

O PAPEL DO FÃ EM *KICK-ASS*: UMA ANÁLISE DO *FANDOM* COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

Marcelle Fonseca Belfort*

RESUMO: O objetivo deste artigo é elucidar as possibilidades de uso da imagem do fã enquanto personagem em histórias em quadrinhos e filmes de super heróis. Para tal, este texto analisa algumas das estratégias utilizadas na produção de mídias nessa temática, demonstrando a sua importância para a construção da identidade de seu público alvo. Posteriormente, através da análise da série de quadrinhos *Kick-Ass*, o artigo demonstra que tais estratégias de uso da imagem do fã não se limitam à função de transmissão de conteúdo, podendo ganhar valor ao propor uma construção de significado junto ao público leitor.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos, fandom, educação, formação de identidade.

THE ROLE OF THE FAN IN *KICK-ASS*: AN ANALYSIS OF THE FANDOM AS A TOOL FOR EDUCATION

ABSTRACT: This paper's goal was to explore the different possibilities for the insertion of the figure of the "fan" as a character in superhero stories from comics and movies. To do so, this text explores some of the strategies used for the content production in this field, highlighting its importance in the process of identity construction for its audience. Subsequently, this article analyses the comic book series *Kick-Ass* to illustrate how this kind of strategy is not limited to be used as a tool to transmit content, gaining value by building up meaning alongside its targeted audience.

KEYWORDS: Comics, fandom, education, identity formation.

* Mestranda em Filosofia Estética pelo Programa de Pós Graduação em Filosofia da UFRJ. Bolsista de dedicação exclusiva nota 10 CAPES. E-mail: marcellefelfort@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4448-0352>

Introdução

Desde 2008, com o primeiro filme do Universo Cinematográfico da Marvel, diversas mudanças ocorreram no modo de se produzir filmes e quadrinhos de super-heróis. Beaty (2016) destaca que enquanto as narrativas complexas das histórias em quadrinhos colaboraram para limitar a sua gama de leitores mais comprometidos, Hollywood optou por criar filmes que embora sejam individualmente coesos, também se conectam e fazem referências a outros produtos participantes de um mesmo universo narrativo. Isso é feito através de diversas estratégias, tais como o uso de “*Easter Eggs*”¹, repercussões ligadas, “*Crossovers*”² e referências. Muitas dessas estratégias foram utilizadas originalmente nos quadrinhos de super-heróis.

Um dos resultados da utilização de tais estratégias é a possibilidade de criar filmes para uma audiência global e abrangente, atendendo ao público categorizado como casual e aos fãs mais comprometidos com a franquia. Isso acontece pois as informações do universo narrativo são dispersas em seus diversos produtos. Embora a maneira como se consome uma obra não impacte sua experiência de entretenimento de forma individual [construção me pareceu truncada], tal modo de consumo afeta a quantidade de conhecimento adquirida sobre a história. Dessa maneira, para se conhecer uma franquia por completo, é necessário consumir todos os seus produtos.

Outro aspecto importante a ser ressaltado é a crescente importância dada à representatividade nos personagens de quadrinhos e filmes de super-herói. Como destacam Chinen (2013), Vaz & Bonito (2019), Barros (2019), a representatividade em produtos culturais, inclusive na cultura pop, é um aspecto importante na formação da identidade de crianças e adolescentes. Isso se faz presente tanto nas questões étnicas quanto nas mercadológicas, ao criar personagens que atraiam o público mais jovem através da identificação com hobbies e de seus problemas cotidianos. Diante dessas questões, surge um tipo de personagem nas histórias de heróis, que se assemelha ao público que se identifica como fã (caracterizado neste texto como personagem-fã). Exemplo deste tipo de personagem pode ser visto em *Capitão América: Guerra Civil* (RUSSO & RUSSO, 2016), com a apresentação de *Peter Parker*, enquanto fã do milionário *Tony Stark*. Isso se torna motivo para a sua entrada na equipe dos Vingadores, dentro da narrativa do filme. Este tipo de personagem cumpre as funções de representar o público fã da franquia e, além disso, assume o papel de comentarista, explicando detalhes do universo narrativo ou fazendo referência a outras obras.

¹Uma mensagem ou conteúdo oculto em um videogame, filme, histórias em quadrinhos, etc. que não são necessariamente relacionadas ao conteúdo principal, mas adiciona ao entretenimento.

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/easter-egg?q=Easter+egg> Acesso em 13/08/2020.

² O processo ou resultado da mudança de uma área de atividade ou modo de fazer para outro. Oxford's Learner's Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/crossover?q=crossover> Acesso em 13/08/2020.

Entretanto, algumas obras parecem levar o papel do fã além dessas funções, tornando-o objeto de sua narrativa. A série de histórias em quadrinhos *Kick Ass*, de Mark Millar (2008 - 2010), apresenta como premissa fãs que, influenciados por quadrinhos, decidem se tornar super-heróis em um mundo sem super-poderes. Dessa forma, excede o usual papel atribuído ao personagem-fã, trazendo questões e paralelos pertinentes sobre o que é ser um fã fora da ficção. Dado este caso, questiona-se as formas de aplicação do papel do fã enquanto personagem fictício e suas consequências para o público alvo, feito majoritariamente de fãs, no caso das histórias em quadrinhos. Tendo isso em vista, este artigo tem como objetivo geral analisar o conceito de fã como personagem. Posteriormente, serão discutidas as possíveis repercussões em termos de representação a partir de uma análise teórica sobre a obra *Kick Ass*, observando seus paralelos com o *Fandom*³, enquanto comunidade coletiva. Por fim, será proposta uma reflexão sobre as possíveis aplicações de tais estratégias para a educação.

O fã como um personagem

Ao longo dos últimos anos, diversas mudanças ocorreram na forma de produzir conteúdo da temática *super-heróis*. As histórias em quadrinhos, fenômeno popular nos anos 60, atualmente atendem a um público de nicho. Ao mesmo tempo, a temática encontra-se em um dos seus períodos mais populares no Cinema, serviços de *stream* e TV, tornando a maior parte da receita gerada por seus produtos proveniente da bilheteria de seus filmes e do licenciamento de seus produtos, como em videogames, camisetas e brinquedos. [melhorar a redação]

Embora o declínio do interesse do público geral por histórias em quadrinhos seja mais complexo que a simples troca de mídias para a TV e Cinema, Beaty (2016) destaca que a estratégia narrativa aplicada pelo Estúdio da Marvel em seus filmes colabora fortemente para tal. Tais estratégias têm influência direta das publicações dos quadrinhos de super-herói dos anos 60, que atualmente servem como material de origem para adaptações em outras mídias.

Entre as estratégias utilizadas no Universo Cinematográfico da Marvel, citadas por Beaty (2016), destacam-se principalmente: 1) *Easter Eggs*, que, no caso dos filmes e séries, funcionam como/apresentam-se como referências intencionalmente escondidas por seus editores, em diferentes graus de dificuldade. Essas referências podem ser pistas sobre o futuro da narrativa ou referências a outras obras; 2) *Crossovers*, que são eventos fictícios onde personagens de diferentes obras interagem em uma narrativa, se conectando. Dessa forma, o público é levado a conhecer suas franquias de origem, aumentando a audiência das mesmas; 3) Repercussões vinculadas, o que torna as consequências dos

³ Fãs de uma pessoa, time, programa de TV em particular, etc, considerados como uma comunidade. Oxford's Learner's Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fandom?q=fandom> Acesso em 13/08/2020.

eventos de uma narrativa visíveis em todas as obras que compartilham do mesmo universo, tornando, dessa forma, sua conexão evidente.

Os elementos narrativos citados têm importantes aspectos em comum. Em primeiro lugar, têm sua origem nas histórias em quadrinhos, onde continuam a ser utilizados. No entanto, como ressalta Hatfield (2013), a construção do Universo Marvel enquanto *mythos* foi gradual, e não intencional. Houve um trabalho partilhado entre as críticas e respostas dos fãs, e o trabalho dos editores, onde seu principal autor, Jack Kirby, não pode deixar de ser mencionado. Como resultado, as histórias em quadrinhos se tornam cada vez mais complexas, elevando a expectativa dos fãs por narrativas consistentes e sistematizadas.

Dos quadrinhos à TV e, posteriormente ao Cinema, houve um longo caminho de adaptação. É com a popularização de tecnologias como o VHS e a possibilidade de gravar e reassistir episódios, que se torna possível aumentar o grau de complexidade dos programas, introduzindo maior grau de continuidade entre os episódios que antes eram produzidos para serem vistos separadamente, num contexto de atenção dispersa (JENKINS, 2015). No Cinema, o processo foi ainda mais lento, com trilologias como *Senhor dos Anéis*, *Guerra nas Estrelas* e, principalmente, *Matrix*, sendo apresentadas como apostas arriscadas, devido ao seu grau de complexidade e continuidade (SOLARI, 2014).

A disseminação do uso da internet e, novamente, a articulação do *fandom*, teve papel importante nesse processo de construção de universos expandidos, que atualmente culminam na possibilidade do Universo Cinematográfico da Marvel, com 23 filmes produzidos e outros em produção. O Universo expandido em diversos produtos e mídias se torna possível através da interação do público que responde às provocações de conteúdos fragmentados, repletos de referências e pistas, com investigações, teorias e análises que são compartilhadas na internet (JENKINS, 2009).

Tal configuração tem diversas consequências, exploradas amplamente por estudos como os de Jenkins (2009), Hills (2015) Hatfield (2013) e Stanfill (2019). No entanto, aqui se destaca a forma em que a distribuição de informações de dispersa instiga e organiza [trecho parece truncado] os fãs, mas também os hierarquiza. Beaty (2016) destaca que as cenas pós-crédito dos filmes do Universo Cinematográfico da Marvel trabalham como um divisor de águas entre a audiência casual e aqueles que são considerados fãs mais assíduos. Nesse sentido, 1) se estabelece a imagem do fã como aquele que tem um vasto conhecimento sobre o universo narrativo; 2) Em resposta às diversas simplificações e fórmulas que se mantêm, para que seja possível atingir ao público geral, as referências fragmentadas servem como *fan service*⁴, atendendo à audiência mais assídua. Dessa forma, uma mesma obra pode proporcionar experiências que atendem a públicos distintos.

⁴ Tipo de literatura, geralmente escrito na internet, por pessoas que admiram uma obra em particular, com personagens provenientes dessas histórias. Oxford's Learner's Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fan-fiction?q=FANFIC> Acesso em 13/08/2020.

Nesse contexto, surge um tipo de personagem que, apesar de inserido em um universo narrativo ficcional, é também fã de elementos do mesmo - ou faz referência a outras obras de ficção que existem fora deste universo. Os exemplos são variados: Ganke Lee, melhor amigo de Miles Morales, sucessor do Homem Aranha em *Ultimate Comics: Spider-Man* (2011) serve como uma espécie de guia e ajudante, que apresenta fatos importantes sobre os heróis tanto para Miles quanto para os leitores; Kamala Khan, personagem principal de *Miss Marvel* (2014), demonstra, no capítulo seis, o seu entusiasmo de fã, ao encontrar Wolverine, inclusive revelando que escreve *fanfics*⁵ sobre o herói. Pouco depois, a personagem revela a informação sobre o fator de cura de Wolverine, em uma estratégia narrativa para apresentar o personagem ao leitores. Já no Universo Cinematográfico da Marvel, é o Homem Aranha, Peter Parker, que desempenha esse papel.

Os personagens-fãs, portanto, apresentam as referências e *easter eggs*, centralizando narrativas expansivas, facilitando a compreensão de leitores casuais e servindo de *fanservice*. Entretanto, há outra função para tais personagens: servir de identificação com o público, que se vê personificado em suas reações de fã.

O fã como representação

Os trabalhos de Kant marcaram o ponto inicial de um debate epistemológico, no que tange o acesso ao conhecimento. Tal debate se desenvolveu no campo da filosofia ao longo dos séculos XVIII e XIX, com o idealismo alemão, e em autores como Fichte, Schelling, Hegel e Schopenhauer. Os questionamentos sobre a possibilidade de acesso à coisa em si culmina, posteriormente, na crítica ao conceito de Universalidade desenvolvido por Nietzsche. Ao longo do século XX, tais debates tornam-se cada vez mais constantes e interdisciplinares, destacando-se a décadas de 1960 e 1970, com a virada linguística, onde passa a haver consenso sobre o papel da linguagem enquanto constituidora de realidade (FALCON, 2000 p. 90), esta que é enviesada de acordo com os valores culturais de cada grupo.

No campo das práticas sociais, recortes culturais e da relação dos grupos com a sociedade, Chartier (1991) aborda a existência de tentativas de legitimação de identidades, ao passo que outras são desqualificadas. Isso significa que cada grupo social têm valores e percepções que geram seu fazer social, seus discursos e comportamentos. Ao fazê-los, tais grupos buscam legitimar para si suas escolhas, o que resulta na construção de uma identidade social.

As tentativas de legitimação de identidade acabam por se conectarem [ou conectar] diretamente o fazer cultural e a construção [período truncado] dos indivíduos que habitam no mundo social. Portanto, o que é colocado em evidência e como isso é feito passa a ser uma preocupação, visto que é desta maneira

⁵Segundo Beaty (2016), Fan service é um termo originado no Fandom Ocidental de Mangá japonês para explicar a tendência de autores a providenciarem elementos narrativos que os fãs desejam ver, atendendo de forma evidente às demandas do público.

que tais discursos são legitimados. As histórias em quadrinhos, filmes e outros produtos de super-heróis, enquanto manifestações culturais que têm grande acesso ao público geral e, em especial, a jovens que estão passando pelo processo de formação de identidade, chegam a ter grande importância, como é demonstrado por estudos de Chinen (2013), que abordam a representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros; análises de filmes e personagens e como impactam no processo de formação de identidade, em Vaz & Bonito (2019) que mostram a representatividade negra e o filme *Pantera Negra* (*Black Panther*, de Ryan Coogler lançado em 2018), ou ainda, na abordagem da questão de gênero, como em Barros (2019), que analisa de que forma a sexualidade e corpo femininos são tratadas nas histórias em quadrinhos. [melhorar a construção]

Embora a representação do fã não seja uma questão étnica ou de gênero, também segue a mesma lógica [desenvolver melhor a ideia]. Jenkins (2015) descreve a imagem do fã para o senso comum, até o início dos anos de 1990, enquanto cercada por estereótipos negativos. Em obras culturais como *The Fan* (1981, de Edward Bianchi), *Fade to Black* (1980, de Vernon Zimmerman) e *King of Comedy* (1983, de Martin Scorsese), o fã é descrito enquanto alguém mortalmente obsessivo (fanático), ou como pessoas “isoladas, emocional e socialmente imaturas, incapazes de conquistar um lugar digno na sociedade e propensos a substituir suas realidades sombrias com fantasias ricas da mídia” (JENKINS, 2015, p. 14). Com o advento da internet, essa imagem tem se modificado, visto que a interação entre público e conteúdo torna-se cada vez mais presente e estimulada por estratégias de marketing (JENKINS, 2009), perdendo grande parte do seu caráter negativo.

***Kick-Ass* e o papel do fã**

Kick-Ass é uma série de histórias em quadrinhos publicada em 3 volumes (e uma pré-sequência dedicada à Hit Girl) pela editora Icon, selo independente da Marvel. Posteriormente, passou ao selo Millarworld. Foi escrita por Mark Millar e ilustrada por John Romita Jr. entre os anos de 2008 e 2013, ganhando também adaptações para os filmes *Kick-Ass 1*, de Matthew Vaughn, e *Kick-Ass 2*, de Jeff Wadlow.

A história de *Kick-ass* se passa num universo muito mais “realista” do que outras histórias em quadrinhos, onde não existem super poderes e os “vilões” são assaltantes, traficantes ou membros do crime organizado. O personagem principal, Dave, é um estudante comum de 16 anos, fã de quadrinhos de super-heróis que se questiona sobre o porquê [ou porque?] de ninguém nunca ter tentado se tornar um, mesmo em um mundo onde este é um tema tão popular. Apesar do pouco preparo físico, ausência de poderes ou dinheiro, Dave acaba por vestir seu uniforme de herói, sendo (re)conhecido posteriormente por seu pioneirismo. Ao ganhar fama, outros mascarados começam a aparecer.

Kick-Ass, assim como outras histórias de super-herói, apresentam personagens que são fãs e que servem como porta-vozes de referências e representatividade para o público que os lê e assiste. No

entanto, o universo de *Kick-Ass* vai além disso: A primeira grande diferença é que o fã, enquanto personagem, não é apenas uma ferramenta, mas objeto principal da narrativa. Todos os heróis são, em algum nível, fãs de quadrinhos, pois é a admiração por super-heróis fictícios que os motiva a vestir a máscara. Tal fato, auxiliado pelas imagens gráficas de violência e as duras consequências dos deslizes dos personagens, são os responsáveis por trazer a verossimilhança [ou realismo? Talvez ambos: realismo e verossimilhança] à narrativa de *Kick-Ass*.

O fã, além de personagem principal da série de quadrinhos, tem importante papel na questão proposta: Por que não existem heróis num contexto realista? Batman, [para não repetir o mesmo termo: criação] da DC Comics, é frequentemente citado pelos personagens, pois é a referência de herói sem superpoderes. Mas *Kick-Ass* vai além, mostrando heróis que, ao contrário de Batman, que é extremamente rico e bem treinado, são pessoas com empregos comuns e pouco preparo. Isso significa que as consequências do seu envolvimento com ser super-herói é bem maior que o [comum] de outras histórias em quadrinhos. A pergunta inicial é rapidamente respondida quando, assim que tenta reproduzir a rotina de um super-herói, o personagem principal é gravemente ferido, após ser espancado e esfaqueado por bandidos.

Com a evolução da narrativa, as questões propostas são provenientes dos múltiplos significados construídos em torno da vivência do fã. Os exemplos são inúmeros, destacando-se: 1) o tipo de super-herói que os personagens planejam se tornar, se relacionam com seus heróis favoritos nas histórias em quadrinhos. No entanto, os ideais desses personagens são sempre colocados à prova diante do realismo do universo de *Kick-Ass*, fazendo com que muitos queiram desistir de se tornarem [ou tornar?] super-heróis quando notam o que podem perder com isso; 2) O anonimato adquirido pelo uso de máscaras também segue uma perspectiva mais verossímil. Além de ser mais difícil de ser alcançado⁶, é através do uso de máscaras que a fragilidade da comunidade de heróis é demonstrada, visto que pode ser infiltrada por pessoas com más intenções [melhorar a construção]. O anonimato também é responsável por desinibir o comportamento daqueles que o mantêm, sejam heróis ou vilões, tornando a cidade mais violenta; 3) A mídia e redes sociais assumem importante papel na narrativa de *Kick-Ass*, pois é a partir delas que os super-heróis se comunicam entre si, e com aqueles que precisam de ajuda. Também há a forte necessidade de se manter uma imagem positiva perante o público. Devido ao anonimato, o grupo de heróis é visto como uma unidade, ainda que suas perspectivas sejam heterogêneas. Dessa forma, a ação individual tem impacto coletivo: se um herói mascarado irrita o chefe do tráfico, até mesmo os heróis que preferiam não se envolver nessas questões são assassinados. O personagem-fã em *Kick-Ass* não é apenas uma ferramenta narrativa. Trata-se do elemento que, além de garantir a verossimilhança, justifica a mensagem e a discussão proposta pela história. Essas questões têm conexão direta com a

⁶ Durante a terceira edição da série de quadrinhos de *Kick-Ass*, apesar de utilizar a máscara, o protagonista Dave é rastreado pela polícia através de seu endereço de IP, que funciona como um CPF para dispositivos e conexões.

forma com que os fãs se relacionam com outros fãs e com aquilo que admiram, trazendo outro significado para os mesmos.

Os paralelos entre o universo de fãs leitores e os personagens da obra são diversos: segundo Hills (2015), o fã é geralmente determinado pelo seu grau de engajamento com o seu objeto de interesse; enquanto a audiência casual tende a não se engajar em atividades relacionadas ao que gostam, os fãs têm participação ativa. Essa participação, no entanto, é muito abrangente, o que faz com que o termo “fã” seja utilizado para muitos contextos diferentes. Existem, por exemplo, os *lurkers*, que são membros de comunidades na internet que observam e absorvem conteúdo, mas não participam da produção ativa das mesmas; ou ainda o anti-fã, que tem uma relação negativa com o objeto de interesse. Já Jenkins (2009) observa que, atualmente, dentro da totalidade de participações do fã, existem aquelas que são bem aceitas e incentivadas, enquanto outras não são bem vistas, podendo ser marginalizadas ou censuradas. O mesmo acontece com os heróis de *Kick-Ass*, quando se perguntam sobre qual deve ser o grau de sua participação em “salvar o mundo”.

Embora o *fandom* seja heterogêneo e composta de ligações dinâmicas, ainda trata-se de uma comunidade onde os saberes são compostos coletivamente, organizados no decorrer processo de significação de um interesse em comum. Segundo Jenkins (2009), o *fandom* é a forma prática do que Pierre Lévy chama de *Inteligência Coletiva*. Segundo Lévy (2003), a internet oferece o espaço propício para o desenvolvimento dessa inteligência já que 1) trabalha com rápida atualização da informação; 2) estabelece amplo contato entre pessoas fisicamente distantes; e 3) oferece a condição de anonimato, que tem papel importante, por facilitar que opiniões divergentes sejam expostas. Isso se demonstra necessário para a construção de um ambiente democrático, onde títulos e hierarquias dão lugar à ampla participação de todos e, portanto, de autoria de todos. Isso é feito de tal forma que até mesmo a ideia de identidade, enquanto pertencente a um indivíduo específico, é radicalmente modificada.

Na internet, os fãs povoam os universos narrativos com suas teorias, descobertas e criações, tornando-os mais complexos e vivos. Se ajudam coletivamente e promovem aprendizado em conjunto, longe das salas de aula (JENKINS, 2009), como no caso das comunidades de *fanfics*, que geralmente dispõe de aulas de gramática e de *beta readers*, que são pessoas que leem os textos antes de serem publicados, providenciando críticas construtivas. Por outro lado, trata-se de uma comunidade dinâmica de laços frágeis, que frequentemente não consegue ultrapassar as suas diferenças e hierarquias. Embora seja importante para que o *fandom* exista, a sensação de anonimato, como apontam estudos de Pinsonneault & Happel (1997), Moore et al. (2012) também pode levar a um contexto negativo de desinibição e sentimento de impunidade (LOPES, 2016).

Já em *Kick-Ass*, tal aspecto do *fandom* é visto na reunião dos super-heróis, que tentam compensar a sua falta de preparo com o auxílio dado uns aos outros, diante do objetivo mútuo de ajudar as pessoas. Seus nomes, empregos ou idades perdem valor sob a máscara, dando lugar ao peso de suas competências. Lévy (2003) destaca que o ponto fraco dessas comunidades de conhecimento é a incapacidade de lidar

com a diferença e as tentativas de estabelecer hierarquia. O que pode ser percebido na edição 3, quando Kick-Ass tenta impor a sua liderança diante do desacordo com The Juicer, dividindo o grupo.

O personagem-fã como temática central

Como demonstrado anteriormente, os fãs, enquanto personagens de histórias em quadrinhos e filmes de heróis têm como funções principais: a de centralizar uma narrativa transmídia⁷ através de suas referências a outras obras do mesmo universo, trazendo tais informações aos leitores ou outros personagens da história; a de fazer referência a conteúdo de outras obras em forma de *fan service*; e servir como representação de público que se vê nas interações entusiasmadas com outros elementos desses universos fictícios, tais como os super heróis.

Na série de quadrinhos de *Kick-Ass*, ser fã é a temática central da narrativa. Serve de motivação para que os personagens se tornem super-heróis, dando maior grau de verossimilhança à narrativa e justificando toda a discussão proposta pela série de quadrinhos. As escolhas de comportamento dos personagens estão ligadas diretamente com as suas perspectivas sobre o objeto do qual são fãs. Sua organização coletiva tem relações dinâmicas e, embora o amor por super-heróis e quadrinhos una o grupo que se auxilia de diversas formas, a falta de preparo para combate e as ideias baseadas em universos fictícios tornam esses super-heróis frágeis, diante dos perigos do universo da história de *Kick-Ass*, onde as consequências são catastróficas à maioria deles.

Ainda assim, no capítulo final de *Kick-Ass Volume 3: A Era de Dave Lizewski*, quando Dave se questiona sobre a utilidade que sua paixão, vasto conhecimento em quadrinhos e super heróis trouxe à sua vida além de a perda total do controle sobre a mesma, a resposta é: o papel que o conteúdo teve na construção de significado e na formação de sua identidade.

Por se tratar de uma história primariamente sobre fãs de super-heróis, *Kick-Ass* apresenta, para além dos paralelos com o *Fandom*, seus modos de agir e sua história na internet, outra forma de lidar com a temática de super-heróis e o interesse que esta desperta nas pessoas. Utilizar quadrinhos, filmes e outras mídias como fonte de referências ou fórmula de aproximação ao público, embora funcione, parece insuficiente se considerarmos a autonomia como objetivo da educação. Trata-se, antes, de compreender os processos e relações de um fenômeno que já educa e constrói identidade coletivamente, que tem como característica o convívio em torno de um interesse mútuo e onde competências falam mais alto que títulos, devido ao anonimato. Assim como a proposta de *Kick-Ass* era a de se apropriar, mesmo que em sua fragilidade, da identidade de super-herói, a educação pode se apropriar do espaço do fandom, de forma que haja

⁷O termo Transmídia é utilizado por Henry Jenkins para definir a narrativa de criação de universos ficcionais onde o consumidor desempenha o papel de caçador e coletor, reunindo informações distribuídas em diversas obras em mídias diferentes, tornando mais importante o trabalho coletivo desenvolvido por fãs (JENKINS, 2009 p. 48).

contribuição para ambos os espaços {termo repetido] e a construção de identidade dos envolvidos seja feita de forma mais forte e saudável.

Segundo Barbosa (2004), as histórias em quadrinhos são utilizadas frequentemente como recurso didático, já que aumentam a motivação dos alunos para a leitura, além de sua curiosidade e senso crítico. Ainda segundo o autor, a interligação entre texto e imagem presente nos quadrinhos é mais eficiente para a compreensão de conceitos que, isoladamente, poderiam apresentar maiores dificuldades para o aprendizado (BARBOSA, 2004). É nesse sentido que a utilização de adaptações como *Diário de Anne Frank em quadrinhos* (2017), ou de obras literárias como *O Cortiço* (2019) se mostram importantes para o ensino. Entretanto, como demonstram os estudos de Jenkins (2015) e Hills (2015), os fãs, enquanto comunidade, têm se organizado de forma colaborativa e [vêm] desenvolvendo suas competências e aprendendo de diversas formas fora da sala de aula (JENKINS, 2009), o que demonstra que existem maiores possibilidades de uso de histórias em quadrinhos, filmes e outras mídias.

Tais observações vão de encontro com estudos [conferir a regência] como os de Boff (2013) e Freire (2015), que apontam para a importância da coletividade das ações humanas, não apenas em seu aspecto de influência na formação de um indivíduo, mas na capacidade de diálogo que deve ser desenvolvida. Dessa forma, o *fandom*, que já é um espaço de construção de saber com suas particularidades, pode apresentar lições preciosas que pactuam [alterei] com a noção de educação enquanto campo de vocação ontológica, cooperando para o bem estar social. O *fandom* da temática de super-heróis se destaca em sua organização que tem importante papel na popularização e crescente complexidade da temática. *Kick-Ass* é uma obra que utiliza a temática do fã como ponto central de sua narrativa e que também escreve para esse público-alvo. Dessa forma, ilustra o potencial de discussões pertinentes que podem surgir se histórias em quadrinhos forem consideradas construtoras de significado.

Conclusões

Por meio de uma análise de exemplos marcantes dentro do campo de produção cinematográfica e de quadrinhos de super heróis, percebe-se que existe certo tipo de personagem recorrente, o do fã de super-heróis, que cumpre as funções técnicas de 1) centralização de narrativa transmídia através de referências e explicações que auxiliem o público consumidor a entender a complexidade de uma obra e 2) responder a expectativa de representatividade de seu público alvo, que também são fãs de super-heróis e podem se identificar com as ações e reações aos eventos descritos em uma obra. Já na série de quadrinhos *Kick-Ass*, como visto anteriormente, essas funções são excedidas ao apresentar o fã enquanto temática central da narrativa. Nesse caso, as especificidades dos fãs, suas interações coletivas e motivações são compreendidas e utilizadas para promover discussões pertinentes a esse público.

A análise presente neste artigo também demonstra que importância dos quadrinhos e filmes de temática de super-heróis não se esgota em questões técnicas da facilitação de transmissão de conteúdo

devido a linguagem acessível que procede por unir imagem e texto. Sua importância também reside na construção da identidade de seu público alvo, o que é notável principalmente nas questões étnicas e de gênero, que têm se tornado mais frequentes. Se histórias em quadrinhos e filmes de super-heróis são ferramentas potentes para a educação, devido ao amplo interesse dos jovens sobre a temática, estudos do *fandom* como os de Jenkins (2009) e Hills (2015) demonstram que se pode ir [alterei] além disso. Trata-se de uma comunidade que se organiza coletivamente em torno de um interesse comum, desenvolvendo competências e aprendizado através de múltiplas criações e discussões.

Kick-Ass ilustra a possibilidade de utilização da imagem do fã para trazer à tona mensagens que são relevantes ao seu público leitor em específico. Dessa forma, a obra não apenas fala mais sobre o que é ser fã, como constrói diferentes significados junto às vivências particulares de cada leitor. Levando em consideração a importância das capacidades criativas, da autonomia e do trabalho em grupo, destacadas por autores como Boff (2014) e Freire (2015), na construção de uma educação libertadora, considera-se que explorar a temática do *fandom* e seus interesses pode ter importante papel para uma maior qualidade de ensino.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de Artes. In: RAMA, Angela; VERGEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Editora Contexto, 2004. p. 131-149.
- BARROS, Ana Paula Oliveira. Discursos sobre a sexualidade e o corpo da mulher nas hqs: reproduções e desconstruções. **Braz. J. of Develop**, Curitiba, v. 5, ed. 10, p. 21094-21111, outubro 2019.
- BARROS, Caroline Kuviatkoski de. **Representação das super-heroínas no cinema e identificação feminina**: um estudo de recepção dos filmes Capitã Marvel e Mulher Maravilha. Orientador: Valquíria Michela John. 2019. Monografia (Graduação em Relações Públicas) - Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba - PR. 2019.
- BEATY, B. Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. **The Information Society**, 32, n. 5, p. 318-325, 2016/10/19 2016.
- BENDIS, Brian Michael; PICHELLI, Sara. **Ultimate Comics: Spider-Man**. 1ª Ed. NY : Marvel Comics Group, 2012.
- BOFF, Leonardo. **O cuidado necessário**: na vida, na saúde, na educação, na ecologia, na ética e na espiritualidade. Petrópolis: Vozes, 2013.

CAPTAIN America: Civil War. Direção: Anthony Russo Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Roteiro: Christopher Markus, Stephen McFeely. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016. DVD.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, v. 5, n. 11, p. 173-191, 1 abr. 1991.

CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel**: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. 2013. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2013.

FALCON, Francisco J. Calazans. História e representação. **Revista de História das Ideias**, Coimbra, v. 21, p. 87-126, 2000.

FOLMAN, Ari; POLONSKY, David; FRANK, Anne. **O diário de Anne Frank em quadrinhos**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 51 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

HATFIELD, Charles. Jack Kirby and the Marvel Aesthetic. *In*: HATFIELD, Charles; WORCESTER, Kent; HEER, Jeet (ed.). **The Superhero Reader**. US: University Press of Mississippi, 2013. p. 136 - 154.

HILLS, Matt; GRECO, Clarice. O fandom como objeto e os objetos do fandom. **MATRIZES**, São Paulo, Brasil, v. 9, ed. 1, p. 147-163, jan/jun 2015.

JAF, Ivan; AZEVEDO, Aluísio; ROSA, Rodrigo. **O Cortiço**. 2. ed. São Paulo: Ática, 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**; tradução Susana Alexandria - 2. ed. São Paulo: Alaph, 2009.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto**. Fãs e cultura participativa. São Paulo: Marsupial, 2015.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4ª. ed. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2003.

LOPES, Valquiria. Crença no anonimato e impunidade favorecem racismo na internet. **Estado de Minas**, 31 dez. 2016. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2016/12/31/interna_gerais,836174/crenca-no-anonimato-e-impunidade-favorecem-racismo-na-internet.shtml. Acesso em: 9 jul. 2020.

MILLAR, Mark, ROMITA JR, John. **Kick-Ass – A Era De Dave Lizewski**. 3ª Ed. São Paulo: Panini, 2019.

MILLAR, Mark, ROMITA JR, John. **Kick-Ass – A Era De Dave Lizewski**. 4ª Ed. São Paulo: Panini, 2019.

MILLAR, Mark, ROMITA JR, John. **Kick-Ass – quebrando tudo**. 1ª Ed. São Paulo: Panini, 2018.

MOORE, M. J.; NAKANO, T.; ENOMOTO, A.; SUDA, T. Anonymity and roles associated with aggressive posts in an online forum. **Comput. Hum. Behav.** 28, n. 3, p. 861–867, 2012.

PINSONNEAULT, Alain & HEPPEL, Nelson. A New Conceptualization, Measure, and Contingency Framework in Group Support Systems Research, **Journal of Management Information Systems**, 14, n. 3, p. 89–108, 1997.

SOLARI, Guilherme. Há 15 anos, "Matrix" reinventava a ficção científica para o século 21. **UOL**, São Paulo, p. 1-12, 31 mar. 2014. Disponível em: <https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2014/03/31/ha-15-anos-matrix-reinventava-a-ficcao-cientifica-para-o-seculo-21.htm>. Acesso em: 23 jul. 2020.

STANFILL, Mel. **Exploiting Fandom: How the Media Industry Seeks to Manipulate Fans**. Iowa City, US: University of Iowa Press, 2019.

VAZ, Danielle; BONITO, Marco. Pantera Negra: A Representatividade Negra e o Afrofuturismo Como Forma de Construção da identidade. **Intercom: XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**, Porto Alegre, RS, 20 jun. 2019.

WILSON, G. Willow; PICHELLI, Sara; ALPHONA, Adrian. **Ms. Marvel**. 1ª Ed. NY: Marvel, 2014.

*Recebido em: 30 de agosto de 2020.
Aprovado em: 20 de outubro de 2020.*