

A ARTE DO LEITOR NAS REVISTAS DE SUPER-HERÓIS DA ABRIL: MEMÓRIA, MEDIAÇÃO CULTURAL E FORMAÇÃO DE LEITORES (1980-2000)

RAFAEL SANTOS DA ROSA¹; EDUARDO ARRIADA²;

¹Universidade Federal de Pelotas – rafaelsantosdarosa948@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – earriada@hotmail.com

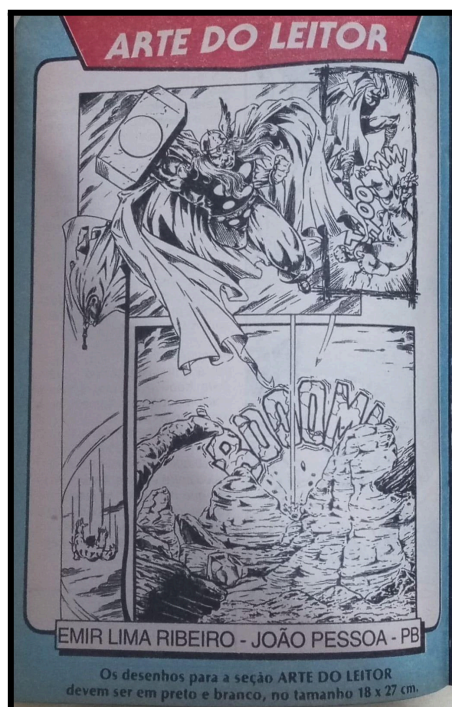
1. INTRODUÇÃO

Este trabalho investiga a seção Arte do Leitor nas revistas da *Marvel* e *DC Comics* publicadas pela *Editora Abril* (1980-2000), entendendo-a como espaço de participação, mediação cultural e formação leitora. Parte-se da premissa de que tais revistas iam além de produtos da indústria cultural, constituindo arenas de práticas educativas informais, onde crianças e adolescentes podiam desenhar, criar histórias e enviar cartas com suas produções artísticas para possível publicação. O estudo analisa a seção Arte do Leitor como espaço artístico onde fãs de super-heróis exerciam desenho e criatividade, explorando erro e processo criativo. Busca entender como leitura, colecionismo e produção gráfica formavam leitores como sujeitos culturais e educativos. Inspirado em Chartier (2002), utiliza a História Cultural para investigar práticas e representações sociais. A pesquisa combina História Cultural e História da Educação, analisando cartas e a Arte do Leitor, observando a mediação da Editora Abril entre produção editorial e participação dos leitores.

2. METODOLOGIA

A pesquisa adota a História Cultural e a História da Educação, com análise documental das seções de cartas e do espaço Arte do Leitor nas revistas da *Marvel* e *DC* publicadas pela *Editora Abril* (1980-2000). As fontes incluem o acervo pessoal do autor — mais de 200 exemplares — e materiais de sebos e lojas especializadas de Pelotas. Considera-se, conforme Bertoletti (2012), a importância da literatura infantil e juvenil na formação cultural. O acervo e os exemplares coletados integram um processo de preservação da memória escolar e cultural, alinhado à reflexão de Arriada, Tambara e Teixeira (2015) sobre arquivos e centros de documentação como espaços de valorização da memória educativa. A escolha da temporalidade de 1980 a 2000 justifica-se por sua relevância histórica, cultural e editorial, incluindo a expressão gráfica de leitores dos anos 1990.

Imagem 1 - Arte do Leitor (1995)



Fonte: acervo pessoal do autor.

Na Imagem 1, observa-se a produção gráfica do leitor Emir Lima Ribeiro, residente à época na cidade de João Pessoa, no Estado da Paraíba (PB). Trata-se de uma página da revista em quadrinhos “O Novo Incrível Hulk, edição nº 141”, publicada em março de 1995 pela *Editora Abril*. O título Arte do Leitor aparece em caixa alta, fonte branca, no topo da página dentro de um retângulo vermelho. O leitor representou *Thor* em narrativa visual sequencial, criando uma página de quadrinhos original. O traço sugere autoria de adolescente ou adulto, embora sem registros confirmando a idade. Abaixo da arte, orienta-se que os desenhos fossem em preto e branco, com dimensões de 18 x 27 cm. Nos anos 1980, a Editora Abril consolidou as revistas de super-heróis no Brasil, ampliando títulos da Marvel e DC e criando seções como Arte do Leitor e cartas ao editorial. Esse período marcou o engajamento ativo dos leitores, integrando produção artística juvenil e consumo cultural. Ao longo da década de 1990, essas seções atingiram maior regularidade e visibilidade, refletindo mudanças na cultura juvenil, nos padrões de leitura e na própria indústria cultural. A escolha de 2000 como limite temporal permite abarcar duas décadas de circulação, contemplando transformações editoriais, estéticas e sociais que influenciaram a participação dos leitores, bem como a consolidação de práticas de colecionismo e apropriação cultural, sem interferência de mudanças mais recentes do mercado digital, que poderiam alterar substancialmente a dinâmica de interação entre leitores e revistas.

Além disso, esse recorte temporal possibilita uma análise consistente da formação de leitores como sujeitos culturais e educativos, considerando as práticas de desenho, produção de histórias e envio de cartas como registros de memória cultural e escolar. A delimitação entre 1980 e 2000 permite, portanto, investigar a construção histórica e a evolução das seções de participação do leitor em um contexto brasileiro específico, articulando memória, expressão criativa e mediação cultural de forma historicamente fundamentada.

Em julho de 2025, o autor conduziu uma entrevista/oficina na loja Escudo Geek com Junior do Vale, proprietário e produtor de eventos. Gravada e disponibilizada no canal “Connect Legends”, a ação combinou bate-papo sobre quadrinhos, educação e mídias sociais com uma atividade prática, caracterizando uma prática educativa em espaço cultural não formal, em diálogo com as interações entre cultura e aprendizagem em contextos escolares e extramuros (Viñao Frago, 1996).

O estudo investigou o engajamento dos leitores em desenho, criação artística e envio de cartas, bem como os critérios da Abril para seleção dessas produções, evidenciando a relação entre mediação cultural, práticas de leitura e formação de leitores como sujeitos culturais e educativos, considerando a importância da percepção visual e da experiência estética para o desenvolvimento cognitivo e a construção de sentido na prática artística infantil e juvenil (Arnheim, 1988).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da seção Arte do Leitor revela que esse espaço funcionava como arena de participação ativa, permitindo que crianças e adolescentes se engajassem em práticas criativas, como o desenho, a produção de histórias e o envio de cartas. Observa-se que os editores exerciam papel mediador ao selecionar e publicar essas produções, conferindo reconhecimento simbólico aos participantes e fortalecendo o vínculo entre leitores e revistas, ressaltando que o desenho funciona como uma forma de expressão e de organização do pensamento, possibilitando a exteriorização das ideias e da criatividade (Derdyk, 1988).

A partir do acervo pessoal e dos exemplares da loja Escudo Geek, observou-se que as artes estimulavam a criatividade juvenil e delineavam padrões de leitura e consumo cultural, evidenciando a influência da indústria cultural na formação de leitores críticos. A seção Arte do Leitor funcionava como espaço de memória, com desenhos enviados por brasileiros em preto e branco, revelando experiências individuais e coletivas. Cada ilustração permitia identificação e conexão entre leitores. Como aponta Xavier (2023), histórias, inclusive visuais, marcam vidas e constituem memórias afetivas. As práticas de colecionismo e participação tornavam os leitores coautores da cultura das HQs, articulando-se à análise de Dorfman e Mattelart (1972) sobre comunicação de massa e recepção cultural.

A análise documental também demonstra que essas práticas promoviam socialização e aprendizagem informal, articulando elementos da história da educação, da percepção visual e da narrativa gráfica. A interação entre leitores e editores evidencia como a produção cultural infantil e juvenil era mediada, ao mesmo tempo em que possibilitava experiências de autoria, criatividade e pertencimento a uma comunidade leitora.

Em termos teóricos, os resultados reforçam a relevância da crítica à indústria cultural (Dorfman; Mattelart, 1972) e da história da leitura (Chartier, 2002; Viñao Frago, 1996), mostrando que a seção Arte do Leitor extrapolava a função de entretenimento e se constituía como mecanismo educativo não formal, além de espaço de preservação da memória cultural e escolar.

4. CONCLUSÕES

A investigação da seção Arte do Leitor nas revistas de super-heróis da *Marvel Comics* e da *DC Comics* publicadas pela *Editora Abril* entre 1980 e 2000 evidencia que esse espaço extrapolava o caráter de entretenimento, constituindo-se em instância de mediação cultural, aprendizagem informal e formação de leitores. Ao possibilitar que crianças e adolescentes enviassem desenhos, cartas e histórias, a editora não apenas legitimava suas produções artísticas, mas também reforçava o vínculo afetivo e simbólico entre público e revista, configurando um processo de autoria compartilhada.

Os resultados demonstram que tais práticas se inserem em um movimento mais amplo de apropriação cultural, no qual os leitores, por meio do colecionismo e da participação ativa, tornavam-se coautores e produtores culturais. Além disso, revelam como a seleção editorial operava como dispositivo de valorização da criatividade juvenil e, ao mesmo tempo, de conformação de padrões de leitura e consumo, articulando dimensões educativas, culturais e mercadológicas.

Do ponto de vista teórico, a análise reforça a pertinência da crítica à indústria cultural (Dorfman; Mattelart) e dos estudos sobre a história da leitura (Chartier; Viñao Frago), ao mostrar que práticas aparentemente marginais, como o envio de desenhos a uma revista em quadrinhos, constituem importantes mecanismos de socialização, memória e produção cultural. Assim, a Arte do Leitor pode ser compreendida como uma galeria simbólica que estimulava a expressão criativa, a formação leitora e a constituição de sujeitos culturais, evidenciando a relevância das revistas em quadrinhos também como fonte para a História da Educação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1988.

BERTOLETTI, E. N. M. **Lourenço Filho e literatura infantil e juvenil**. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

CHARTIER, R. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Difusão Editorial, 2002.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. Editora Zouke, 1988.

DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para leer al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo**. 10. ed. Buenos Aires: Siglo XXI, 1972.

VIÑAO FRAGO, A. **Sistemas educativos, culturas escolares y reformas: continuidades y cambios**. Murcia: Universidad de Murcia, 1996.

XAVIER, A. **Storytelling: histórias que marcam vidas**. 13. ed. Rio de Janeiro: Editora Best Business, 2023.

Artigo

ARRIADA, E.; TAMBARA, E.; TEIXEIRA, V. CEDOC E CEIHE: espaços de preservação da memória escolar. **Revista História da Educação**, vol. 19, n. 47, p. 313-317, setembro de 2015.