XXI ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
50 anos de Ciência da Informação no Brasil: diversidade, saberes e transformação social
Rio de Janeiro • 25 a 29 de outubro de 2021

XXI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXI ENANCIB

GT-10 – Informação e Memória

A MANUTENÇÃO DA MEMÓRIA COLETIVA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: RECONSTRUÇÃO DE EVENTOS DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

MAINTENANCE OF THE COLLECTIVE MEMORY IN STORIES IN COMICS: RECONSTRUCTION OF WORLD WAR EVENTS

Paulo Ricardo Silva Lima - Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
Marcel Felipe Ferreira de Castro - Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
Edivanio Duarte de Souza - Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
Rosilene Agapito da Silva Llarena - Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: As histórias em quadrinhos além de possuírem a função de entretenimento para os diversos públicos também podem ser consideradas fontes de informação, abordando temáticas de caráter histórico e social, contribuindo assim para a manutenção da memória coletiva. O objetivo da pesquisa é analisar a importância das histórias em quadrinhos para a manutenção da memória coletiva acerca da Segunda Guerra Mundial. A metodologia adotada foi a pesquisa exploratória, em uma abordagem qualitativa e documental. Considera que as histórias em quadrinhos são fontes de informações capazes de mediar as informações relacionadas aos eventos que se sucederam no período da Segunda Guerra Mundial.

Palavras-chave: fonte de informação; histórias em quadrinhos; memória coletiva.

Abstract: Comics, in addition to having the function of entertainment for different audiences, can also be considered sources of information, addressing historical and social themes, thus contributing to the maintenance of collective memory. The objective of the research is to analyze the importance of comic books for the maintenance of collective memory about World War II. The methodology adopted was exploratory research, with a qualitative and documentary approach. It considers that comic books are information sources capable of mediating information related to events that took place during World War II.

Keywords: information source; comics; collective memory.

1 INTRODUÇÃO

O interesse pela manutenção da memória coletiva não é recente. Desde as primeiras formações sociais, o homem buscou registrar seus ritos, suas crenças e seus conhecimentos

a partir de pinturas, de escritas e de obras arquitetônicas, a exemplo das pinturas rupestres da Serra da Capivara no estado do Piauí, os hieróglifos egípcios nas pirâmides de Gizé e o templo de Zeus Olímpico em Atenas. Nesse sentido, o registro da informação contribui para evitar a perda delas ao longo do tempo, tendo em vista que a memória humana não tem a capacidade de armazenar todos os eventos e todas as situações que ocorrem na sociedade (HALBWACHS, 2006).

De acordo com Silveira, Caregnato e Bufrem (2014, p. 243), a "[...] memória coletiva está pautada na ideia de reconstrução dinâmica de fluxos de informação de um grupo social em contextos específicos, por meio da articulação entre passado e presente para o futuro [...]". Ela pode ser considerada, também, um patrimônio da humanidade, pois a partir dela são construídas novas perspectivas de vida e de interpretações sobre a vida em sociedade.

Buscando inibir a perda da memória coletiva, os fatos e os eventos históricos são registrados em arquivos físicos nos diferentes suportes, incluindo livros, vídeos e áudios. Fontes como Histórias em Quadrinhos (HQ's) também podem ser utilizadas para este fim. Eisner (1989, p. 38) afirma que "[...] a função fundamental da arte dos quadrinhos é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço." Os leitores podem construir significados e compreensões sobre o contexto mediado nos HQ's.

A partir desta lógica, constata-se que há uma gama de HQ's de diversas temáticas para diferentes públicos (infantil, juvenil e adultos), podendo ser consultadas em formatos analógicos e digitais. Nos últimos anos, a *Marvel Comics* tem investido nessa tipologia de leitura, sobretudo, no contexto de personagens portadores de poderes sobre-humanos, como Capitão América, Homem de Ferro, Homem Aranha, Hulk, Homem Formiga e Wolverine (DUMONT; RAMOS, 2018). Nas produções em quadrinhos, encontram-se relações com eventos históricos reais, como a Segunda Guerra Mundial, abordada, promovendo uma contínua rememoração para as diversas gerações.

Dentre os fatos e os acontecimentos históricos da humanidade, a Segunda Guerra Mundial foi um dos maiores eventos de perseguição e de exterminação de grupos sociais, retratado em obras literárias, documentários e filmes, entre outras fontes, em diversas perspectivas. AS HQ's também podem ser consideradas fontes de informações capazes de

mediar as informações relacionadas aos eventos históricos, tornando-se assim instrumento complementar da manutenção da memória coletiva.

O presente estudo tem por objetivo analisar a importância das HQ's para a manutenção da memória coletiva, tomando como exemplo eventos ocorridos no período da Segunda Guerra Mundial. Nesse sentido, serão apresentadas as características das HQ's e as suas potencialidades como fontes de informação possíveis de manter a memória coletiva.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTES DE INFORMAÇÕES E MANUTENÇÃO DA MEMÓRIA COLETIVA

A literatura possui inúmeras divergências em relação à tipologia literária das HQ´s e sua importância. Nesse sentido, Rohr e Matos (2012) complementam que os quadrinhos não são classificados como literaturas e, muito menos, como artes plásticas, convergindo, desse modo, para uma problemática informacional. Buscando propor uma solução, esses autores defendem que as HQ's podem ser consideradas como uma literatura autônoma por apresentarem características linguísticas, gêneros e elementos narrativos distintos das tradicionais obras literárias.

Eisner (1989) apresenta algumas características que estão presentes nas HQ's:

- Imagem - A comunicação da HQ é construída por elementos escritos (palavras) e imagens. As imagens são trazidas para esse tipo de leitura para expressar sentimentos, sensações e ambientar as personagens.
- Tempo - Os produtores recorrem ao uso de alguns recursos para demarcar a passagem do tempo, como o movimento e deslocamento do personagem na cena, maior sequência de quadrinhos para se explorar o início, o meio e o fim de uma ação, e a organização de símbolos e linguagens.
- Quadrinho – É um recurso facilitador da montagem da ação e do tempo em que ela ocorre. O tamanho, o formato e a arte são construídos com a finalidade de fornecer o máximo de informações para os leitores.
- Anatomia expressiva - Um dos principais recursos são os traços corporais e faciais, o leitor consegue decifrar algumas características pessoais das personagens e os sentimentos como raiva, tristeza, alegria, etc.

- Escrita - É um componente importante para a construção de uma HQ, pois é a partir dela que são representados sons e diálogos, devendo os produtores conhecer o público-alvo para não tornar uma linguagem incompreensível.

Para Morigi, Loureiro e Massoni (2016, p. 57), "Os quadrinhos podem favorecer também o desenvolvimento de pesquisas científicas, cujas fundamentações teóricas têm ressaltado a sua importância para a sociedade e servido de suporte a novas reflexões [...]". Sendo a Ciência da Informação um campo científico que lida com processos, tecnologias, artefatos, estudos e usos da informação em diversos contextos (SOUZA, 2015), e, sabendo-se que as HQ's, além do entretenimento, possuem a função informativa, pode-se inferir que esse tipo de leitura seja, também, utilizado como um dos elementos de análises da Ciência da informação como fontes de informação e de memória.

> O conceito das fontes de informação está diretamente relacionado à necessidade de informação do leitor. Ele vincula-se à demanda de atualização com o progresso corrente de um assunto, necessidade de informação específica diretamente ligada ao trabalho cotidiano, conhecimento, lazer e/ou cultura. (PAULA; SILVA; BLANCO, 2018, p. 97).

Complementarmente, Cunha (2020, p. 15) observa que as fontes de informações possuem algumas classificações e formatos, podendo ser física ou eletrônica, como enciclopédia, dicionário e base e dados, entre outras. Contudo, a "[...] rápida migração dos recursos informacionais convencionais e o desenvolvimento da nova informação num ambiente digital estão gerando fontes complementares ou únicas extremamente críticas para as necessidades de informação da população de jovens e adultos."

O uso de uma fonte de informação normalmente está atrelado a uma necessidade do sujeito, podendo estar relacionado aos contextos político, econômico, social, etc. As fontes de informações também são importantes para a manutenção da memória coletiva, pois, um livro, um filme ou uma música, por exemplo, podem ser produzidos para propagar informações sobre o passado ou o presente social, com o fito de imortalizá-las e torná-las acessíveis e rememoráveis aos mais diversos públicos.

Para Civalero (2019), as memórias coletivas estão associadas a uma continuidade da lembrança de um passado, que preservam conhecimentos para futuras gerações. Essas memórias podem ser registradas em inúmeros formatos, como monumentos, esculturas e pinturas, entre outros. E mais, como elucida Bergenthal (2014, p. 86), essa memória pode

"[...] alterar a direção do passado, determinar o presente e modificar o futuro por estar diretamente relacionada com emoções e subjetivações.".

Silveira, Caregnato e Bufrem (2014, p. 244) compreendem que "A [...] memória coletiva está pautada na ideia de reconstrução dinâmica de fluxos de informação de um grupo social em contextos específicos, por meio da articulação entre passado e presente para o futuro, entendida, portanto, como fenômeno do fazer científico.".

Cavalcanti (2016, p. 253) corrobora com a discussão sobre a memória coletiva ao afirmar que

> [...] os grandes momentos do passado, os momentos de ruptura e de transformação, nos quais a noção de homem é renovada e enriquecida, são os momentos capazes de se projetar sobre a linha de continuidade do tempo, constituindo-se como um modelo, um exemplo para as gerações futuras.

Logo, a função da memória coletiva está associada à necessidade de perpetuar e repassar ideias vivenciadas por um coletivo, as quais podem servir como lição e aprendizados para as próximas gerações.

Assim, pode-se afirmar que as memórias não são estáticas no tempo e no espaço, elas se movem em diferentes espaços para fortalecer laços e ideologias, como aquelas presentes na Segunda Guerra Mundial. Se não fossem os livros, os documentários, os filmes e outros registros como fontes históricas, talvez a humanidade não soubesse, *verbi gratia*, o que de fato foi o Nazismo, suas causas, suas manifestações, suas características, etc.

3 PROCESSOS METODOLÓGICOS

Para entender como a memória coletiva é importante para a sociedade, e como as HQ's podem ser fontes de informação para a manutenção desse tipo de memória, a pesquisa foi realizada buscando explorar os elementos significantes neste tipo de fonte de informação. Assim, quanto aos objetivos, adotou-se o método exploratório, que de acordo com Lozada e Nunes (2019), contribui para uma relação dinâmica entre pesquisador e objeto de estudo, possibilitando a construção de relações informativas baseadas nas características, funcionalidades, importância social, etc.

Quanto à abordagem da pesquisa, foi realizada uma pesquisa qualitativa, que, segundo Lakatos e Marconi (2017), não se utiliza de estatísticas e cálculos matemáticos, uma

vez que a finalidade é conhecer as características intrínsecas do objeto de estudo, focando nos efeitos de sentido e na construção de novos entendimentos e conhecimentos.

E, quanto aos procedimentos de coleta de dados, foi utilizada a pesquisa documental, que tem com base analítica documentos diversos, sem tratamentos para a sua publicação, mas que são importantes para o desenvolvimento científico, como relatórios, documentos oficiais, dentre outros (LAKATOS; MARCONI, 2017; MATIAS-PEREIRA, 2019).

O universo da pesquisa refere-se às produções do tipo HQ's das produtoras *Marvel Comics* e da *DC Comics,* uma vez que estas são reconhecidas nacional e internacionalmente. A amostra escolhida foi estabelecida com base nos exemplares que retratam situações em que os heróis estivessem em missões no período da Segunda Guerra Mundial já conhecidos pelos pesquisadores e de fácil acesso, o que Lakatos e Marconi (2002) apresentam como "amostra por conveniência".

4 MEMÓRIA COLETIVA RETRATADA EM HQ'S: A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Em tempos de negacionismo, fatos e eventos históricos têm sido alvos de pessoas e grupos mal intencionados, cujo objetivo é disseminar informações inverídicas para manipular a percepção e o comportamento humano. Com a evolução tecnológica, a internet possibilitou que indivíduos se tornassem tanto produtores quanto consumidores de informações. Nesse ambiente virtualizado, fatos como os da Segunda Guerra Mundial e da Ditadura Militar Brasileira de 1964 foram sendo recriados em outros contextos para manipular a massa social, colocando em xeque a memória coletiva.

Buscando manter a verdade dos fatos, cientistas se debruçam para resguardar as memórias sociais em livros, filmes, vídeos, áudios, e outros artefatos informacionais para que não sejam esquecidas. No mesmo caminho, as HQ's têm colaborado para este fim, pois ao passo que estas abordam elementos reais - de cunho político, econômico, social, dentre outros - com ficção, contribuem para a manutenção da memória coletiva.

Especificamente, sobre a Segunda Guerra Mundial, a *Marvel Comics* e a *DC Comics* elaboraram histórias com seus heróis para retratar alguns elementos que marcaram aquele, período, conforme estão sistematizados no Quadro 1. Os personagens elencados foram criados entre 1938 a 1941, ou seja, após a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e início da Segunda (1939-1945). Percebe-se que a abordagem em quadrinhos sobre este segundo

conflito pode ser utilizada para ganhar apoiadores, pois os gastos com a guerra apresentavam impacto financeiro visível face aos custos com o material bélico e com o envio de tropas.

Quadro 1 – HQ's relacionadas à Segunda Guerra Mundial

HQ	CONTEXTO/ABORDAGEM
Action Comics (Super-Homem): edição 59 (1943)	O Super-Homem, desde sua criação, possui características simbólicas para os Estados Unidos da América (EUA). As cores de sua roupa, por exemplo, retomam as da bandeira norte-americana. Nesta HQ, em especial, o Super Herói aparece derrotando um tanque com o símbolo do nazismo, suástica, com sua super força. Fica evidente, portanto, o Super-Homem como representante dos EUA na derrota dos nazistas.
Sensation Comics (Mulher Maravilha): edição 20 (1973)	A Mulher Maravilha viveu na ilha das Amazonas, tendo seu primeiro contato com o "mundo dos homens", durante a Segunda Guerra Mundial, quando conheceu a desunião dos homens. Na capa desta edição, a Mulher Maravilha é representada liderando um grupo de mulheres em um pelotão de guerra, o que mostra o viés feminista e de empoderamento das mulheres nas HQ's.
Captain America (Capitão América): edição 1 (1941)	Steve Rogers inscreveu-se para um programa do governo que possuía o objetivo de criar super soldados e, então, criou um super-herói patriótico que participou da luta contra as potências do Eixo na Segunda Guerra Mundial. A partir deste momento, este se torna o Capitão América dotado de força e de um escudo indestrutível, vestido com as cores da bandeira norte-americana. Nesta primeira edição, a capa da HQ revela o Capitão América derrotando Adolf Hitler, silogismo à derrota propriamente dita do nazismo.
The Sub-Mariner (Namor, o príncipe submarino): edição 1 (1939)	Namor, o Príncipe Submarino (Namor McKenzie), é uma personagem de quadrinhos americanos da *Marvel Comics*. Possui suas origens em Atlântida, uma cidade subaquática em que seus habitantes são dotados de habilidades sobre-humanas. No início da Segunda Guerra Mundial, na HQ, os combates entre navios eram constantes e causaram estragos em Atlântida. Como medida Namor, o príncipe submarino é enviado pelo imperador. Na primeira edição, Namor é retratado destruindo um porta-aviões com a suástica, símbolo do nazismo, com sua super força Atlante.

Fonte: Elaborados pelos autores (2021).

Além disso, o envio de tropas e a consequente possibilidade de perdas ocasionaram a dúvida sobre a necessidade de perdas de vidas americanas, o que poderia criar instabilidades no governo, ocorrendo uma mudança social significativa (FERRAZ; RODRIGUES, 2010). Entrementes, o governo percebeu que a aceitação da guerra era fundamental para seu fim. Com isso, a publicidade da guerra e a divulgação para a sociedade dos horrores dos campos de batalhas, que culminou no holocausto nos centros de concentração e na luta pelo fim do nazismo, foi fundamental para mostrar a hegemonia dos

EUA contra antissemitismo, racismo e homofobia, que marcaram este período histórico. Como delimita Ferraz e Rodrigues (2010, p. 650),

> Milhões de jovens estarem lutando significava a necessidade de substituição imediata nos postos de trabalho, o que foi feito pela população não combatente – mulheres, jovens não selecionados, idosos, minorias étnicas e nacionais anteriormente segregadas (afro-americanos, hispano-americanos, indígenas, etc.). Esse fato proporcionou uma das maiores transformações sociais nos Estados Unidos, comparável à marcha para o Oeste no século anterior. A sociedade estadunidense nunca mais seria a mesma, quando a guerra acabasse.

Analisando essas HQ's, percebe-se a utilização de eventos históricos como a temática da Segunda Guerra Mundial aliados a elementos fictícios como super-heróis. Estes elementos históricos tornam-se elos imprescindíveis para retomada de questões que não devem ser esquecidas, fortalecendo a memória coletiva retratada nestas HQ's. Percebe-se, em última análise, a relevância social na manutenção de uma memória coletiva aliada de enredo que torna essa releitura atrativa a diversos públicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A manutenção da memória coletiva é necessária para que eventos e fatos ocorridos nos contextos histórico-sociais diversos possam ser rememorados de forma sistêmica e, ao mesmo tempo, não sejam perdidos ou esquecidos com o transcorrer do tempo, bem como silenciados por pessoas mal intencionadas. Importante salientar que fatos históricos são relevantes e podem ser utilizados para reafirmar práticas que devem ser reprimidas, como, por exemplo, o Nazismo, que culminou no holocausto.

São em filmes, livros e documentários que comumente as memórias são armazenadas e transmitidas entre as gerações. Entretanto, as HQ's também têm se apresentado como fontes de informação capazes de contribuir para a manutenção da memória coletiva, pois a partir delas os leitores podem reconhecer elementos que marcaram determinado período, sejam eles positivos ou negativos, e podem refletir sobre suas próprias histórias, inibindo assim a perda dessas memórias afetas ao coletivo.

Apesar de não ser o objetivo das HQ's apresentarem todo o contexto da Segunda Guerra Mundial, estas abordam o empoderamento e a importância das mulheres no período de 1945 como apresentado em Mulher Maravilha, e o combate às tropas Nazistas retratados

nas HQ's de Capitão América e Namor, o príncipe submarino. Nesse sentido, os contextos das HQ's analisadas remetem à ideia de que o Nazismo é uma ideologia política perigosa e violenta, que precisa ser combatida para que seja estabelecida a paz.

Nesse ínterim, considera-se que as HQ's são fontes de informação importantes para a manutenção e a divulgação da memória coletiva, na medida em que auxiliam os leitores na construção interpretativa de fatos reais, utilizando-se de técnicas lúdicas de movimento, de imagem, de tempo e de anatomias expressivas. Com efeitos, essas são também capazes de estimular o interesse de jovens e de adultos por assuntos históricos relevantes, de forma leve e atrativa, colaborando, assim, para o desenvolvimento de uma sociedade mais crítica e mais interessada em fatos, fenômenos e acontecimentos relativos à sua história.

REFERÊNCIAS

ACTION COMICS (Super-Homem). **DC comics**, n. 59, 1943.

BARROS, C. M.; CAFÉ, L. M. A. Estudos da semiótica na ciência da informação: relatos de interdisciplinaridades. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 17, n. 3, p. 18-33, 2012. Disponível em: http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/38265. Acesso em: 11 jun. 2021.

BERGENTHAL, F. Lembrar de selecionar para então, esquecer: reflexões sobre memória, arquivo e seus modos de expressão **Biblos**: Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação, v. 28, n. 3, ed. esp., 2014.

CAPTAIN AMERICA. **Marvel Comics**, n. 1, 1941.

CAVALCANTI, A. H. Memória e criação em Nietzsche. *In:* DODEBEI, V.; FARIAS, F. F.; GONDAR, J. **Por quê memória social?** Rio de Janeiro: Híbrida, 2016.

CIVALLERO, E. Memoria colectiva y bibliotecas: apuntes sobre caminos a futuro. **Convergência em Ciência da Informação**, v. 2, n. 2, p. 6-22, 2019. Disponível em: https://brapci.inf.br/index.php/res/v/157216. Acesso em: 07 jun. 2021.

CUNHA, Murilo Bastos da. **Manual de fontes de informação**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos Livros, 2020.

DUMONT, L. M. M; RAMOS, R. B. T. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 23, n. 3, p. 188-205, jul./set. 2018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/pci/a/BZ7RcPLqyvrmG6W5gY9rtGH/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 18 jun. 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERRAZ, F. C. A.; RODRIGUES, P. B. Os Estados Unidos e as bases sociais e institucionais para o retorno dos ex-combatentes da Segunda Guerra Mundial. **Diálogos**, v. 14, n. 3, p. 627-652, 2010. Disponível em: https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/36250/18790. Acesso em: 20 jun. 2021.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. A. de. **Metodologia científica**, 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LOZADA, G.; NUNES, K. S. **Metodologia científica.** Porto Alegre: Sagah, 2019.

MATIAS-PEREIRA, J. **Manual de metodologia da pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MORIGI, V. J.; LOUREIRO, T. R.; MASSONI, L. F. H. Apropriações e usos das histórias em quadrinhos na literatura de ciência da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 21, n. 1, p. 59-79, 2016. Disponível em: https://brapci.inf.br/index.php/res/v/34974. Acesso em: 25 maio 2021.

PAULA, L. T.; SILVA, T. R. S; BLANCO, Y. A. Pós-verdade e fontes de informação: um estudo sobre fake news. **Revista Conhecimento em Ação**, v. 3, n. 1, p. 93-110, jan./jun. 2018. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/16764/11221. Acesso em: 07 jun. 2021.

ROHR, D.; MATOS, J. C. M. O livro de quadrinhos como categoria bibliográfica autônoma. **DataGramaZero**, v. 13, n. 2, 2012. Disponível em: https://brapci.inf.br/index.php/res/v/8331. Acesso em: 28 maio 2021.

SENSATION COMICS (Mulher Maravilha). **DC comics**, n. 20, 1973.

SILVEIRA, M. A. A.; CAREGNATO, S. E.; BUFREM, L. S. Práticas de citação e memória coletiva: aproximações possíveis na Ciência da Informação? **Informação & Informação**, v. 19, n. 3, p. 242-257, set./dez. 2014. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/uel//index.php/informacao/article/view/17394/pdf_39. Acesso em: 25 maio 2021.

SOUZA, E. D. D. **A ciência da informação**: fundamentos epistemológico-discursivos do campo científico do objeto de estudo. Maceió: Edufal, 2015.

THE SUB-MARINER. **Marvel Comics**, n. 1, 1939.