que apresenta o princípio da mudança de paradigma da custódia para a pós-custódia.

O modelo da pós-custódia visa à troca de informação, acesso e interoperabilidade entre as informações sem provocar a perda identitária na prática de colecionar independentemente do formato da HQ ou da configuração da coleção.

5.3.2 A análise documental

Segundo Le Goff (1996), o termo latino *documentum*, derivado de *docere* 'ensinar', o qual obteve seu significado relacionado ao termo de 'prova', e que é usado

exaustivamente no vocabulário legislativo. No século XVII a expressão *titres et documents* se difunde na linguagem jurídica francesa, enquanto que o sentido moderno de testemunho histórico data no início do século XIX.

Sobre a concepção positivista da História, o documento é algo objetivo, neutro, é a prova que serve para comprovar fatos e acontecimentos numa perspectiva linear. E pode ser observado como um produto de uma sociedade. Dessa maneira, o documento manifesta o jogo de força, o qual detém o poder. Portanto, as produções não são isentas e ingênuas; traduzem leituras e modos de interpretação de uma vivência por um determinado grupo de pessoas em um dado tempo e espaço. (LE GOFF, 1996).

Conforme o autor Le Goff (1996), os fundadores da revista "*Annales d'histoire économique et sociale*" (1929), pioneiros de uma história nova, insistiram na necessidade de ampliar a noção de documento: "A história faz-se com documentos escritos, sem dúvida. Quando estes existem. Mas pode fazer-se, deve fazer-se sem documentos escritos, quando não existem" (LE GOFF, 1996, p. 536).

No entanto, este alargamento do conteúdo do termo documento foi apenas uma etapa para a explosão do documento que se fez a partir dos anos 60 e que consistiu em uma verdadeira revolução documental. O que conferiu a revolução a perspectiva quantitativa e qualitativa. (LE GOFF, 1996). Entende-se por perspectiva quantitativa, a noção de documento e o seu tratamento. Já a qualitativa, a promoção do estado, a intenção, o êxito individual.

Deste modo, de acordo com Le Goff (1996), a revolução documental tende também a promover uma nova unidade de informação: onde o novo documento ocupa um corpus. Desta forma, a memória coletiva se valoriza e se institui patrimônio cultural. O novo documento é armazenado e manejado nos bancos de dados. Ele exige uma nova linguagem e deve responder às exigências do computador e à crítica da sua sempre crescente influência sobre a memória coletiva.

Para Araújo (2018), a neodocumentação - teoria contemporânea discutida pela CI promove revitalizar o documento no seu contexto, no do autor que o produziu, no seu suporte em que está inscrito, nas dimensões e tamanho, nos seus aspectos estéticos, entre outros. Logo, para o autor, a neodocumentação trata do reencontro com as dimensões contextuais conforme o documento encontra-se vinculado em seu uso.

A partir das reflexões dos autores compreende-se que a HQ pode ser vista como um documento informacional, uma vez que esta conserva os aspectos contextuais admitidos na discussão da neodocumentação. Para as demais áreas da CI, a HQ ainda é vista apenas como um objeto informacional, por isso, a discussão sobre o estudo da HQ como objeto e documento é bem mais complexa e exige maiores debates acerca do assunto.

Desta forma, o procedimento da segunda etapa da coleta de dados consiste em efetuar a análise documental nos dados que correspondem ao conteúdo interno do site, o que confere aos documentos: títulos, editoras, autores que influenciam na realidade do colecionismo de HQs. Além de expor a quantidade exata de títulos disponível na base de dados. O valor quantitativo na análise documental confere o aspecto de identificação e volume documental, o que não é descartável, uma vez que se analisa o interior de um banco de dados.

A análise documental efetua a verificação minuciosa do documento obedecendo ao tempo de análise anual, cuja observação indireta assistiu até o 20º dia do último mês do ano (dezembro) de 2018. Sendo assim, os dados obtidos nessa análise documental devem ser considerados sobre uma referência limitada considerando que os dados devem sofrer alterações nos anos seguintes.

É importante ressaltar que a contagem geral é expressa pelo sistema do banco de dados do site, porém como foi visto anteriormente, algumas categorias não são representadas por uma régua numérica, tão pouco por ordem alfabética. Assim, as categorias acessíveis por uma régua numérica e alfabética são apenas as categorias: de Títulos, Títulos estrangeiros, Editoras e Editoras estrangeiras, Artistas e Personagens, as quais possuem ordenação alfabética e diferença de categoria entre nacional e estrangeira.

Quadro 4 – Análise documental do site guia dos quadrinhos

Conteúdo do site	Quantitativo de A até Z
Títulos	13.813
Títulos estrangeiros	12.305
Edições	105.320
Edições estrangeiras	146.820
Capas nacionais	67.170
Capas estrangeiras	59.614
Capas restauradas	46.040
Editoras nacionais	1.320
Editoras estrangeiras	620
Artistas	14.578
Personagens	33.985
Histórias	299.289
Monografias	111

Fonte: A autora (2019)

5.3.2.1 Análise da categoria títulos nacionais e estrangeiros

Para fins de análise interna, a categoria Títulos detém no total o volume documental expresso por 13.813 títulos nacionais. Como exemplo, segue o quadro abaixo onde é possível verificar a quantidade detalhada de cada título correspondente a sua ordem alfabética.

Figura 16 - Contador alfabético de títulos nacionais



Fonte: guia dos quadrinhos

Logo, a régua alfabética dispõe de uma quantidade exata para todas as letras do alfabeto contemplando até mesmo, as palavras que iniciam com #, \$, @ e números. Por isso, o símbolo \$ aparece no início da régua.

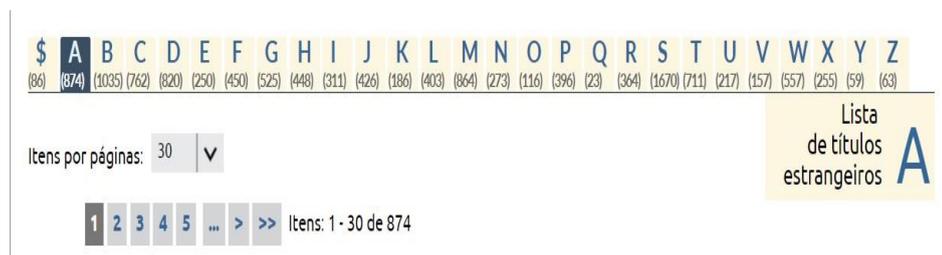
Os títulos que se destacaram nessa coleta, foram: O Cruzeiro (*Pererê, Pimentinha, Gasparzinho, Luluzinha, O Cruzeiro infantil, O Guri - Suplemento Semanal em Rotogravura, O Amigo da Onça de Péricles - Edição Nostálgica*); O Globo (*Aventuras do Rei da Polícia Montada, Globo Juvenil, Júnior, Gibi*) A Gazeta (*A Gazetinha Juvenil e A Gazetinha*); Editora Abril (*Raio Vermelho, Quadrinhos Disney*); Bloch (*Clássicos de Pavor (Capitão Mistério Apresenta), Patrulha Rodoviária (Coleção Flagrante), Frankenstein (Capitão Mistério Apresenta), Spectreman, Os Vingadores, Bloquinho, e O Homem – Aranha*); Editora Vecchi (*Alakazam e Corações Enamorados*); Continental/ Outubro (*Almanaque de Cacareco, Capitão 7, Capitão Estrela, Clássicos de Terror, Histórias Macabras, Jet Jackson e Seleções de Terror*); Correio da Manhã (*Suplemento Colorido Correio da Manhã*); Grande Consórcio de Suplementos Nacionais (*Suplemento Juvenil, Mirim e o Lobinho*); EBAL (*Edição Maravilhosa, Tarzan, Jaspion, Changeman (O Fantástico Jaspion e Changeman em quadrinhos), Príncipe Valente, Álbum Gigante, Capitão Z, Coleção Enfeitada (Quadrinhos Disney), O Fantasma; Quadrinhos DC e Marvel*); L&PM Editores (*Rango*); O Livreiro (*Álbum de Horror, Super-Ficção em Quadrinhos, O Máscara de Prata*); Rio Gráfica Editora – RGE (*Gibi mensal, Águia negra, Agente secreto, Álbum do sítio do Pica-pau amarelo, Almanaque do Globo Juvenil, Capitão Marvel, Cavaleiro negro, Fantasma, Flash Gordon e Jerônimo - O herói do Sertão*); O Malho (*Almanaque D'o Tico-Tico, As aventuras de Zé Caipora, Pinguinho, Cirandinha, Tiquinho, O Tico- Tico*).

A categoria Títulos estrangeiros detêm o volume documental total de 12.305 títulos. Os títulos que se destacaram nessa coleta, foram: *Ec Comics* (Entertainment Comics) (*Crime Suspensstories, Frontline Combat, Moon Girl Fights Crime, Two-Fisted Tales (1950), War Against Crime! (1948) e Piracy*); Ediciones Vertice (*El Hombre Enmascarado, Los 4 Fantasticos, Super Heroes Presenta*); Hanna – Barbera (*The Flintstones (Páginas Dominicais), Yogi Bear (Páginas Dominicais)*); Malibu Comics (*Bruce Lee , Mortal Kombat, Street Fighter, Ultraforce*); King Features Syndicate (*O gato Felix, Betty Boop, Recruta Zero, Blondie, Flash Gordon, Jim das Selvas, Mandrake, O Fantasma e Popeye*); Now Comics (*Green Hornet, New*

Adventures of Speed Racer, Tales of The Green Hornet Special, Mr. T And The T-Force); Nueva Frontera (*Colección Negra de Metal Hurlant — Edição Encadernada, Metal Hurlant*); Nostalgia Press (*Golden Age of The Comics, Nostalgia Comics, Prince Valiant, Prince Valiant*); Casterman (*Les Aventures de Tintin, Le Transperceneige*); DC Comics (*Action Comics, All-Flash, The Atom, Bat Lash, Batman: Legends of The Dark Knight*); Marvel Comics (*The Nam, Amazing Fantasy, Amazing into Fear, Amazing Detective Case, Zorro, Avergers*); Shueisha (*City Hunter, Den'ei Shoujo, Dr. Slump, Dragon Ball, Dragon Quest: Dai No Daibouken, Saint Seiya, Weekly Shounen Jump, Yu Yu Hakusho*).

Logo abaixo, segue o quadro exemplificando a quantidade detalhada de cada título correspondente a sua ordem alfabética. A partir disso, observa-se que o volume documental dos títulos nacionais e estrangeiros resulta em um total de 26.118 títulos. Para fins de organização metodológica, os títulos serão mais bem discutidos nos resultados do estudo.

Figura 17 - Contador alfabético de títulos estrangeiros



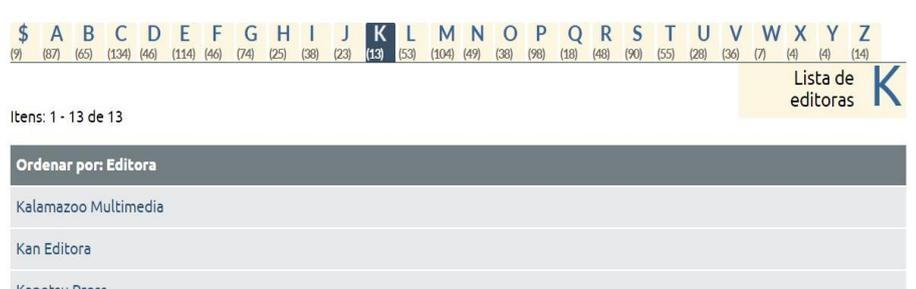
Fonte: guia dos quadrinhos

5.3.2.2 Análise da categoria editora nacional e estrangeira

Quanto à categoria de Editoras, os números expressam um total de 1.320. É importante ressaltar que essa categoria se refere apenas as editoras nacionais. Na categoria de Editoras existe a opção de refinamento através da busca por meio da régua alfabética, cuja função é refinar a busca informando a quantidade exata de editoras ordenadas alfabeticamente contemplando as palavras que iniciam com #, \$, @, ou números, as quais estão sinalizadas no início da régua pelo símbolo \$. Portanto, segue o exemplo abaixo representando a categoria de Editoras.

Conforme a análise documental realizada no site, as editoras nacionais que merecem destaques são: Abril (1950), A Gazeta (1906), A Nação (1933), Bloch (1952), Correio da Manhã (1901 - 74), Editora Vecchi (1913 – 1981), Companhia Editora Nacional (1925 - 80), Continental / Outubro (1959 – 64), Darkside Books (2012), Editora Brasil-América Ltda – EBAL (1945), Globo (1986), Grande Consórcio Suplementos Nacionais (1934), Mythos (1997), L&PM Editores (1974), O Livreiro (1969 - 72), O Malho (1902- 54), O Cruzeiro (1928), O Globo (1929), Pererê (1999), Panini Brasil (1995), RGE – Rio Gráfica Editora (1952), e JBC – (Japan Brazil Communication) (1995).

Figura 18 - contador alfabético de Editoras



Fonte: guia dos quadrinhos

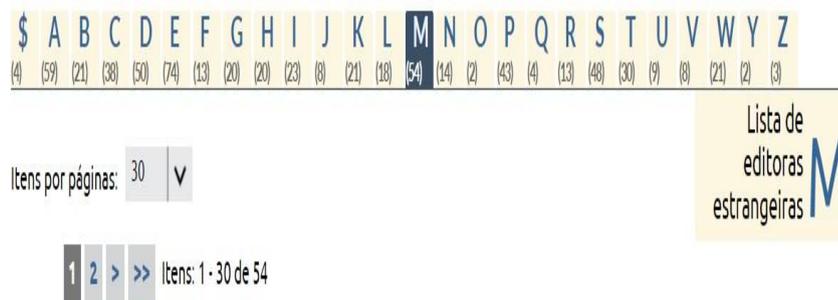
Algumas editoras antigas que foram destacadas deixaram de existir, entretanto, merecem o lugar de destaque devido à importância que tiveram na criação da história do cenário das HQs no Brasil. Outras tiveram seu início com obras literárias e logo se enveredaram nos trabalhos voltados as publicações de história em quadrinhos, como foram o caso da: L&PM Editores (1974), Rocco (2000) e Darkside Books (2012). Atualmente as editoras nacionais que se destacam no ramo dos quadrinhos são: a Darkside Books, Mino, Mythos editora, Veneta, 8Inverso, Pipoca e Nanquim, Draco, Balão Editorial, Nemo (Autêntica), Rocco, JBC e a Abril (1950 - 2018).

Conforme se continua a coleta de dados, a categoria das Editoras estrangeiras dispõe no site o total de 620 editoras. Na categoria de Editoras estrangeiras, a possibilidade de busca se dá igualmente na categoria de Editora (nacional) através da busca por meio da régua alfabética, cuja função é refinar a busca informando a quantidade exata de editoras ordenadas alfabeticamente,

contemplando as palavras que iniciam com #, \$, @, ou números, as quais estão sinalizadas no início da régua pelo símbolo \$.

O site Guia dos quadrinhos tem armazenado no banco de dados, o total 1.940 editoras. Logo abaixo, segue o exemplo do quadro da categoria de Editoras estrangeiras.

Figura 19 - contador alfabético de Editoras estrangeiras



Fonte: guia dos quadrinhos

As editoras estrangeiras mais antigas foram responsáveis pelo impulsionamento da criação das editoras no Brasil. Por isso, foram listadas as mais importantes, no entanto, poucas resistiram o pesar das eras dos quadrinhos. Assim, as editoras antigas estrangeiras que se destacaram, foram: Ec Comics (Entertainment Comics) (1944 – 1960), Ediciones Vertice (1963 – 1981), Hanna-Barbera (1957 – 1966), Malibu Comics (1986 – 1994), Now Comics (1985 - 2006), Nueva Frontera (1977 – 1987), Nostalgia Press (1969-1977), New York World (1895), New York Journal American (1897 -1898), King features syndicate (1915 – 1980), Casterman (1929) e Editorial Salvat - Hachette (1869).

Outras editoras foram destaques na temporalidade da era dos quadrinhos, sendo estas responsáveis pelo grande processo de mercado editorial no universo das HQs. Assim destacam-se na categoria de editoras estrangeiras: Detective Comics - DC Comics (1934), Marvel Comics - MC (1939), Cartoon Network (1967 – 2016), Panini Groups Comics (1961) e Shueisha (1968).

Após a queda do mercado editorial de HQs, outras editoras surgiram e se tornaram grandes concorrentes das editoras citadas anteriormente. Dessa forma, as editoras que receberam destaques, foram: Bonelli (1974), Dynamite

Entertainment (2005), Delcourt (1986), Top Cow (1992), DC (Vertigo) (1993), Dark Horse Comics (1986), IDW Publishing (1999), Rebellion (1992), Image Comics (1992), Oni Press (1997), Glénat Éditions (1974), Boom! Studios (2005), 2000 AD Books (1977), Archaia (2002), Titan Comics (2012), Corvix Studios (2012), Clamp (1992), e Shonen Jump (1991). Essas editoras estrangeiras marcam a era moderna e a atual era de aço das HQs.

Figura 20 - Editoras estrangeiras atuais



Fonte: Wikipédia

5.3.2.3 Análise da categoria artistas e personagens nacionais e estrangeiros

Por fim, a coleta se encerra com os destaques dos artistas e personagens mais comuns. No site do Guia dos Quadrinhos o número total dos artistas se resume em 14.578, assim como, o número total de personagens resulta em 33.985. Assim, os destaques se resumem no quadro abaixo:

Quadro 5 - Análise documental da categoria artistas e personagens nacionais e estrangeiros

AUTORES	OBRA/ PERSONAGEM
Stan Lee	<i>Capitão América, Homem Aranha, Hulk, Doutor Estranho, Quarteto Fantástico, Demolidor, Pantera Negra e os X-Men</i>
Jack Kirby	<i>Desafiadores do Desconhecido, Homem de Ferro, Thor, Os Vingadores, Darkseid, Senhor Milagre, Homem-</i>

	<i>Formiga, Nick Fury</i>
Alan Moore	<i>Hellblazer, Monstro do Pântano, Wachtmen, V de Vingança, Batman: A piada Mortal</i>
Robert Kirkman	<i>The Walking Dead</i>
Frank Miller	<i>Batman: O cavaleiro das trevas, Demolidor, Elektra e Sin City</i>
Neil Gaiman	<i>Sandman, Marvel 1602</i>
Will Eisner	<i>The Spirit, No Coração da Tempestade</i>
Marv Wolfman	<i>Blade – O caçador de vampiros</i>
Otto Messmer	<i>Gato Felix</i>
Mike Mignola	<i>Hellboy</i>
Bob Kane	<i>Batman, Robin, Curinga, Mulher – gato, Pinguim</i>
Jerry Siegel	<i>Superman, Superboy, Action Comics</i>
Bill Finger	<i>Batman, Lanterna Verde, Detective Comics</i>
Jim Davis	<i>Garfield</i>
Bill Watterson	<i>Calvin e Haroldo</i>
Elzie Crisler Segar	<i>Popeye</i>
Walt Disney	<i>Mickey, Pato Donald, Pateta, Pluto, Bafo de Onça, entre outros</i>
Marjorie Henderson Buell	<i>Bolinha e Luluzinha</i>
Ângelo Agostini	<i>Zé Caipora</i>
Ziraldo	<i>A turma do Pererê, O Menino Maluquinho, Jeremias - o bom</i>
Maurício de Souza	<i>Turma da Mônica, Turma da Mata, Capitão feio, Astronauta</i>
Laerte Coutinho	<i>Leão, Capitão, Fagundes</i>
Luiz Gê	<i>Chiclete com banana, Circo, Balão</i>
Glauco	<i>Geraldão, Casal Neuras</i>
Angeli	<i>Rê Bordosa, os Skrotinhos, Wood & Stock, Bibelô, Walter Ego, Osgarmo, Bob Cuspe</i>
Quino	<i>Mafalda</i>
Albert Uderzo; René Goscinny	<i>Astérix, Obélix, Ideiafix</i>

Fonte: A autora (2019)

É importante ressaltar que todos os artistas merecem os devidos reconhecimentos, porém alguns se sobressaem por se eternizarem juntos as suas obras de criações e personagens.

5.3.2.4 Análise da categoria monografias

A categoria monografias é destinada aos pesquisadores e alunos de faculdades e universidades de todo o país que desejam ter acesso a maiores estudos relacionado ao tema quadrinho, assim o espaço monografias foi idealizada com o intuito de divulgar os trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos, animação e todas as áreas ligadas ao universo dos gibis.

O objetivo é ampliar a visibilidade e desempenho desses trabalhos para que possam atender e fundamentar a literatura acadêmica nos estudos que tratam de história em quadrinhos. Para que o trabalho seja armazenado na base, faz-se necessário enviá-lo ao site através do acesso ao usuário realizado por meio do login e senha cadastrada no site Guia dos Quadrinhos.

O sistema para envio de arquivos aceitos são os formatos do Word e/ou PDF com tamanho de no máximo de 8 megabytes. Por ventura o arquivo tenha mais que 4 megabytes, o autor pode enviá-lo para o email do Guia dos Quadrinhos¹³. O site dá um prazo de até 72 horas para disponibilizar o arquivo. Além disso, o trabalho poderá ficar disponível para uso via download pelo tempo que o autor desejar.

O número de monografias se totaliza em 111 até o momento da coleta. O site dispõe o local para título do trabalho, nome do autor e quantidade de trabalhos que obtiveram download. Ao clicar na monografia desejada, o usuário é levado para um espaço do site onde se encontra disponível o resumo da obra. A contagem de download é dada por progressão numérica, logo não existe um limite para quantidades de download efetuando.

Sendo assim, os trabalhos disponíveis no site para downloads tratam de diversas áreas do estudo do conhecimento, logo é possível verificar que as categorias discutidas aparecem como tema em quase todos os títulos dos trabalhos. Os assuntos quadrinho, personagens, editoras e artistas estão sempre interligados e naturalmente, foi representado nesses estudos devido o grau de importância e relevância que possuem para o campo da pesquisa. Seguem como exemplo no quadro abaixo, os trabalhos monográficos que ultrapassaram a contagem de 1000 downloads de acordo com o site.

Quadro 6 – Análise documental da categoria monografia

MONOGRAFIA	AUTOR	DOWNLOADS
Histórias em quadrinhos e design gráfico - Um enfoque na relação cartum e pictograma e sequências pictóricas de procedimentos/2005.	Marco Muchão	1098

¹³ guia@guiadosquadrinhos.com

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SOBRE A HISTÓRIA DO BRASIL EM 1950: A narrativa dos artistas da EBAL e outras editoras /2006.	Alexandre Valença Alves Barbosa	1277
A importância das Histórias em Quadrinhos para a Educação/2007.	Mauro César Bandeira de Oliveira	24310
Watchmen Revisitado - Como este romance gráfico influenciou a Indústria dos Quadrinhos, iniciando uma Nova Era e rompendo paradigmas/2008.	Maycon Batestin, José Ricardo e Daniel Calegario	1134
As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário/2006.	Gazy Andraus	1260
HISTÓRIA & HISTÓRIA EM QUADRINHOS: A utilização das HQs como fonte histórica político-social /2002.	Joatan Preis Dutra	2514
IDEOLOGIAS NOS QUADRINHOS INFANTIS: Paralelos entre os Universos Disney e Turma da Mônica/2008.	Marcelo Engster	1113
CAVALEIRO DAS TREVAS: Uma leitura sócio-cultural e ideológica de um mito das histórias em quadrinhos/2001.	André Augusto Forte Costa	1548

Fonte: A autora (2019)

Como foi relatado anteriormente, as temáticas são bastante variadas abordando desde a área de estudos das ciências humanas como as ciências aplicadas. Nesta base de dados diversas monografias são procuradas ultrapassando sempre a escala progressiva de 100 downloads.

5.3.2.5 Análise da categoria usuários

Na categoria usuário, o site dispõe de uma régua alfanumérica (como já foi mostrada em outras análises) que disponibiliza o total de usuários cadastrados no site. Atualmente, o site possui 45.864 usuários cadastrados. É importante lembrar que para obter informações gerais do site, o usuário não requer cadastro para acesso, caso contrário o número de pessoas cadastradas seria maior que o atual.

Abaixo da aba de usuário está disponível a sub-aba coleções, a qual permite visualizar o número total de coleções cadastradas no site. Essa lista de coleções é disponibilizada por cada colecionador cadastrado no site. Assim, o número atual de coleções depositada por seus colecionadores no site são de 16.437. O número revela que não todos os colecionadores atualizam a lista de coleções.

Ao atualizar a lista de coleção aconselha-se antes efetuar uma busca pela edição, uma vez que o site possui uma vasta edição atualizada. No momento da atualização, a página da HQ é exposta para visualização acompanhada da (s) edições lançadas pela editora, o que facilita ao colecionador marcar nas edições exatas.

Após a visualização basta clicar em “adicionar em sua coleção” para compor a vitrine de coleções. Logo depois de “adicionar a HQ”, o sistema gera um pop-up que pede para o colecionador dizer o valor que comprou a HQ, a quantidade, a data que comprou, se já leu e qual o estado de preservação que a hq apresenta. A pop-up permite um espaço de notas, onde o colecionador pode expressar algo sobre a hq.

Figura 21 - coleção do usuário



Fonte: guia dos quadrinhos

Esse recurso serve para informar ao colecionador o valor comercial correspondente a coleção e a quantidade exata de títulos que o colecionador detém sob a sua custódia. Quando adicionada a coleção ao perfil do colecionador, o site oferta um local de busca onde permite efetuar a procura dos títulos de coleção, já que em geral, as coleções aumentam exponencialmente dificultando a localização da informação sobre o título almejado.

5.4 O POLO MORFOLÓGICO

O polo consiste em estruturar sistematicamente o objeto de investigação, cujo objetivo é definir o resultado da coleta de dados que representa a fonte de extração para obtenção dos resultados que constata de forma qualitativa a resposta para o questionamento no estudo. “Coletar dados é, em síntese, observar a vida real” (MICHEL, 2009, p.64). No estudo, os dados coletados operam como itens de validação de resultados que residem no percurso do polo morfológico (SILVA, 2014).

Pode-se entender que a avaliação dos resultados nesse estudo parte da ruptura do conceito positivista de analisar quantitativamente, ou seja, apenas por meio de dados numéricos. Dessa forma, a análise documental busca tratar os dados documentais do site a partir de suas inferências.

De acordo com Laville; Dionne (1999), a avaliação dos resultados se constrói a partir do problema e problemática evidenciados. Assim, a verificação parte do meio do polo técnico que busca apresentar os meios da coleta que direcionam a resolução do que foi extraído no estudo. Este polo consiste em apresentar um ciclo dinâmico de investigação demonstrando assim, a forma espiral e dinâmica que o método busca oferecer.

Dessa maneira, o polo morfológico permite oficializar os resultados obtidos na coleta dos dados realizados pela análise do site e a análise documental, bem como, o extrato da coleta como evidência. Dessa forma, a coleta dos dados apresentou ser importante na pesquisa, pois direcionou o principal site que é o meio infocomunicacional mais expressivo entre os diversos colecionadores. Os colecionadores utilizam frequentemente o site para sanar as principais dúvidas quanto à mudança de edição, editora de HQs e até notícias de publicação de quadrinhos ou de alteração de personagem.

O site agrega a cultura do colecionismo de HQ sustentando a preservação da memória dos objetos apresentados juntamente à relação interpessoal dos colecionadores com a intenção de preservar o objeto de recordação. A atuação do site marca a particularidade essencial que fundamenta o enfoque do fenômeno da intencionalidade. No site pode-se perceber a mudança de comportamento e prática de colecionar HQs, além da construção coletiva de viabilizar informações a respeito do objeto HQ.

O guia dos quadrinhos possui em seu banco de dados uma quantidade exaustiva de informações a respeito dos HQs. Para o colecionador é indispensável à compreensão a respeito da trajetória das HQs. Aqui no Brasil, a história das HQs se vincula aos jornais e a tratados de licenciadora. Assim, conforme a coleta dos dados realizada faz-se necessário a interpretação da análise documental.

5.4.1 Resultado da análise documental

Conforme o valor significativo e simbólico que as HQs têm para seu colecionador, inicia-se a procura por publicações que devem ser objetos de coleção, conforme a predileção do leitor- colecionador. Os aspectos que favorecem a escolha dos quadrinhos geralmente competem às relações entre os principais ícones, os quais são personagens e os autores e em seguida as editoras e os títulos que mais fascinam e atraem o colecionador em suas jornadas iniciais pelo universo das HQs.

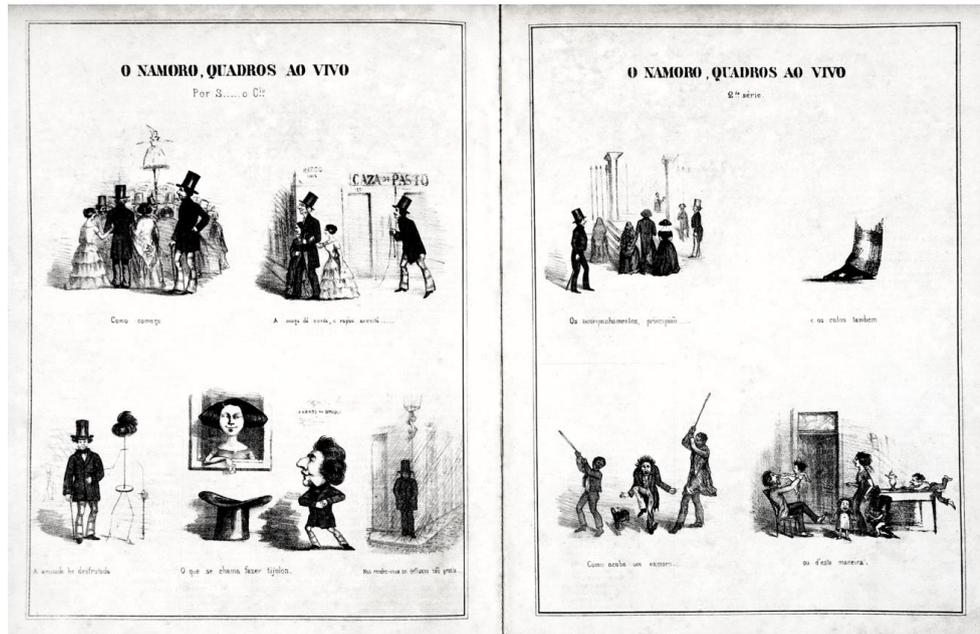
Sobre os quadrinhos no Brasil, Esquenazi (2003) relata que se enganam aqueles que afirmam ser Ângelo Agostini o primeiro cartunista no Brasil. Na realidade quem iniciou o trabalho dos quadrinhos no país, foi o litógrafo francês Sebastian Auguste Sisson, criador dos quadrinhos *O Namoro*, *Quadros ao Vivo*, em 1855, publicada em *O Brasil Ilustrado*.

Figura 22 - O Brasil Ilustrado



Fonte: Agaqueretro/ Wikipédia

Figura 23 - O Namoro, Quadros ao vivo



Fonte: Agaqueretro/ wikipédia

Figura 24 - O Namoro

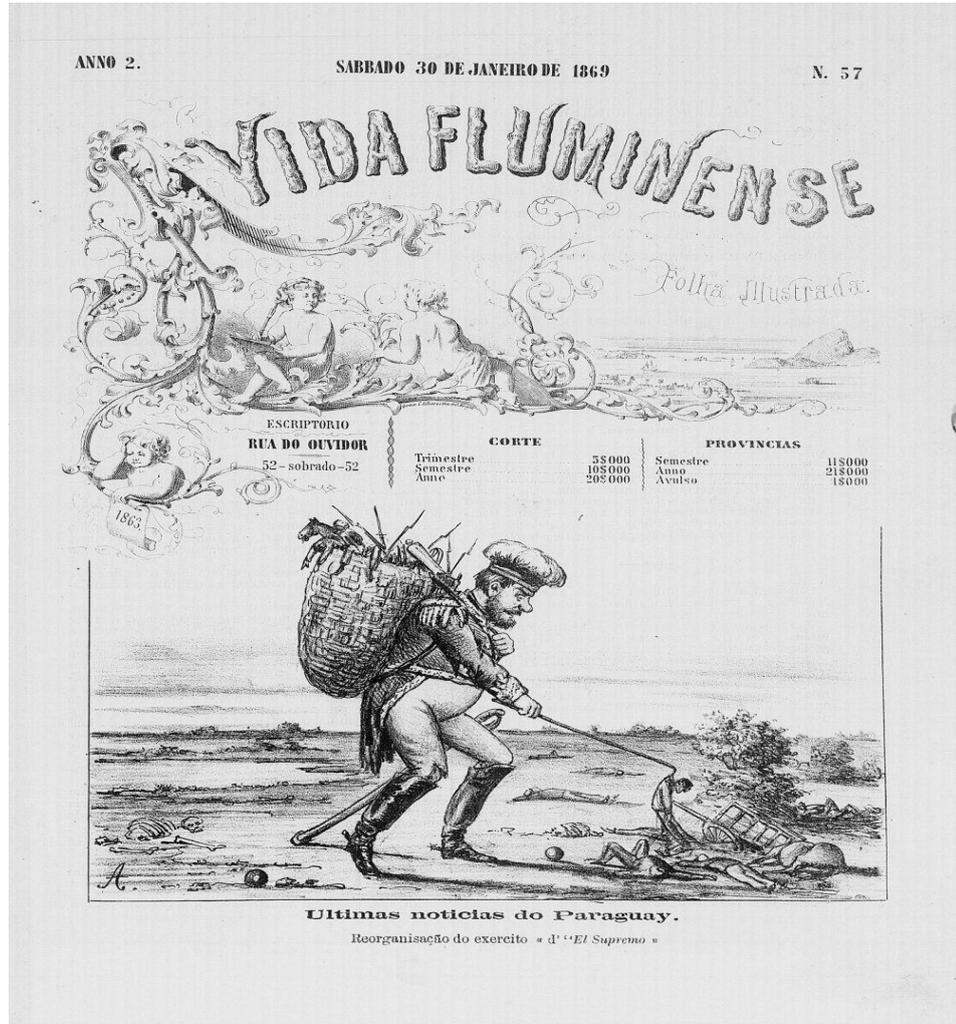


Fonte: Agaqueretro/ wikipédia

Segundo Gonçalo Jr. (2011), o cartunista pioneiro na criação da linguagem moderna dos quadrinhos foi Ângelo Agostini de nacionalidade ítalo-brasileira. Agostini estudou desenho em Paris, mas foi no Brasil onde desempenhou seu trabalho e obteve talento reconhecido ao realizar vários trabalhos. Sua notoriedade deve-se a

publicação no jornal Vida Fluminense datado em 30 de janeiro de 1869, sendo esta a primeira história infantil de sua autoria - As aventuras de Nhô Quim¹⁴.

Figura 25 - Capa da Vida Fluminense –
Publicação: As aventuras de Nhô Quim (1869)



Fonte: BN digital

¹⁴ A revista pode ser encontrada no site da livraria Senado. <http://livraria.senado.leg.br/as-aventuras-de-nho-quim-e-ze-caipora.html>

Figura 26 - Quadrinho As aventuras de Nhô Quim (1869)

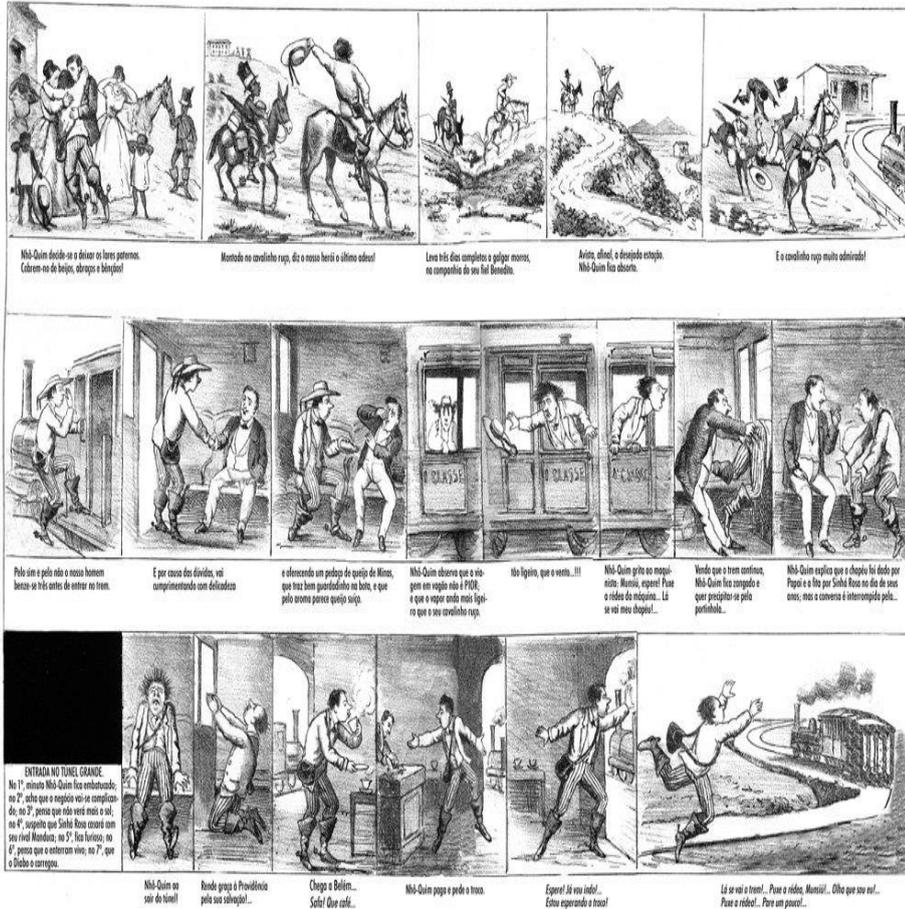
**As Aventuras de "Nhô-Quim",
ou impressões de uma viagem à corte**

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos
(Da Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorou-se de Sinhá Rosa, moça virtuosa, mas que... de louça nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é caseira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na raça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I



Fonte: Livraria Senado

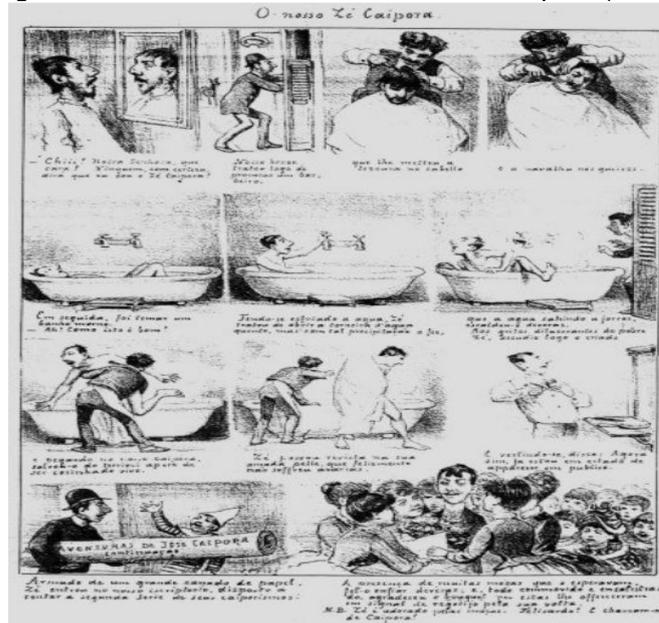
Conforme Gonçalves Jr. (2011), posteriormente ocorreu a publicação em 1 de janeiro de 1883 na Revista Ilustrada, As aventuras de Zé Caipora, considerada a primeira revista dedicada inteiramente aos quadrinhos. Zé Caipora se tornou um personagem que foi retomado em O malho - uma revista humorística e, posteriormente, na publicação do jornal Don Quixote.

Figura 27- Revista Ilustrada 1 de janeiro de 1883. Anno 1, n.1.



Fonte: Memoria.bn /

Figura 28 - Quadrinho As aventuras de Zé Caipora (1883)



Fonte: Livraria Senado

De acordo com Fedel (2007) no Brasil, a revista *O Malho* começou a circular no Rio de Janeiro no dia 20 de setembro de 1902 tendo sido fundada por Luís Bartolomeu de Souza e Silva. A revista possuía um grande número de ilustradores

que eram aliados à inovação tecnológica que utilizava a impressão das edições feitas de pedra litográfica anteriormente, pela substituição da placa de zinco, realizando um marco editorial no país.

Entre os artistas que ilustravam para as edições da revista estavam: Crispim do Amaral, J. Carlos, Angelo Agostini, Lobão, Guimarães Passos, L. Peixoto, Leonidas Freitas, Nássara, Raul, Kalixto, Storni e outros. A revista exibia charges, notícias nacionais e internacionais, artigos, colunas sociais, esportes, política e muitos anúncios publicitários. A revista mantinha uma linha editorial de posição ideológica definida, e em 1930 combateu a Aliança Liberal de Getúlio Vargas. Com Vargas no poder, a redação da revista foi invadida e destruída, e então, o periódico parou de circular. Entre 1935 e 1954, O Malho retorna, desta vez como revista de notícias e literatura (FEDEL, 2007).

Figura 29 - Revista O Malho (1918) –
Capa: Ângelo Agostini



Fonte: Wikipédia

Por volta de 1905 conforme Fedel (2007), a revista humorística brasileira - O Malho lançou a revista *O Tico-Tico* (que não tinha formato de comic book). No entanto, *O Tico-Tico* já era lançado antes apenas em jornais e seguia o modelo francês da revista *La Semaine de Suzette*.

Figura 30 - Revista O Tico-Tico
Anno 1, n.1 (1905)



Fonte: wikipédia

Figura 31 - Bande dessinée –
La Semaine de Suzette



Fonte: wikipédia

Segundo Fedel (2007) e Gonçalves Jr (2011), em meados de 1933 se deu o início ao suplemento infantil nos jornais brasileiros. Tudo começou quando Adolfo Aizen que trabalhava nas publicações do jornal *O Malho* e no jornal *O Globo* recebeu no mesmo ano (1933), um convite do Comitê de Imprensa do Touring Club do Brasil para viajar aos EUA. Lá visitou o *Daily Mirror* de Nova York, onde conheceu os artistas de quadrinhos, como: Alex Raymond, Milton Caniff e Bob Ripley e os famosos suplementos dominicais de tiras de jornal.

Ao retornar para o Brasil, Aizen tentou publicar algo semelhante no jornal *O Globo*, mas por falta de aprovação do jornalista Roberto Marinho, Aizen resolveu

procurar outro jornal. Dessa forma, o jornal *A Nação* aceitou publicar o suplemento Infantil fazendo deste um sucesso. Logo, Aizen conseguiu independência e renomeou o suplemento para Suplemento Juvenil publicando-o em editora própria - a Grande Consórcio Suplementos Nacionais, e, que em 1945 se tornaria a Editora Brasil – América Ltda, conhecida como EBAL (FEDEL, 2007); (GONÇALO JR, 2011).

A publicação e o grande sucesso do suplemento fizeram com que todos os jornais como a *Gazeta (A Gazetinha)* de Adolfo Campos de Araújo, *O Globo (O Globo Juvenil)* criado por Roberto Marinho criassem seus suplementos, e logo, adquirissem os materiais via sistema de distribuição norte-americana – Kind Features Syndicates (FEDEL, 2007); (GONÇALO JR, 2011).

De acordo com Luyten (1985), os Syndicates operavam como agências de distribuição das histórias em quadrinhos (em especial as tirinhas) para vários tipos de veículos de publicação. Os Syndicates contratavam os desenhistas para produzirem uma série de histórias, as quais passavam por aprovação, e assim, eram emitidas para serem vendidas pelo mundo. Os Syndicates eram responsáveis também, por cuidar dos direitos autorais e da comercialização dos produtos licenciados.

Figura 32 - O Globo Juvenil



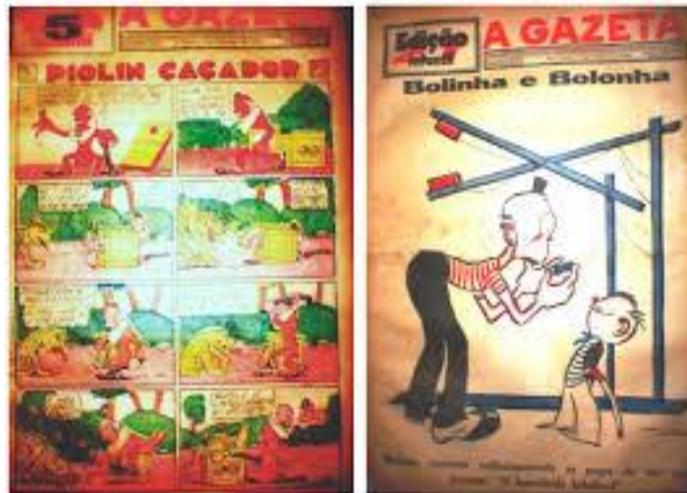
Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 33 - Suplemento Juvenil



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 34 - A Gazeta



Fonte: Universo hq

Segundo Luyten (1985), a ideia de criação dos Syndicates era ajudar os desenhistas na publicação e distribuição dos produtos criados por eles, mas as coisas não saíram tão positivas como se esperava. Com a vasta distribuição de cópias, o preço diminuía o que tornava a concorrência desleal com as tirinhas independentes. Isso sem considerar, que os desenhistas vinculados ao Syndicates deveriam seguir as diversas restrições na produção das tirinhas, uma vez que elas eram exportadas para diversos países do mundo, e por isso, seus conteúdos deveriam ser adaptáveis a qualquer sociedade.

Entretanto, de acordo com Fedel (2007); Franco (2004) e Gonçalo Jr, (2011), após o lançamento do Suplemento Juvenil de Adolfo Aizen em 1934, as publicações e distribuições dos vários quadrinhos norte-americanos foram um sucesso. Logo, a revista O Tico-Tico se manteve firme até os anos de 1930, porém deixou de manter a periodicidade semanal. E em 1957 manteve sua circulação através de almanaques ocasionais até finalmente ser fechada nos anos de 1977. Por conta disso, ficaram bastante restritos os personagens nacionais, o que fez com que poucos brasileiros também tivessem conhecimento deles.

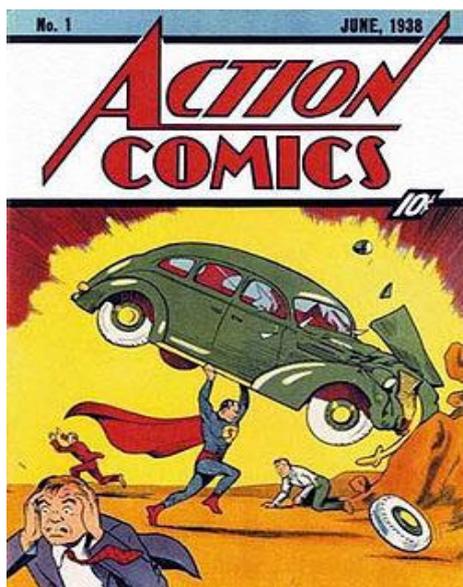
Para Andraus (2003) e Fedel (2007), os brasileiros dos anos 30 e 40 que usufruíram a leitura do Suplemento Juvenil, de Adolfo Aizen (1907-1991), se tornaram fãs, e mesmo até hoje, pagam valores altos pelos exemplares raros que contam as histórias clássicas de personagens, como: Mickey Mouse, Flash Gordon, Tarzan, Dick e Tracy, Príncipe Valente e Mandrake, os quais criaram sua marca, e artistas como

Will Eisner, Bob Kane, Jerry Siegel e Joe Shuster entre tantos outros começaram sua carreira. Na época a detentora dos direitos era a empresa estadunidense, a Kind Features Syndicates.

O ano de 1937 é marcado pela estreia dos quadrinhos temáticos, entre eles estavam os quadrinhos policiais. Os quadrinhos policiais mantinham seu foco direcionado nas histórias de crime e de suspense, o que em breve ocorreria o aparecimento do super-herói - o Batman (Bat-Man). Após isso, a empresa dos quadrinhos policiais decide abreviar seu nome, mantendo-o até a atualidade somente as iniciais D.C. que significa Detective Comics (título de uma história em quadrinhos de Batman, publicada em 1939). Dessa maneira, tem-se o fim do período da era platina das HQs (1897-1937) e inicia-se com os quadrinhos policiais, a grande era de ouro das HQs (FEDEL, 2007).

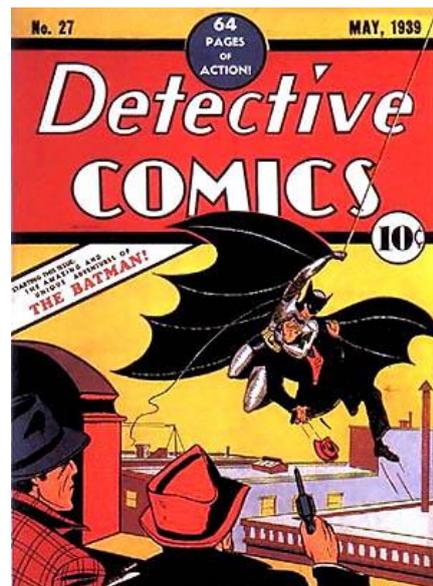
A era de ouro tem seu começo em 1938, quando a revista Action Comics traz na edição n.1 (# 1) à aparição do seu primeiro super-herói - o Super-Homem. A partir disso, Bob Kane cria o Batman em 1939, cujo super-herói possui características mais sombrias e isento de superpoder, o qual combate os vilões loucos e maníacos. É provável que essas características tenham sido a razão do super-herói Batman ter feito tanto sucesso nos quadrinhos e entre os leitores (FEDEL, 2007).

Figura 35 - Action Comics #1, a aparição do Superman.



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 36 - Detective Comics #27 a aparição do Batman.



Fonte: guia dos quadrinhos

Entre o período de 1938 e 1945 ocorre a aparição dos super-heróis, como: Spirit, Flash, Capitão Marvel (Shazam), Tocha Humana, Sandman e entre outros que obtiveram diversas publicações. Em 1940, surge a onda dos quadrinhos de guerra e com isso a estreia dos heróis patrióticos, entre eles: O Capitão América, criado por Jack Kirby e Joe Simon, sendo o primeiro herói a ter seu próprio título muito antes de aparecer em outro quadrinho. No fim da segunda guerra mundial (1945), a Era de Ouro dos quadrinhos tem seu declínio, o que faz render popularidade aos quadrinhos de ficção científica (FEDEL, 2007).

No Brasil, as primeiras revistas em quadrinhos com o estilo comic books americano aparecem nos anos 40, mas com um diferencial, os textos e os desenhos eram produtos de artistas nacionais. O grande marco da época eram as edições da EBAL, chamada de Maravilhosas que produzia quadrinhos adaptados nas obras literárias brasileiras, como O Guarani, de José de Alencar (FEDEL, 2007).

É notável que após longos anos, a ideia de adaptar obras literárias brasileiras para quadrinhos foi retomada e tornou-se uma prática contemporânea bem aceita e que potencializa a arte e o consumo desse estilo em HQ¹⁵. Essa discussão inclusive, foi tema de uma reportagem com a Renata Farhat Borges, pesquisadora de quadrinhos e diretora editorial da Peirópolis. Na reportagem, a entrevistada explica a evolução do mercado e as adaptações para os quadrinhos.

A pesquisadora e entrevistada conta (como já foi relatado anteriormente) que a coleção brasileira no século passado já foi muito popular no país entre as décadas de 40 e 60. A coleção original era seriada e se chamava Classics Illustrated e foi traduzida para mais de 26 idiomas em 36 países.

Naquela época o Brasil importava a coleção por Adolfo Aizen, da Ebal – Editora Brasil América, que publicou mais de 200 títulos, os quais eram criações originais e quadrinizações de obras brasileiras, especialmente do período do Romantismo. Porém, como a própria autora expõe, as motivações eram distintas entre o século 20 e no século 21.

No século 20, os objetivos de utilização dos quadrinhos adaptados seguem a mesma razão da atualidade, como a tentativa de popularização das obras dos

¹⁵ <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/quadrinhofilia-o-fim-da-abril> Por Maria Fernanda Rodrigues em 10 novembro 2014.

clássicos e oferecer aperitivos à leitura, a literatura em quadrinhos tinha como objetivo tentar trazer prestígio para a linguagem dos quadrinhos, já que naquele tempo, os jovens eram vítimas de muitas críticas por parte de pais e educadores em todo o mundo.

A pesquisadora conta ainda, que o quadrinho adaptado obteve maior retorno a partir do ano de 2006, devido aos editais de compra que o Ministério da Educação da época lançava. A meta era buscar a ampliação do conceito de letramento, o qual era um tema bastante discutido em meados de 2006, assim com a iniciativa da LDB e dos PCNs, os quadrinhos passaram a entrar nas bibliotecas do país e receberam notoriedade no setor de adaptação.

Segundo Fedel (2007), por volta dos anos 50 surgiu a Editora Abril de Victor Civita, que trouxe consigo os direitos de publicação de histórias com personagens de Walt Disney, sendo O Pato Donald a primeira obra de estreia. Durante os anos 50 e 60 a EBAL passou a adquirir os direitos para publicar os heróis da Marvel e da DC. No período chamado era de prata dos HQs (1956-69) os quadrinhos de super-heróis tiveram uma considerada queda em vendas, por outro lado, os quadrinhos de horror, como *The Crypt of Terror*, *Weird Fantasy* e *The Vault of Horror* receberam maior notoriedade (FEDEL, 2007).

Na metade da década de 1950, os personagens de super-heróis como Super-Homem e Flash da DC, e também, Capitão América e o Tocha Humana igualmente da Marvel foram revividos e ganharam novos títulos e histórias. Apesar da venda ainda baixa e em recuperação, o período foi importante, pois os HQs desse período ganharam personalidades e gírias modernas e bem peculiares, além de concepção de humanização e problemas como a salvação do mundo (FEDEL, 2007).

O período também marcou uma nova fase de heróis Marvel, como: O Quarteto Fantástico, O Incrível Hulk e Thor, e também, a fase do grupo de heróis, como: Os Vingadores, A Liga da Justiça e os X-Men que surgiram nessa época. Contudo, foi o surgimento do Homem-Aranha em *Amazing Fantasy # 15*, criado por Stan Lee que estabeleceu o estilo Marvel (FEDEL, 2007).

A curiosidade que marca a *Amazing Fantasy # 15* é que foi com o lançamento em 1962 que a frase proferida pelo Tio Ben para o seu sobrinho Peter Parker (“Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”) se eterniza entre os fãs de HQs se tornando clássica e popularizando ainda mais o personagem Homem-Aranha.

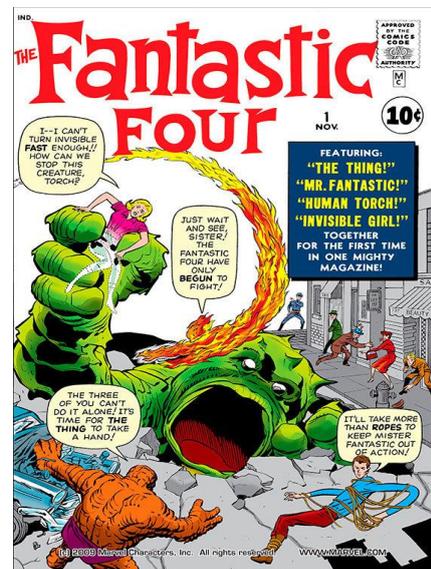
Fedel (2007) relata que enquanto os super-heróis passavam por uma fase nova, as HQs de ficção científica continuavam alcançando popularidade e a Marvel combinou esse momento com o lançamento do Surfista Prateado. Por isso, o final da era de prata marcou uma fase de abundância de heróis nas revistas de histórias em quadrinhos em que se atribuiu e garantiu para cada um dos principais super-heróis e grupo de super-heróis, as suas próprias revistas juntamente com um universo repleto de personagens.

Figura 37- Showcase #4,Flash (1956)



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 38- Quarteto Fantástico



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 39- Amazing Fantasy # 15, Homem-Aranha (1962)

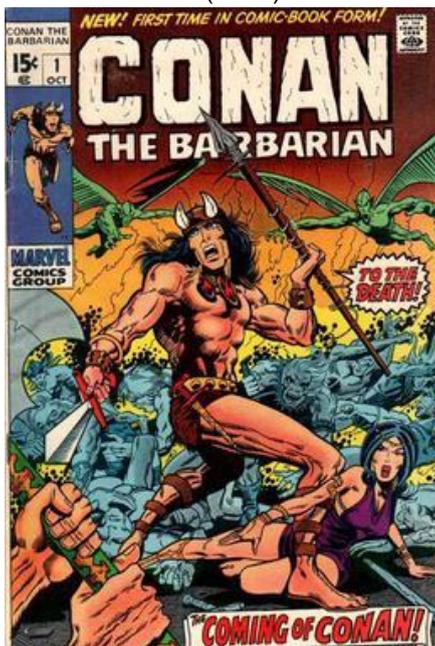


Fonte: guia dos quadrinhos

Entretanto, de acordo com Fedel (2007) durante os anos 70 e 80, a EBAL perde os direitos de publicação para Bloch Editores e a Rio Gráfica e Editora (RGE) fundada por Roberto Marinho, e posteriormente para a editora Abril. Vale ressaltar que mesmo após a perda dos direitos de publicação dos quadrinhos da Marvel e da DC, as publicações da EBAL ainda hoje, é alvo dos colecionadores.

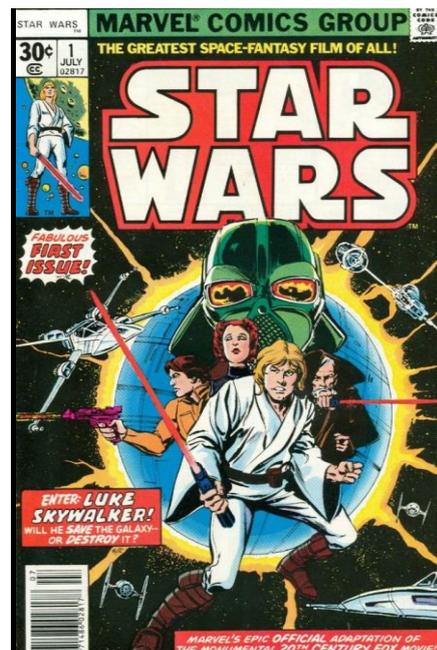
Por volta dos anos 70, mediante as informações de Andraus (2003), as editoras Bloch, e a RGE, passaram a ter o direito de publicar os personagens da Marvel Comics Group no Brasil, o que potencializou outros novos colecionadores e reforçou ainda mais os antigos. Isso marcou a era de Bronze dos Quadrinhos (1970-79) que passou a tratar de assuntos mais modernos. E mesmo recorrendo à tentativa de inovar os heróis de revistas em HQs clássicas, isso não impediu que novos heróis como Conan, o Bárbaro e Star Wars da Marvel surgissem. Isso fez com que a era moderna dos HQs chegasse a galope.

Figura 40 - Conan the Barbarian
#1(1970)



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 41- Star Wars #1 (1977)



Fonte: guia dos quadrinhos

E então, surge a era moderna dos HQs (1980-90) e com ela os novos leitores de HQs que se encantam com as histórias, as quais foram publicadas pela editora Abril. Durante a década de 1980, as histórias eram antigas, mas foram renovadas

(novos arcos de histórias) com tramas mais adultas juntamente com os seus personagens, como o Demolidor e Batman, o que tornou o romance gráfico algo bastante conceitual no universo dos quadrinhos, principalmente para a DC, entre eles estão: Watchmen, de Alan Moore, e Dark Knight Returns (Batman – O cavaleiro das Trevas) de Frank Miller. O mesmo ocorreu com o quadrinho de Sandman, o qual foi renovado e lançado pela editora Globo, ex-RGE (FEDEL, 2007).

Nos anos 80, a editora Abril além de possuir os direitos da Marvel e DC, já possuía vários títulos infantis, como Disney e Turma da Mônica. Daí para frente conforme Fedel (2007) o mercado só crescia e a Editora Abril acompanhava o sucesso dos comics books. Nesse mesmo ano, em decorrência do sucesso, surgem os fãs-clubes, exposições, mostras e concursos, ou seja, um universo a ser colecionado, assim como as diversas versões feitas por artistas distintos, onde apenas um leitor/colecionador saberia diferenciar.

Outras editoras passaram a surgir nos fins dos anos 80 e início dos anos 90, publicando e distribuindo as histórias com os personagens nacionais e internacionais, uma vez que já existia o sistema de distribuição montado pelas editoras. Dessa forma, a Sampa Editorial e a internacional Panini passaram a distribuir também, quadrinhos no Brasil se tornando concorrentes da editora Abril (FEDEL, 2007).

A década de 90 ficou marcada pelo desmembramento das editoras de revistas em quadrinhos. O território era dominado pela Marvel e DC, porém algumas empresas tiveram crescimento, como a Dark Horse editora independente e detentora dos títulos como: Alien, Buffy - a caça vampiros, Hellboy, Predador, Sin City, e etc. E a imagem de caráter bem alternativo e detentora dos títulos: Outcast, Deadly Class, Spawn e The Walking Dead, entre outros.

Por sua vez, o mercado abusava no uso e na tecnologia da época, na quantidade de edições de coleção e ampliava o conteúdo das publicações, realçando os aspectos físicos e visuais dos quadrinhos, ou seja, todos os elementos apontavam para o consumo e para a aquisição pelos colecionadores.

Com isso, surgem nas bancas de jornal e em casas especializadas diversos títulos de lançamento comportando os nacionais e importados, o que fez sem dúvida alguma, com que os leitores e colecionadores passassem a conferir regularmente os títulos de sua preferência e que fariam parte da coleção (FEDEL, 2007).

Nesse momento, o colecionismo de HQs passa a ganhar maior visibilidade,

assim como, às antigas publicações que ganhavam notoriedade em sebos. Andraus (2003) revela que em geral, as publicações mais antigas reúnem um número difícil de ser contabilizado de colecionadores brasileiros.

O diretório de colecionadores de histórias em Quadrinhos, publicado por Jan Hendriks e que já se encontra em sua 14ª edição, revelou pelo menos cerca de 680 colecionadores sérios em todo o Brasil. Outros pesquisadores já acreditam que esse número não alcance um décimo da realidade e que o número pode ser bem maior do que o registrado. Isso aponta um mercado estável e cada vez mais crescente, dado o aumento dessas publicações. Esse mercado de colecionadores de revista em quadrinhos contribui com o desenvolvimento e com uma nova relação de produto/ preço. (FEDEL, 2007, p. 51).

Isso confirma que os colecionadores não eram apenas consumidores, mas também eram responsáveis por mobilizar grande parte do mercado. Fedel (2007) expõe que com a ampliação do mercado editorial, as editoras Abril e Globo em uma estratégia para retomar o mercado, pressionam a Dinap S/A - Distribuidora Nacional de Publicações para que trabalhassem apenas com os títulos delas e com poucas outras editoras. Já se observava que o mercado de editoras de HQs era bastante competitivo e qualquer novidade eclodiria novos públicos consumidores, foi assim que a editora EBAL se manteve disposta e perdurou no mercado até os anos 50.

Dessa maneira, já no final dos anos 90 e início do século XX, percebemos uma queda nas vendas dos HQs no Brasil devido a diversas mudanças no mercado editorial brasileiro e americano, além disso, diferentes manifestações midiáticas estavam ocorrendo com a produção de HQs, o que provocou um inchaço comercial. Isso deixou vestígios para formação de uma nova “Era” a provável era do Ferro ou Aço que corresponde o momento atual das HQs (FEDEL, 2007).

A partir daí ocorre uma fragmentação no mercado editorial, e em 2002 a editora Abril deixou de publicar e distribuir as HQs das duas principais empresas de super-heróis: a DC e a Marvel¹⁶. No mesmo ano, a editora e distribuidora Panini passou a assumir as publicações dos quadrinhos de super-heróis editadas pela Mythos Editora, a qual é responsável também pela publicação das HQs no estilo

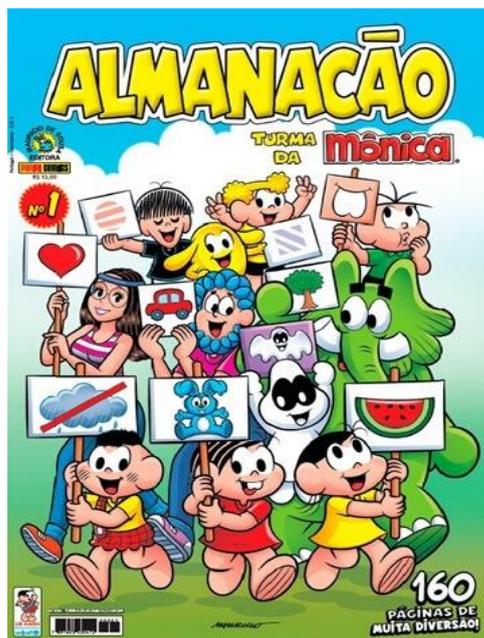
¹⁶ <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/quadrinhofilia-o-fim-da-abril>

Western (Faroeste): Mágico Vento e a Tex¹⁷.

A Panini faz parte do grupo editorial italiano de produção de história em quadrinhos e vídeos animados, que atua no mercado europeu com filiais no Brasil, França, Reino Unido, Alemanha, Espanha, Argentina e Hungria. Por essa razão a sua expansão se deu muito rapidamente.

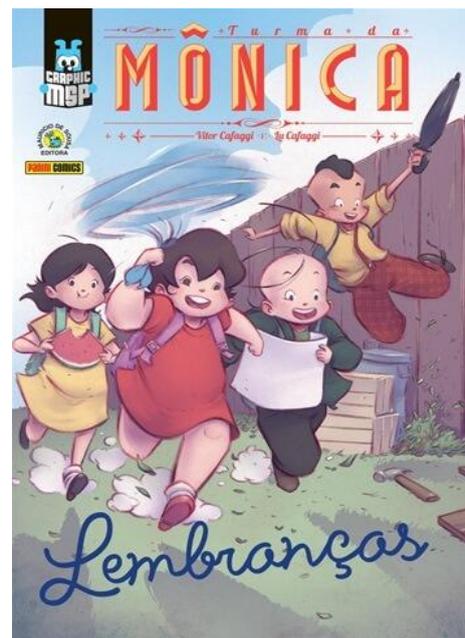
Em 2007, a Panini iniciou a publicação dos quadrinhos da Turma da Mônica, que por anos foi publicada pela editora Globo, e no ano seguinte, começou o projeto de publicação do quadrinho da Turma da Mônica Jovem. Além disso, em 2012 a Panini iniciou a distribuição das Graphic MSP – Maurício de Sousa Produções, projeto que consiste na publicação das histórias dos personagens do estúdio feitas por artistas brasileiros consagrados e com estilos diferentes do padrão das revistas mensais¹⁸.

Figura 42- Almanaque turma da Mônica (2018)



Fonte: guia dos quadrinhos

Figura 43- Turma da Mônica: Lembranças MPS (2017)



Fonte: guia dos quadrinhos

Entretanto, mesmo com tantas mudanças a estabilidade parecia manter-se em relação com a distribuidora das HQs - a DINAP atual Total, a qual permanecia

¹⁷ <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/declaracao-oficial-da-mythos-editora-sobre-a-marvel-no-brasil>

¹⁸ <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/turma-da-monica-15-graphic-msp-lancadas-ate-agora#9>

responsável pelas distribuições dos HQs publicados pela Panini no Brasil, no entanto, em 9 de agosto de 2017, a Panini divulgou em diversos canais relacionados a quadrinhos¹⁹ que estaria rompendo com a distribuidora do Brasil, a Total (ex-Dinap, pertencente ao Grupo Abril), e que estaria iniciando distribuição própria de seus produtos editoriais impressos, em todo o território nacional.

Essa atitude foi dada como um marco, já que a distribuição sempre foi tema de polêmica no mercado editorial do Brasil. A publicadora e agora atual distribuidora - Panini alegou que pretende organizar a distribuição dos seus produtos tendo como um começo, a produção, o controle do estoque e a negociação do contrato com as distribuidoras. A empresa tem a pretensão de estabelecer uma maior aproximação com o público, aperfeiçoando os tradicionais canais de diálogo e atendimento, principalmente via internet²⁰.

Surge assim, um mercado voltado a publicações de alto custo, mas com garantia de público definido, os quais contam com colecionadores de quadrinhos e fãs das antigas histórias como, por exemplo, as de super-heróis da Marvel e da DC, cujas publicações originais, além de raras são extremamente custosas. Após a Panini assumir as publicações dos quadrinhos de super-heróis editadas pela Mythos Editora é possível encontrar histórias clássicas, como as séries Archives, da DC Comics, e a Masterworks, da Marvel, em formato de livro de capa dura.

Aqui no Brasil, o modelo de consumo de HQs permanece o mesmo, sendo distribuído pela Panini ainda em formato analógico, ou seja, se manteve o suporte em papel e com o serviço e sistema de entrega de revistas via correio com ou sem assinatura mensal. Algumas livrarias com espaços denominados por GEEK, CULT, POP entre outras denominações, oferecem a comercialização dessas comics books, já que o fornecimento da venda de quadrinhos em banca de revista se encontra escasso e cada vez mais raro.

Mesmo com toda a atração que o lançamento das edições de luxo (deluxe, premium), os colecionadores continuam buscando os títulos antigos, pois são neles que estão a raiz da história. A persistência desse comércio se mantém devido o uso

¹⁹ <http://www.universohq.com/noticias/exclusivo-presidente-da-panini-fala-sobre-novo-sistema-de-distribuicao/> Por Samir Naliato em 9 agosto, 2017.

²⁰ <http://www.universohq.com/noticias/exclusivo-presidente-da-panini-fala-sobre-novo-sistema-de-distribuicao/> Por Samir Naliato em 9 agosto, 2017.

do recurso da internet conforme a criação de sites de vendas, em que além de dispor os produtos à venda, o site passa a conferir diversas informações a respeito do expansivo universo das HQs.

Além disso, diversos colecionadores passaram a acessar sites que divulgam informações a respeito do universo das HQs. Site esse como o Guia dos Quadrinhos, o qual se tornou famoso por conter material original e ser constantemente atualizado. Como foi dito anteriormente, o site funciona como uma base de dados que pode ser consultada pelos leitores de HQs e por colecionadores bastando efetuar um pequeno cadastro disponível na própria base.

O site permite que seus usuários se tornem colaboradores promovendo a divulgação de HQs e em alguns casos, alimentando o site com informações sobre os títulos, editoras, artistas, licenciadoras, publicadoras e personagens dos quadrinhos para o público em geral.

O que se absorve nesses resultados é a grande participação que o objeto HQ possui em reunir pessoas e comunidades que unem similaridades a respeito de um objeto trivial e acessível a todas as idades e públicos. Pela análise documental realizada percebeu-se que há uma luta e resistência quanto à manutenção do objeto HQ ser mantido em suporte analógico físico.

É perceptível que diante a concorrência entre tantas empresas na tentativa de assegurar a licença de publicar e distribuir o material estrangeiro foi depositado no objeto físico, um visível e simbólico, certificado de valor documental devido à tradição das HQs descenderem de publicação e distribuição em suporte físico e material em papel.

Com isso, o mercado editorial busca transmitir ao mercado consumidor, que as HQs impressas representam maior valor e garantia material, além da jornada na tradição de objeto colecionável. Portanto, tratar de HQs digitais ainda é travar batalhas contra a resistência e maior ainda, quando a resistência parte do seu principal mercado distribuidor. Essa é uma realidade que ainda perduram discussões não apenas no Brasil, mas no EUA também, pois o mercado de distribuição de HQs em suporte físico é bastante custoso sendo assim frágil a quebra. Por isso muitas editoras pedem para que o mercado de distribuição de HQs volte a sua distribuição

como era antes (nas bancas, mercados e lojas de gibis) para popularizar e simplificar os leitores de HQs²¹.

Essa realidade afeta o universo do quadrinhofilia, uma vez que a tecnologia dita muitas vezes, o rumo dos objetos conforme a cultura que se instaura. E é pensando a respeito, que o Guia de Quadrinhos constrói ativamente sua base. Já que em um possível futuro, o colecionismo de HQ passe a ser distribuído mais em meio digital do que em meio impresso. E pelo que se tem observado essa realidade não se apresenta tão distante. Em uma matéria publicada pela Redação Multiverso²², apresenta que a quadrinhofilia digital não é uma prática impossível e tão pouco descartável, mas que permanece em desenvolvimento enquanto ocorrem as mudanças de comportamento e prática de colecionar e ler HQ em suporte diferenciado do suporte clássico.

Por isso, ter o guia de quadrinhos como base de dados gratuita é ter uma sólida enciclopédia de HQs digital acompanhada de várias capas como uma vitrine na tela do computador, celular ou tablet. A base de dados torna-se indispensável para consulta, pois ela funciona como um guia para qualquer leitor/colecionador desde o iniciante até o mais experiente poderão obter consulta e informação no Guia dos quadrinhos.

O site Guia dos quadrinhos é uma iniciativa que partiu de um desejo íntimo e atualmente se tornou uma conquista necessária para os colecionadores e estudiosos, pois além de tratar sobre as diversas categorias de HQs ainda armazena uma categoria que está voltada ao estudo acadêmico das HQs. Dessa forma, os pesquisadores brasileiros de HQs podem finalmente pesquisar em uma base de dados brasileira que funciona e que permite efetuar pesquisas e coletar dados confiáveis e constantemente atualizados.

Segundo Vergueiro (2005), na medida em que as histórias em quadrinhos se tornaram um elemento de grande influência na cultura popular, cresceu o interesse em discuti-las em todas as áreas. As Pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos têm evoluído nas áreas do conhecimento mais diversas, como história, sociologia, artes, literatura, antropologia e educação, o que ampliou a disponibilidade de informações

²¹ <http://www.universohq.com/materias/a-distribuicao-de-quadrinhos-nos-estados-unidos/>

²² <http://www.redacaomultiverso.com.br/artigos/o-colecionismo-e-um-obstaculo-para-as-hqs-digitais/>

elevando o nível de qualidade sobre eles. Além disso, com o aparecimento da Internet, a quantidade de recursos informacionais existentes sobre a linguagem gráfica sequencial e seus produtos obteve crescimento exponencial, alternando sobre os termos da forma, qualidade e conteúdo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Colecionar quadrinhos não é uma tarefa fácil, a tarefa não se restringe apenas ao sentimento de nostalgia, e sim da frequente coleta de informações para discernir melhor a linha que se pretende colecionar, além de exigir determinado estudo sobre a temática.

Por experiência própria sobre a quadrinhofilia, a prática de colecionar é cultural e individual, podendo se expandir em ambientes coletivos com o intuito de desenvolver coleções, trocas, cultivar informações e experiências sobre as HQs. A política de colecionar torna-se individual quando nos restringimos à aderência e obtenção do objeto de coleção. É sobremaneira difícil conseguir manter uma coleção coletiva física, já que a coleção fica a mercê de sofrer diversas avarias e desmembramentos, e sobre essa realidade a autora possui bastante compreensão a respeito.

O site Guia dos Quadrinhos torna-se indispensável para que os colecionadores compreendam bem as coleções, as informações e os dados que circundam o objeto HQ. O site dispõe de serviços de catalogação e organização das series de quadrinhos para a comunidade leitora e colecionadora de HQs. Além disso, a coleta de dados realizada nesse estudo só poderia ser tão extensa e expressiva devido o extremo auxílio que o site favoreceu conforme a proposta de acesso. Essa experiência retrata a disposição que a pós-custódia desempenha sobre a disponibilidade e funcionalidade do acesso informacional.

Devido a tantas experiências com a criação e elaboração de novos formatos, a indústria dos quadrinhos tem apresentado investimentos em plataformas para ofertar um serviço de streaming do objeto HQ. Esse serviço busca dinamizar os custos com impressão, além de incitar a cultura de quadrinhos em suporte digital.

É importante pensar em um serviço streaming que dialogue com os leitores-colecionadores, uma vez que a plataforma busca trazer material digital inédito, exclusivo e disponível apenas para assinante do serviço. As editoras que tem mostrado interesse nesse serviço tem sido a Marvel e a DC Comics, provavelmente pelo intuito de livrar-se dos amaros das distribuidoras de HQs físicas. Entretanto, as HQs publicadas virtualmente ainda não atingiram um total de relevância diante o

público colecionador devido à qualidade e a cronologia no arco de histórias.

No entanto, colecionar quadrinho em um novo suporte parece ser uma tarefa difícil para os colecionadores no Brasil. Isso ressalta a necessidade de atentar-se ao acesso sobre qualquer plataforma, que busca promover e comercializar um determinado objeto, e que pode atingir o público estimando-o de maneira direta através da linguagem e usabilidade.

No Brasil, esse discurso ainda é muito imperito, já que o único serviço de plataforma de quadrinho digital disponível é a social comics²³. Além disso, as plataformas estrangeiras que possibilitam acesso aos quadrinhos digitalmente não dispõem da opção de escolha do idioma em Português, o que impossibilita automaticamente o acesso à leitura do material.

Isso acarreta uma ruptura na cultura do consumo de quadrinhos, na distribuição digital e na quadrinhofilia corrompendo a estrutura sequencial da coleção. Em uma matéria publicada no jornal Folha de Pernambuco em abril de 2018²⁴, foi discutido o assunto das HQs digitais e o incerto mercado que ainda tem muito a desenvolver. Discuti-se bastante em caráter de entrevista sobre o consumo de histórias em quadrinhos e como este consumo é realizado em meio digital.

Na entrevista a autora Cátia Ana, que publicou a webcomic “O Diário de Virgínia (2010)²⁵”, informa que o cenário de HQs digitais ainda é incerto, já que ocorre um desprestígio sobre as HQs digitais de forma que o prestígio esteja direcionado apenas as revistas em formato físicas.

Percebe-se que o ato de colecionar HQ digital no Brasil ainda é uma ação muito embrionária, uma vez que colecionar sempre se mostrou uma prática cultural tangível e simbólica. Certamente o positivismo tem o seu caráter muito bem fixado sobre o colecionismo, o que faz retomar ao fator da custódia sobre a prática da quadrinhofilia e do consumo.

Por outro lado, a cultura das formas e formatos de colecionar está conectada a postura dos hábitos sociais, o que expressa que anteriormente tudo era levado ao impresso, mas na atualidade já se percebe certas mudanças tanto na prática quanto

²³ <https://www.socialcomics.com.br/>

²⁴ <https://www.folhape.com.br/diversao/diversao/diversao/2018/04/08/NWS,64466,71,552,DIVERSAO,2330-HQS-DIGITAIS-INCERTO-MERCADO-QUE-AINDA-TEM-MUITO-QUE-CRESCER.aspx>

²⁵ <http://www.odiariodevirginia.com/>

na mudança do comportamento mercadológico e de consumo. Entretanto, não se pode esquecer que o mesmo ocorreu há algum tempo atrás com o cenário do áudio visual. O que mostrou que os cinéfilos não deixaram de colecionar filmes em mídia física, e nem recusaram as plataformas streaming de filmes, tão pouco deixaram de frequentar os cinemas.

No entanto, inevitavelmente ocorreu a quebra do mercado de locação de filmes alterando o comportamento e prática social. A partir disso, o comportamento evoluiu e a prática também. Certamente, o fim de um serviço não caracteriza o fim de uma prática, compreende-se que a prática está relacionada ao objeto. E é partindo dessa premissa que se pode dizer que ambas as mídias podem e devem conviver juntas desde que cada uma delas obtenha a independência comercial adequada ao seu formato e suporte.

É observável que ocorre um enaltecimento sobre o tão sonhado futurismo, já que computadores, celulares e tablets fazem parte das atividades do dia a dia, beneficiando o consumo de histórias em quadrinhos no meio digital. Porém, a realidade que é exposta de maneira tão simplificada marca a ansiedade que revela os traços da pós- modernidade, a qual apela por mudança fugaz ainda ausente de preocupação sobre a usabilidade e utilidade da mídia digital. Assim, muitos idealizadores ainda desconhecem ou desmerecem o fator da cultura impressa onde observamos a prática da leitura e da prática de colecionar HQs físicas.

O pensamento ansioso expressa uma realidade que se aproxima sobre as práticas que inovam o futuro. E isso acontece ou acontecerá sobre a prática de colecionar as HQs em meio digital. Em alguns casos já se percebe a quebra de hábito e de costume, onde é perceptível observar a compra de HQs em livraria e não mais em banca de jornal, ou simplesmente, efetuar o download para ler HQs, fato que já ocorre há bastante tempo devido à pirataria de HQ já ser elemento antigo e ainda existente.

No entanto é essencial informar que o mercado de quadrinhos em plataforma digitais no Brasil ainda se encontra em estado morno devido à distribuidora e filial Panini do Brasil, a qual é detentora dos direitos autorais da publicação das revistas no país, não dispor do comércio das HQs no universo das plataformas digitais, mesmo que as empresas Marvel e DC Comics já mostram se enveredar por esse caminho há certo tempo.

Contudo, essa ação não parece ter futuro tão distante aqui no Brasil, pois conforme a notícia que trazia a canaltech²⁶ em 2012 tratava em expor a novidade sobre a Panini europeia, a qual teria dado início às vendas das HQs em plataforma digital própria. A questão que se verifica aqui não é apenas adaptar as HQs ao idioma do país, como já foi relatado anteriormente, e sim possibilitar ferramentas que incitam o uso e o costume de colecionar o objeto em plataforma digital.

Certamente as plataformas podem repensar seus modelos de acesso, assim como o site Guia dos Quadrinhos repensou e executou. Colecionar em meio digital exige comunhão com o objeto e a partilha de uma comunidade que troca experiências e informações, e, até o momento, nenhuma dessas plataformas buscaram promover a interoperabilidade e experiência infocomunicacional como o Guia dos Quadrinhos proporcionou.

É possível observar que a realidade da informação tecnológica ultrapassa a atividade econômica e infocomunicacional. A questão ultrapassa os meios do consumo do objeto e atrai o foco para o fenômeno intencional que necessita que os indivíduos pensem e repensem além de seus alcances, pois da mesma maneira que a custódia apresenta seus impasses na execução, a pós-custódia também revela suas principais inquietações e dificuldades sobre a execução das práticas.

A tarefa em estabelecer um novo modelo de colecionar não é simples e tão pouco prática, pois inicialmente parte da conquista e captação da essência e pluralidade da unidade informacional do objeto para depois dispor o formato para acesso e não o inverso disso.

Por fim, a quadrinhofilia e suas práticas custodiais percorrem o objeto e os seus parâmetros de coleções, os quais estão agregados e se tornam solúveis conforme as evoluções mentais das gerações. É imprescindível discutir a respeito do paradigma atual da pós-custódia, onde são constantes as indagações e a necessidade de reformular novas práticas que partam da experiência cultural, digital, consumo e disseminação do objeto HQ.

Para continuidade futura desse estudo sugere-se discutir a respeito da prática do colecionismo digital na pós-modernidade, discutir o objeto informacional HQ sobre o olhar da neodocumentação, analisar o comportamento informacional na pós-

²⁶ <https://canaltech.com.br/quadrinhos/Editora-Panini-lanca-site-de-HQs-digitais/>

custódia e por fim, efetuar o levantamento de plataformas que dispõem a comercialização de HQs no idioma português. A partir do estudo realizado pensasse que por meio da contribuição deste estudo possam ocorrer diversas pesquisas relacionadas à área da Ciência da Informação com temas e temáticas semelhantes.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. Quadrinhofilia: O fim da Abril. **Omelete**, São Paulo, 11 de jul. 2012. Disponível em: < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/quadrinhofilia-o-fim-da-abril>> Acesso em 18 maio.2018.
- ALMEIDA JÚNIOR, O. F. **Competência em Informação**: algumas considerações críticas. 2016. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=966>. Acesso em: 18 jan. 2019.
- _____. Leitura, mediação e apropriação da informação. In: SANTOS, J.P. (Org.). **A leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação**. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007. p. 33-45.
- _____. Mediação da Informação e Múltiplas Linguagens. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 2, p. 89-103, 2009. Disponível em: <<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/view/0000007770/2f1848d5806cfd8152990d81bf835d79/>>. Acesso em: 18 jan. 2019.
- ALMEIDA, M. A.; CRIPPA, G. Informação, cultura e tecnologia: novas mediações para a produção e o consumo cultural. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10., 2009, João Pessoa. **Anais...** Paraíba: UFPB, 2009. Disponível em: <<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/schedConf/presentations>>. Acesso em: 28 jan. 2019.
- ALVES, D. As Humanidades Digitais como uma comunidade de práticas dentro do formalismo acadêmico: dos exemplos internacionais ao caso português. **Revista Ler História**, Lisboa, v. 69, p. 91-103, 2016. Disponível em <<https://journals.openedition.org/lerhistoria/2496>> Acesso em 18 jul.2018.
- ANA, C. **O diário de Virgínia** (Webcomic). Disponível em <<http://www.odiariodevirginia.com/>> Acesso em 20 dez.2018.
- ANDRAUS, G. et al. As histórias em quadrinhos e suas tribos. Cenários da comunicação/**REMark**, São Paulo, v.2, p.58 -76, 2003. Disponível em <<http://www.revistabrasileirmarketing.org/ojs2.2.4/index.php/remark/article/viewFile/74/80>> Acesso em 12 mar.2018.
- ARAÚJO, C.A. A. Teorias e tendências contemporâneas da Ciência da Informação. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v.2, n.2, p. 9 -34, jul/dez, 2017. Disponível em: < <http://periodicos.ufc.br/informacaoempauta/article/view/20162>> Acesso em 18 abr.2018.

_____. Paradigma social nos estudos de usuários da informação: abordagem interacionista. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v.22, n.1, p. 145-159, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufc.br/informacaoempauta/article/view/20162>> Acesso em 18 ago.2018.

_____. O que são “práticas informacionais”? **Inf. Pauta**, Fortaleza, v. 2, n.esp. out. 2017. Disponível em:<<http://periodicos.ufc.br/informacaoempauta/article/view/20655>> Acesso em 20 ago.2018.

_____. **O que é Ciência da Informação**. Belo Horizonte: KMA, 2018.

AVELAR, H; SALERNO, M. **Quadrinhos – Guia prático**. 2. ed. Rio de Janeiro: Prefeitura do rio de Janeiro; Multirio, 2011. Disponível em <http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/component/mr_chamada_materia/?task=download&format=raw&id=2843> Acesso em: 11 jul.2018.

BAETA, R. M. M. **Coleccionismo privado no Porto**: colecções e colecionadores de arte na revista Ilustração Moderna (1926-1932). Repositório Aberto da Universidade do Porto, Porto, 2010. Disponível em <<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/55618>> Acesso em 21 ago. 2016.

BARRETO, A.A. A questão da informação. **Revista São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v.8, n.4, 1994. Disponível em: <<http://bogliolo.eci.ufmg.br/downloads/BARRETO%20A%20Questao%20da%20Informacao.pdf>> Acesso em 21 mar. 2017.

_____. A condição da informação. **Revista São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v.16, n.3, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392002000300010> Acesso em 21 ago. 2018.

_____. A transferência da informação para o conhecimento. **UFPB**, João Pessoa, 2002. Disponível em <http://www.academia.edu/7646014/A_transfer%C3%Aancia_da_informa%C3%A7%C3%A3o_para_o_conhecimento> Acesso em 18 mar. 2017.

BARON-CARVAIS, A. LA HISTORIETA. Coleção Popular volume 422. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

BATAILLE, G. **O erotismo**. Porto Alegre: L&PM, 1987.

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1989.

BAUMAN, Z. **Vida para Consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BELK, R. W. et al. Collectors and Collecting. **Advances in Consumer Research**, v.15, n. 1, p. 548-553, 1988. Disponível em <<https://www3.nd.edu/~jsherry/pdf/1988/Collectors%20and%20Collecting.pdf>> Acesso em 20 nov. 2018.

BENJAMIN, W. Ampliações. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas II: rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERGSON, H. **Matéria e memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERTANI, R. **A Arte da Gestão de Conflitos**: Processos e Procedimentos no Devir do Coleccionismo. (Dissertação de mestrado). São Paulo: UNESP / Instituto de Artes, 2006. Disponível em <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp106538.pdf>> Acesso em: 2 maio. 2018.

BIBE - LUYTEN, S. M. (organizadora) **Histórias em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

BIBE - LUYTEN, S. M. **O Que é História em Quadrinhos**. 2 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BLOOM, Philipp. **Ter e manter**: uma história íntima de colecionadores e coleções. Rio de Janeiro: Record, 2003.

BORGO, É. Declaração oficial da Mythos Editora sobre a Marvel no Brasil. **OMELETE**, São Paulo, 21 de set. 2014. Disponível em <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/declaracao-oficial-da-mythos-editora-sobre-a-marvel-no-brasil>> Acesso em: 12 ago. 2017.

BORKO, H. Information Science: What is it? **American Documentation**, California, v.19, n.1, p.3-5, jan. 1968. Disponível em <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3433774/mod_resource/content/1/Oque%C3%A9CI.pdf> Acesso em: 7 maio. 2016.

BOSI, E. **Memória e Sociedade**: Lembranças dos velhos. 3. ed. São Paulo: Companhia das letras, 1994.

BOUDON, P. Sobre um estatuto do objeto: diferenciar o objeto do objeto. In: MOLES, A.A; et al. **Semiologia dos objetos**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1972. p.88 -126.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1989.

BUCKLAND, M. K. Information as a thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, p. 351-360, jun. 1991. Disponível em<<http://www.uff.br/ppgci/editais/bucklandcomocoisa.pdf>> Acessado em: 7 maio 2017.

CAMPOS, C. C. O. **Quadrinhos e o incentivo à leitura**. Brasília, 2013, 143 p. Monografia (Bacharelado em Ciência da Informação). Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/6091/1/2013_ClaudioCesarDeOliveiraCampos.pdf> Acesso em: 28 jul. 2018.

CAPOBIANCO, L. A Revolução em Curso: Internet, Sociedade da Informação e Cibercultura. **Estudos em Comunicação Universidade de São Paulo**: São Paulo, v. 2, n. 7, p. 175-193, 2010. Disponível em: <<http://www.ec.ubi.pt/ec/07/vol2/capobianco.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. volume I, São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CAVEDON, N. R. et al. Consumo, colecionismo e identidade dos bibliófilos: uma etnografia em dois sebos de Porto Alegre. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, n. 28, p. 345-371, jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ha/v13n28/a14v1328.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2018.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Revista das revistas/ journal USP**, São Paulo, n.6, p.1505 -1520, 1989. Disponível em <www.journals.usp.br/eav/article/download/8601/10152> Acessado em: 7 maio 2018.

CHARTIER, R. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

COOK, T. Arquivologia e Pós-modernismo: novas formulações para velhos conceitos. **Informação Arquivística**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 123-148, jul./dez. 2012. Disponível em <<http://www.aaerj.org.br/ojs/index.php/informacaoarquivistica/article/view/9>> Acesso em 18 maio 2017.

COSTA, J. HQs digitais e o incerto mercado que ainda tem muito o que crescer. **Folha de Pernambuco**, Recife, 09 de abr. de 2018. Disponível em <<https://www.folhape.com.br/diversao/diversao/diversao/2018/04/08/nws,64466,71,552,diversao,2330-hqs-digitais-incerto-mercado-que-ainda-tem-muito-que-crescer.aspx>> Acesso em 20 abr. 2018.

DERRIDA, J. **Mal de arquivo**: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DODEBEI, V. Patrimônio e Memória Digital. **Revista Morpheus**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 8, p. 15, 2006. Disponível em <<http://seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/view/4759/4250>> Acesso em 20 dez. 2018.

ECO, U. Sobre os espelhos. In _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Trad. B. Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989, p. 11-37.

EDITORA Panini lança site de HQs digitais. **Canaltech**, São Paulo, 30 de maio 2012. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/quadrinhos/Editora-Panini-lanca-site-de-HQs-digitais>> Acesso em: 13 jan. 2017.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

ESQUENAZI, R. Os quadrinhos no Brasil: paixão antiga. In: **A indústria dos quadrinhos**. Secretaria Especial de Comunicação Social, Rio de Janeiro: v.10, p.72, 2003. Disponível em <<http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4204433/4101402/estudos10.pdf> > Acesso em 10 maio 2018.

FABIAN, J. Colecionando pensamentos: sobre os atos de colecionar. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 59 – 73, 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132010000100003> Acesso em 7 jun. 2016.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FEDEL, A. **Os Iconográficos**: Teoria, Coleccionismo e Quadrinhos. São Paulo: LCTE Editora, 2007.

FRANCELIN, M.M. Razão, ciência e os sentidos da informação. **DataGramZero - Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v.14 n.4 ago, 2013. Disponível em:< http://www.brapci.inf.br/_repositorio/2014/06/pdf_ea43d04220_0014510.pdf> Acesso em 10 maio 2018.

FRANCO, E.S. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2004.

_____. Novos suportes para as narrativas sequenciais. Entrevista realizada pelo professor Roberto Elísio dos Santos, em dezembro de 2008. In: **Caderno.com: Publicação do Curso de Comunicação Social da Universidade Municipal de São Caetano do Sul**. v. 4, n. 1 jan/jun, 2009. São Caetano do Sul: USCS, 2009. p. 36. Disponível em <https://cultdecultura.files.wordpress.com/2018/02/aspas_lv06_vamos_falar_cultura_op_ebook.pdf > Acesso em 10 maio 2018.

FREIRE, G. H. Ciência da informação: temática, histórias e fundamentos. **Perspect. ciênc. inf.**, Belo Horizonte, v.11 n.1, p. 8, jan./abr. 2006. Disponível em:< <http://www.scielo.br/pdf/pci/v11n1/v11n1a02>> Acesso em 7 ago 2018.

FUNDAÇÃO BIBLIOTECA NACIONAL. Artigos A Vida Fluminense: folha joco-séria-illustrada. Rio de Janeiro: **Biblioteca Nacional Digital**, 2014. Disponível em < <https://bndigital.bn.gov.br/artigos/a-vida-fluminense-folha-joco-seria-illustrada/>> Acesso em: 12 abr. 2018.

GARCÍA, S. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOMES, F.S. Turma da Mônica | Histórias tocantes, terror e mais: as 16 Graphic MSP lançadas (até agora). **OMELETE**, São Paulo, 20 de out. 2017. Disponível em:<
<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/turma-da-monica-15-graphic-msp-lancadas-ate-agora#1>> Acesso em 7 ago 2018.

GONÇALO JR. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura os quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. 433 p.

GUBERN, R. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Banco de dados**, 2007. Disponível em:<
<http://www.guiadosquadrinhos.com/>> Acesso em 7 mar 2017.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Edições Vértice, 1990.

ILHARCO, Fernando. **Filosofia da Informação**: uma introdução à Informação como fundação da acção, da comunicação e da decisão. Lisboa: Universidade Católica de Lisboa, 2003.

JANOTTI JR, J. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015, p.45 – 56.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KLAWA, L; COHEN, H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA, Álvaro de. Shazam. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Comunicação, 46). p. 103-113.

KRENING, T. O colecionismo é um obstáculo para as HQs digitais?. **Redação Multiverso**, Santa Catarina, 09 mar. de 2017. Disponível em:<
<http://www.redacaomultiverso.com.br/artigos/o-colecionismo-e-um-obstaculo-para-as-hqs-digitais/>> Acesso em: 8 abr. 2017.

KRENING, T. S; SILVA, T. L. K. da; SILVA, R. P. da. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. **9a Arte**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 35-44, 2015. Disponível em
<<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/169>> Acesso em 10 ago. 2017.

KUHN, T. S. **A estrutura das revoluções científicas**. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. **A construção do saber**: manual de metodologia de pesquisa em Ciências Humanas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda.; Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

LE GOFF, J. **História e memória**. 4ª ed. Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 1996.

LE MOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, P. **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LISTON, R. C. Textos escritos e editados pela autora Susan Pearce: visão analítica sobre os textos. Coleções: Corpo e Alma - Colecionadores e Coleções. **Ciência da Informação**, Brasília, v.39, n.3, set./dez.2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010019652010000300010> Acesso em 10 ago. 2016.

LIVRARIA SENADO. As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883 (vol. 44). **Senado Brasileiro**, Brasília. Disponível em: <<https://livraria.senado.leg.br/as-aventuras-de-nho-quim-e-ze-caipora-os-primeiros-quadrinhos-brasileiros-1869-1883-vol-44>> Acesso em 10 mar. 2017.

LOPES, J. R. Colecionismo e ciclos de vida: uma análise sobre percepção, duração e transitoriedade dos ciclos vitais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 16, n. 34, p. 377-404, jul./dez. 2010. Disponível em:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010471832010000200016> Acesso em 28 ago. 2016.

LOPES, V.F.L. **O quadrinho invade a rede**: um estudo sobre as relações entre webcomics e quadrinho tradicional. (Trabalho monográfico). Rio de Janeiro, 2008.

MARANGON, F; MACIEL, M.A.C; SANTOS, V. D. R. dos. Mídia, cultura de massa e cultura local: conflitos culturais. In: ANAIS DO WORKSHOP DE GEOGRAFIA CULTURAL: A multiplicidade da cultura no espaço e suas territorialidades, 8,2013, Minas Gerais. **Anais...** Minas Gerais: UNIFAL,2013.Disponível:<<http://www.unifal-mg.edu.br/geografia/sites/default/files/MIDIA33-46.pdf>> Acesso em: 4 ago 2018.

MARINHO, R.C; PIMENTA, R.M. UMA TOPOGRAFIA DAS HUMANIDADES DIGITAIS NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. **Revista Z cultural – Revista do programa avançado de cultura contemporânea**, Rio de Janeiro, ano 12, jul./dez. 2017. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/uma-topografia-das-humanidades-digitais-na-ciencia-da-informacao/>> Acesso em 21 ago. 2016.

MARSHALL, F. Epistemologias históricas do colecionismo. **Episteme**, Porto Alegre, n.20, p.13-23, jan. / jun. 2005.

MARTELETO, R.M. Cultura informacional: construindo o objeto informação pelo emprego dos conceitos de imaginário, instituição e campo social. **Ciência da Informação**, Brasília, v.24, n. 1,1995. Disponível em <<http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/613>> Acesso em 1 fev. 2018.

MATTELART, A. **História da Sociedade da Informação**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MENEGAT, R. A epistemologia e o espírito do colecionismo. **Episteme**, Porto Alegre, n.20, p.5-12, jan / jun. 2005.

MICHEL, M.H. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais**: Um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MIRANDA, M. F. O. O Paradigma Emergente da Ciência da Informação: O objecto, o profissional e o campo de atuação. **PRISMA**: Portugal, n. 8, p. 3-18, 2009. Disponível < <http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/691> > Acesso em: 4 ago 2018.

_____. **O custodialismo e a teoria da intencionalidade**. Recife: Necta, 2012.

_____. Informação e Teoria da Intencionalidade: propriedades para o objeto. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 19., 2018, Londrina. **Anais...** Londrina: UEL, 2018. Disponível em: <<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XIXENANCIB/xixenancib/paper/viewFile/1422/1402>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

MOLES, A.A. Objeto e comunicação. In: MOLES, A.A; et al. **Semiologia dos objetos**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1972. p.9 - 41.

MOLES, A.A; WAHL, E. Kitsh e o objeto. In: MOLES, A.A; et al. **Semiologia dos objetos**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1972. p. 157- 196.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX**: O espírito do tempo – 1, Neurose. 9.ed – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002. 208p.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM editores, 1986.

MOYA, A. **Shazam!**. 3.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

MURGUIA, E. I. O colecionismo bibliográfico: uma reflexão sobre o livro para além da informação. *Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, Florianópolis. In: VIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2007, Salvador. **Anais do VIII Enancib**, 2007. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2009v14nesp1p87/19836>> Acesso em 20 ago. 2016.

NALIATO, S. Exclusivo: Panini sai da Total (ex-Dinap) e presidente da editora fala sobre novo sistema de distribuição. **UniversoHQ**, Petrópolis, 9 ago. de 2017. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/exclusivo-presidente-da-panini-fala-sobre-novo-sistema-de-distribuicao/>> Acesso em 20 ago. 2016.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993. Disponível em <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101>> Acesso em 07 maio. 2017.

PEARCE, S. M. **Interpreting objects and collections**. London: Routledge, 1994. Disponível em <https://is.muni.cz/el/1423/jaro2013/SAN105/um/Susan_Pearce_Interpreting_Objects_and_Collection.pdf> Acesso em 07 ago. 2016.

PEARCE, S. M. Collecting: body and soul. In: _____. **Museums, objects and collections: a cultural study**. Washington, D.C: Smithsonian Institution Press, 1992.

PEARCE, S.M. **On collecting. An investigation into collecting in the European tradition**, London/New York, Routledge, 1995.

PEDRÃO, G. B.; BIZELLO, M. L. 2016. As coleções como patrimônio: um meio para a preservação da história e da memória. In: Seminário em Ciência da Informação (SECIN): Fenômenos emergentes na Ciência da Informação, 6, 2016, Paraná. **Anais...** Paraná: UEL, 2016. Disponível em <<http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/secin2016/secin2016> > Acesso em: 4 ago 2018.

PINHEIRO, A.V.T.P. **Que é livro raro?** Uma metodologia para o estabelecimento de critérios de raridade bibliográfica. Rio de Janeiro: Presença Edições; Brasília: INL, 1989.

PINTEREST. **Rede social de compartilhamento de foto**, 2010. Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/422001427562223295/?lp=true>> Acesso em: 4 mar 2018.

POMBO, O. Epistemologia da interdisciplinaridade. **Revista do Centro de Educação e Letras da Unioeste**, Foz do Iguaçu, v.10, n.1, 2008, p. 9 -40. Disponível em <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/article/view/4141/3187>> Acesso em: 1 ago 2018.

POMIAN, Krzysztof. **Colecção**. In: ENCICLOPÉDIA Einaudi: Memória- História. Lisboa: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1984.

PUSTZ, M. J. **Comic Book Culture: Fanboys and True Believers**, Jackson: University Press of Mississippi, 1999.

RAHDE, M. B. Origens e evolução da história em quadrinhos. In: **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**. EDIPUCRS, Porto Alegre, n.1, 1994, p.103-106.

Disponível

em:<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2954/2238>> Acesso em: 28 jul 2018.

RIBEIRO, F. Os Arquivos na era pós-custodial: reflexões sobre a mudança que urge operar. **FLUP Artigo em Revista Científica Nacional**, Porto, n.3, p. 129-133, 2005. Disponível em:< <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/14000>> Acesso em: 28 jul 2018.

RAMONE, M. CODESPOTI, S. A batalha da distribuição de quadrinhos nos Estados Unidos. **UniversoHQ**, Petrópolis, 19 de out. de 2015. Disponível em:< <http://www.universohq.com/materias/a-distribuicao-de-quadrinhos-nos-estados-unidos/>> Acesso em: 28 jan. 2017.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós – humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo, Paulus, 2003.

SANTOS, J.F. dos. **O que é pós-moderno**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SANTOS, V.S.; LIMA, M.G.; SOARES, V.S. Informação e memória arquivística: o custodialismo e outras discussões paradigmáticas. In: XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (XVI ENANCIB), 16., 2015, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: UFPB, 2015.

SAVOLAINEN, R. Information behavior and information practice: reviewing the “umbrella concepts” of information-seeking studies. **Library Quarterly**, v. 77, n. 2, p. 109-132, 2007. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/249120513_Information_Behavior_and_Information_Practice_Reviewing_the_Umbrella_Concepts_of_Information-Seeking_Studies> Acesso em: 18 jan. 2019.

SCHELLY, B. **The Golden Age of Comic Fandom**. Seattle, Washington: Hamster Press, 1995. Disponível em < [https://books.google.com.br/books?id=Rm-qDgAAQBAJ&pg=PA280&lpg=PA280&dq=\(SCHELLY,+2001\),+comics+artigos&source=bl&ots=qc5VW9WTjy&sig=ACfU3U16uc0tntOR4AvyACGkS7ZxxPvr1Q&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwiT9Im15sDgAhVRHrkGHQWxD4YQ6AEwEHoECAEQAQ#v=onepage&q=\(SCHELLY%2C%202001\)%2C%20comics%20artigos&f=false](https://books.google.com.br/books?id=Rm-qDgAAQBAJ&pg=PA280&lpg=PA280&dq=(SCHELLY,+2001),+comics+artigos&source=bl&ots=qc5VW9WTjy&sig=ACfU3U16uc0tntOR4AvyACGkS7ZxxPvr1Q&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwiT9Im15sDgAhVRHrkGHQWxD4YQ6AEwEHoECAEQAQ#v=onepage&q=(SCHELLY%2C%202001)%2C%20comics%20artigos&f=false)> Acesso em: 18 jan. 2018.

SCHLITTLER, J. P.A. **TV digital interativa**: convergência das mídias e interfaces do usuário. São Paulo: Blucher, 2011.

SEARLE, J. R. **Intencionalidade**: um ensaio em filosofia da mente. Trad. Julio Fisher e Tomás Rosa Bueno. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SERRES, M. **O contrato natural**. Lisboa: Editora Instituto Piaget, 1990.

SILVA, A.M. O Método Quadripolar e a Pesquisa em Ciência da Informação. **Prisma. Com**, Porto, n. 26, 2014, p. 27- 44. Disponível em: <<http://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma.com/article/view/1861/1694>> Acesso em: 27 jun 2018.

_____. A ciência da informação e a transição paradigmática. In: **A transição paradigmática e o posicionamento da museologia face à ciência da informação transdisciplinar**. Porto: RCAAAP, 2014. Disponível em: <<http://cuib.unam.mx/publicaciones/275/objeto%20estudio%20bibliotecologia%20A%20ciencia%20da%20informacao%20Armando%20Malheiro.html>> Acesso em: 14 maio 2017.

_____. Arquivística, Biblioteconomia e Museologia: do empirismo patrimonialista ao paradigma emergente da ciência da informação. In: INTEGRAR – CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARQUIVOS, BIBLIOTECAS, CENTROS DE DOCUMENTAÇÃO E MUSEUS, 1., 2002, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2002, p. 573-607. Disponível em: < <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/52183>> Acesso em: 3 jun 2018.

_____. **A informação**: Da compreensão do fenómeno e construção do objeto científico. Porto: Edições Afrontamento, 2006.

_____. Mediações e mediadores em Ciência da Informação. **Prisma. Com**, Porto, n. 9, 2010, p. 1-37. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/26174/2/000106387.pdf>> Acesso em: 3 nov. 2018.

SINKHA. **Sinkha Universe**, 1991. Disponível em:< <http://www.sinkha.com/>> Acesso em: 2 mar 2018.

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop. In: **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015, p.19 - 33. Disponível em:<http://www.compos.org.br/data/Cultura_pop_repositorio.pdf> Acesso em:10 maio 2018.

SOUZA, W. E. R. de; CRIPPA, G. O Patrimônio como processo: uma ideia que supera a oposição material-imaterial. **Em Questão, Porto Alegre**, v. 17, n. 2, p. 237-251, jul./dez. 2011. Disponível em:< <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/17609>> Acesso em: 10 dez. 2018.

STAR wars. Direção: Rian Johnson. California: **Lucas films** Ltd, 2017. 1 DVD (152 min.).

SUANO, M. **O que é museu**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

TOFLER, A. **A Terceira Onda**. 25ª. Ed. Rio de Janeiro: Record, 1980.

TRIVIÑOS, A.N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: A Pesquisa Qualitativa em Educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VAN LIER, H. Objeto e estética. In: MOLES, A.A; et al. **Semiologia dos objetos**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1972. p.127-156.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Data Grama Zero**, v.6, n.2, art. 04, ago 2005. Disponível em:<http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm>. Acesso em: 6 maio 2018.

WIKIPEDIA. **A enciclopédia livre**, 2001. Disponível em:<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Sobre_a_Wikip%C3%A9dia> Acesso em: 3 mar 2018.

ZILLES, U. **Teoria do conhecimento e teoria da ciência**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2008.