

V ENECULT

QUINTO ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA

V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura

27 a 29 de maio de 2009

Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil.

O COLECIONADOR: UMA ANÁLISE INFORMACIONAL DE COLEÇÕES DE OBJETOS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Leila Beatriz Ribeiro*
Thainá Castro Costa**

Resumo: Análise da informação e problematização da relação entre os objetos de coleção e suas representações. Usamos empiricamente o personagem de HQ – *O Colecionador*, da Marvel Comics, um coletor de espécimes de vários planetas que tem o intuito de estudar e preservar este patrimônio. As histórias em quadrinhos funcionam como um veículo de comunicação de massa, transmitindo informação ou conhecimento comunicado. O quadro de referência teórico-metodológico abarca as áreas de Ciência da Informação, Memória Social e Comunicação cujas temáticas versam sobre: informação, memória, patrimônio, coleção e quadrinhos. Ao atribuir um caráter de excepcionalidade a um objeto, retirando-o de circulação, o colecionador busca uma forma de “recordação prática”. A questão informacional acerca do objeto funcionará como vetor de qualificação e de representação deste para o colecionador.

Palavras-chave: Coleção; Informação; Objeto de Coleção; Histórias em Quadrinhos.

INTRODUÇÃO

Esse trabalho é parte do Projeto de Pesquisa *Mais do que posso contar: coleções, imagens e narrativas*, desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e que entre seus objetivos pretende: a) perceber, a partir da análise de imagens colecionáveis, quais as narrativas experienciadas pelos sujeitos, tendo como pano de fundo o quadro social das memórias coletivas; b) traçar as trajetórias informacionais dos objetos colecionáveis a partir da construção e da representação de suas configurações (arranjo, classificação e manipulação). Nesse artigo propomos analisar a informação e problematizar a relação entre os objetos de coleção e suas representações. Para tal, usamos empiricamente o personagem de HQ – *O Colecionador*, da Marvel Comics, característico por formar sua coleção a partir de saques efetuados em diversos planetas, de onde segue armazenando os objetos

* Doutora em Ciência da Informação (IBICT/UF RJ), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro/Programa de Pós-Graduação em Memória Social. leilabriereiro@ig.com.br

** Discente em Museologia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. thainacastro@yahoo.com.br.

espoliados e os seres vivos seqüestrados em sua nave ou em planetas-museus, criados por ele.

Destacamos que a transmissão de informações usando letras e desenhos surgiram antes mesmo das civilizações modernas. Segundo alguns autores, os primórdios dos quadrinhos, pode ser relacionado ao tempo dos homens das cavernas, período em que as informações eram transmitidas através de desenhos parietais. De outra feita, vale lembrar um outro momento no qual os hieróglifos egípcios eram compostos por uma mistura de letras e desenhos, formando uma série ilustrada com a vida e os feitos dos faraós. Porém, as modernas histórias em quadrinhos surgiram no século XIX, com desenhos em seqüências e a introdução de “balões” nas falas das personagens. Os balões, como expressões de fala, datam originalmente de 1370. É o que atesta uma xilogravura sacra, ao retratar um centurião romano, curvado diante da cruz de cristo, criando assim uma nova forma de expressão, considerando que a história em quadrinhos provém da relação dinâmica entre a imagem e o texto (SILVA, 1976, p.20). Inicialmente os quadrinhos desenvolveram-se através do caráter cômico, difundindo-se nas demais vertentes posteriormente.

O personagem *O Colecionador (The Collector)*, Taneleer Tivan, é um dos *Anciãos* imortais do mundo, aquele que, através de uma visão, prevê a destruição do universo. “Para evitar que isso aconteça, ele assume o nome de Colecionador e decide dedicar sua vida a coletar seres de todo o cosmo a fim de guardá-los em segurança (assim, caso a sua visão se realize, ele poderá repovoar o Universo inteiro)”. (DICIONÁRIO MARVEL).

O Colecionador tem como ocupação a coleta, a curadoria e as pesquisas e busca, através dessas práticas, a preservação de seu acervo. Partindo dele, seu intuito é poder reconstruir o universo, caso o mesmo seja destruído. Sua coleção é uma representação possível de planetas de origem, elementos que carregam consigo uma gama de recordações e lembranças, revelando o desejo de que, através da memória dos objetos, seja possível propiciar a reconstrução física dos mesmos. Porém, esta reconstituição a partir dos vestígios de memória não se dá em sua totalidade pois, segundo Pomian (2000), ela será sempre imperfeita, uma vez que o passado não pode, em circunstância alguma, ser simplesmente restituído na íntegra e toda a reconstrução será sempre marcada pela dúvida. Ao considerarmos a recuperação desta memória por meio da coleção do personagem, podemos corroborar com Benjamin (2004), quando afirma que colecionar é uma forma de recordação prática. Assim, o colecionador, ao inserir um

objeto em sua coleção deve atribuir a ele algum sentido, atributo que o faça singular e que demonstre a sua semelhança com o meio em que este será abarcado. Uma coleção espelha seu colecionador e se presentifica quando representada no espaço do mesmo. De onde se conclui que não é o colecionador que se transporta para sua coleção, mas esta que adentra o espaço do primeiro.

Segundo Gonçalves (2003), as práticas de colecionamento de objetos materiais são intrínsecas aos indivíduos e aos grupos. Desse modo, ao colecionar seres e objetos de diversos planetas, o personagem exerce seu domínio sobre as coisas de forma subjetiva, imprimindo o seu sentimento de posse sobre elas, caracterizando a forma como se constitui seu patrimônio e como ele se distingue de maneira demarcatória.

A necessidade do personagem em criar lugares para armazenar sua coleção é um ponto importante, pois vai ao encontro da ideia de Pomian (1984), ao defender que a coleção é um delimitador dos objetos e que estes devem estar sujeitos a uma proteção especial e em local preparado para este fim. Além disso, tanto os planetas-museus como a própria nave do *Colecionador*, são lugares cristalizadores de memórias, atuando também como representações informacionais, uma vez que expõem nas galerias tanto os seres vivos aprisionados como os diversos objetos raros. Como lugares de memória abarcam também os procedimentos clássicos usados no tratamento dos objetos, medidas que vão desde a coleta, passando pela conservação e pela guarda e que demandam um tipo de tratamento que possibilite a interpretação (a partir da percepção e da visualização do objeto) e a transmissão de significados informacionais (MARTELETO, 2004).

Cada objeto que compõe a coleção possui um caráter excepcional, ele representa o seu colecionador e encontra-se inserido em um determinado contexto. Nesse cenário de posse o colecionador organiza os objetos, ainda que de maneira complexa, e estes se relacionam, mas de forma eficiente, a fim de que possam ser recuperados por ele: “Pois é preciso saber: para o colecionador, o mundo está presente em cada um de seus objetos e, ademais, de modo organizado. Organizado, porém, segundo um arranjo surpreendente, incompreensível para uma mente profana” (BENJAMIN, 2006, p. 241).

Possuidores de uma “aura”, os objetos colecionados, dado o seu caráter de singularidade e/ou de raridade, fazem com que a coleção se torne referência do presente vivido, destacando sua relação com um passado e propiciando, nesse mesmo presente, uma projeção para o futuro. Nesse sentido, ao inserir em sua coleção objetos materiais e seres vivos *O Colecionador* os patrimonializa. Vale lembrar que o objeto de coleção tem, entre uma de suas características, a necessidade de exposição ao olhar dos deuses ou do próprio colecionador e/ou público. Analisando por esta perspectiva a construção de planetas-museus ganha um novo caráter, uma vez que além da armazenagem e da pesquisa estes se colocam como espaços de exposição e deleite para *O Colecionador*. Mas, mais do que isso, após um desastre cósmico, eles funcionariam como uma possibilidade de reconstrução ou mesmo de reconstituição de um mundo futuro. Lugares novamente repovoados com objetos e seres singulares, no caso, os representantes de espécies vivas, notadamente destacados por super-poderes.

Desta forma, buscamos analisar e problematizar este personagem, levando em consideração a sua coleção, segundo uma perspectiva patrimonial e informacional, tendo em vista que a informação pode qualificar os objetos de uma coleção e legitimar os seus mecanismos de representação. Para tal, foi primordial entender a função utilitária de um objeto de coleção e como essa função se reconfigura a partir da caracterização do *Colecionador*: “A posse jamais é a de um utensílio, pois este me devolve ao mundo, é sempre a de um objeto *abstraido de sua função e relacionado ao indivíduo*” (BAUDRILLARD, 2004, p. 94).

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FONTES DE INFORMAÇÃO

As origens das Histórias em Quadrinhos - HQs nos remetem ao início da civilização, com as inscrições rupestres manifestando o desejo de registrar acontecimentos através de desenhos sucessivos. As HQs nasceram do final do século XIX, com características de meio de comunicação popular e considerados veículos de comunicação de massa, sobretudo pelo apelo lingüístico usado e pela grande tiragem de exemplares. Em 1894 se deu o marco principal das HQs, com a criação do Yellow Kid, publicado pelo jornal New York World. Este fato é importante, pois até este momento os quadrinhos eram editados somente em álbuns ou livros, passando agora por um veículo de comunicação de massa.

Os quadrinhos nasceram da junção de dois tipos de artes: a literatura e o desenho. Eisner (2001), ainda que argumente que esta seja uma separação arbitrária, apresenta como os dois dispositivos clássicos da comunicação – as imagens e a palavra – são necessários para caracterizar a composição quadrinesca¹. Os elementos básicos que caracterizam os quadrinhos são a forma narrativa, composta por uma seqüência de quadros diferentes, por exemplo, dos cinematográficos, e a sua estrutura: constituída por dois códigos gráficos: pictórico (imagem) e lingüístico (linguagem escrita). Os códigos “lingüísticos, presentes nas palavras usadas nos elementos narrativos, na expressão dos diversos personagens e na representação dos diversos sons; e o pictórico, constituído pela representação de pessoas, objetos, meio ambiente, idéias abstratas e/ou esotéricas” (VERGUEIRO, 2005). Tais códigos possibilitam uma diversidade de leituras, sendo o pictórico o que atinge a informação intrínseca à imagem, e complementar a linguagem escrita, aludindo à memória coletiva através das representações da sociedade por sua indumentária, gastronomia, arquitetura, entre outros. Reforço da linguagem imagética, o requadro além de funcionar como uma moldura pode auxiliar como um elemento não verbal da narrativa. A linguagem do requadro, dependendo do seu traçado (ou da sua ausência) pode sugerir os tempos da ação vivenciada, as emoções vividas pelos personagens, além de reforçar e/ou contrariar aspectos da narrativa imagética ou verbal ampliando ou distanciando o leitor da narrativa. Assim como também pode estabelecer estado emocional, reforçar a ilusão de altura, transmitir uma ilusão de força e ameaça de personagens etc. (EISNER, 2001).

Os balões acompanham o humor e a situação, tendo formas variadas como: balão-fala; balão-pensamento; balão-berro; balão-cochilo; entre outros. “Entre os elementos que entram na composição dos quadrinhos, o que mais caracteriza e dá dinamicidade à leitura são os balões. O balão é a marca registrada dos quadrinhos” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.11). No mesmo sentido que os balões, as onomatopéias somam à linguagem quadrinística efeitos sonoros. Em uma comparação com o cinema os quadrinhos teriam falas desde seu início, uma vez que o cinema foi mudo até a década de 1920. Algum tempo depois as HQs passaram a usar os sons do cinema para expressar onomatopéias novas. Vale lembrar que as onomatopéias têm funções diferentes dependendo do tipo de quadrinho, nos japoneses, por exemplo, elas têm função mais plástica que sonora.

¹ O mesmo autor, no entanto, apresenta exemplos de HQs realizadas sem palavras.

A grande difusão das HQs foi realizada graças ao esquema dos *syndicates*, agências distribuidoras. Esse sistema de distribuição possibilita, até hoje, a publicação das histórias mais famosas nos jornais e revistas por um preço mais barato, acelerando a divulgação. As HQs se consolidaram nos EUA, na década de 30, após a crise de 1929. Neste período, a criação de “personagens ideológicos” foi largamente difundida e personagens como Tintin; Tarzan e Tio Patinhas foram traduzidos e publicados em diversos países, atingindo milhões de leitores.

Esse lindo e poderoso império de revistas em quadrinhos, desenho animado e parques de diversão tremeu nas bases quando dois sociólogos no Chile, Dorfman e Mattelart, atacaram o mito mais badalado dos últimos tempos. A acusação principal toma as inocentes historinhas como difusoras do capitalismo americano, que funcionam, há anos, como lavagem cerebral de populações infanto-juvenis do mundo inteiro (BIBE-LUYTEN, 1985, p.29).

No fim da década de 1930 e início de 1940, com a tensão da Guerra e o nazismo na Europa, foi criado o *Super-Homem*, um herói diferente de tudo feito anteriormente. A junção do medo com a figura do herói deu certo e as historinhas foram um sucesso. Quando os soldados entraram nas batalhas, os quadrinhos já estavam em luta, divulgando suas mensagens de propaganda ideológica. Ainda nos anos 1940 a criação de um herói guerreiro que representasse a supremacia e o ideal americano serviu para marcar a defesa da “democracia americana”. Assim foi criado o *Capitão América*, o primeiro super-herói, publicamente, inimigo dos nazistas. O seu uniforme listrado e estrelado trazia na roupa a bandeira americana.

Desse modo é possível afirmar que as HQs desempenharam seu papel na propaganda ideológica antinazista. No final do conflito ficaram conhecidas as armas dos vencedores, mas há notícias de quadrinhos usados nas fileiras totalitaristas.

Contudo, no fim da guerra os quadrinhos perderam bastante espaço, devido à falta de papel aliada às histórias graficamente tão pobres. O conteúdo também sofreu alterações, pois era difícil mostrar otimismo em meio a tantos mortos e países destruídos. Neste momento iniciou-se um movimento contra as HQs, pois alguns acreditavam que elas seriam as responsáveis pela delinquência juvenil. Porém, no início dos anos 1960, intelectuais europeus combateram esta ideia com o desenvolvimento dos estudos sobre comunicação de massa. Neles, os quadrinhos foram analisados como um dos melhores meios de informação e de formação de conceitos. Foi um momento em

que muitos heróis desapareceram e novos heróis surgiram, os autores criavam histórias que procuravam divertir, mas que principalmente servissem como veiculação de ideias.

Na década de 1950, no pós-guerra, os quadrinhos ganharam nova vestimenta e caráter intelectual. “Cada quadrinho era uma verdadeira obra de arte onde a forma e o conteúdo se completavam” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 41). Neste momento vimos surgir *Feiffer*; o primeiro anti-herói dos quadrinhos. Ou ainda *Mafalda*, de Quino, simbolizando um grito vindo da Argentina. Quino usava crianças para explicar o mundo, seus personagens representam a composição do povo argentino. As histórias dos anos 1950 fizeram renascer as HQs norte-americanas, outrora tão desacreditadas.

Durante o surgimento dos quadrinhos percebemos que o caráter humorístico era sua principal característica, o que tornava a linguagem mais simples e acessível a diferentes grupos. O consumo dos quadrinhos por classes menos favorecidas e o preconceito por parte das elites da época nos permitem observar que “as barreiras sociais contra as histórias em quadrinhos, predominaram durante muito tempo e não se pode, realmente afirmar, que já deixaram de existir” (VERGUEIRO, 2005).

As HQs nos fornecem dados sobre uma sociedade, funcionando por vezes como documentos de uma respectiva época e como um testemunho histórico. Assim, os hábitos de uma sociedade podem ser apresentados aos dias atuais. Ao usar o conceito de documento de Dodebei (2001) compreendemos as HQs como tal, uma vez que, os contextos apresentados nas histórias estão sob uma dada influência social. O componente informacional incluso nas abordagens políticas, científicas, históricas e até mesmo nos elementos gráficos e estéticos, Ao expor os hábitos e costumes das HQs, também contribuem para a sua caracterização e/ou constituição como um documento. A retomada ao senso comum, por exemplo, possibilita segundo Dodebei (2001), a problematização das HQs como documentos. Na realidade, estaremos assim dando a elas um atributo de prova ou testemunho de uma dada ação cultural, evidenciando e reforçando as histórias, uma vez que representam a sociedade por meio de um testemunho lingüístico e pictórico com informações do contexto social de uma época.

O COLECIONADOR

Criado por Stan Lee, em 1965, Taneller Tivan, *O Colecionador*, é um personagem fictício. Ele está presente nas histórias em quadrinhos, publicadas pela Marvel Comics, e foi considerado um dos seres mais antigos do universo, dentre alguns que viveram pouco depois do Big Bang, os *Anciãos*. Após a morte de sua esposa,

Matani, Taneleer Tivan sentou-se para meditar, a fim de encontrar algo que desse sentido a sua existência, foi então que teve uma visão na qual conheceu um ser com grande poder, chamado *Thanos*, capaz de desafiar os *Anciãos*, e que surgiria um dia para exterminar toda a vida do universo.

Ouçam agora a história do Colecionador! Eu sou um dos anciãos do Universo! Surgimos no início dos tempos e, desde então, acompanhamos o evoluir do cosmo! Desde jovem manifestei interesse pelo estudo de criaturas mais simples! Durante milênios convivi com minha esposa e filha num planeta tranqüilo! Porém a paz me foi negada, pois possuo o dom da profecia! Em minhas meditações previ que num futuro distante surgiria um poder capaz de se rivalizar com o dos anciãos! Uma criatura perversa que viria a ser chamada... **THANOS!** Não ousei desafiar Thanos, mas preocupado pelos seres primitivos que me fascinavam, passei a adquirir amostras de cada espécime! Assim procedi por milênios! Quando Thanos encontrou seu próprio fim, eu teria parado minha coleção se não tivesse identificado outro poder ainda mais ameaçador! Porém, desta vez decidi intervir! Nesta história encontramos ainda a história do *Inimigo*, o deus *Korvac*, “Um homem que, após provocar a ira dos badoons no século XXXI, foi transformado num computador vivo e, por esta razão, enlouqueceu, ansiando apenas pelo poder. No entanto sua trilha de conquistas foi bloqueada pelo **Deus do Trovão** e os valentes **guardiões da galáxia!** Ele evitou a derrota fugindo através do tempo em uma jornada que o levou a uma estação espacial tão vasta que planetas orbitavam ao seu redor. Teleportando-se para o interior do imenso complexo, Korvac rapidamente descobriu que se tratava da base do lendário Galactus e concluiu que lá poderia estar a chave de sua vingança. Acoplando sua sonda tridente na interface do computador da estação, ele procurou assimilar todos os conhecimentos ali contidos. Mas ele subestimou o impacto provocado pela absorção de sabedoria quase infinita! Quando percebeu seu equívoco, já estava deixando de ser homem ou máquina e se transformando em **um deus!** O primeiro ato de sua divindade foi desfazer as modificações impostas pelos badoons e assumir uma forma mais adequada (OS VINGADORES, n° 14).

Marcado por essa profecia, o personagem empreende uma busca por diversos seres e objetos dos planetas a serem destruídos. “Motivado por seu desejo e fascínio pela arte de colecionar e com o intuito de reconstruir o mundo (caso sua visão se realizasse) Tivan torna-se o *Colecionador*”. Sua ideia básica era a de conservar, de forma segura, os objetos e seres vivos coletados para que em um momento oportuno ele pudesse repovoar novamente o universo. (DICIONÁRIO MARVEL, 1983-1985).

Tivan possuía ainda uma filha, Carina Walters, também uma *Anciã*, mas ao usá-la como isca para atrair o semideus *Michael Korvac*, possível causador de um conflito e destruidor do Universo, seu plano não saiu como o esperado. Carina se apaixonou por *Korvac*, e este destruiu *O Colecionador*. Tivan só pôde voltar à vida quando seu irmão, *O Grande Mestre*, um dos *Anciãos*, deu sua própria vida em um jogo com a *Morte*.

Ainda que tenha uma aparência humanóide, Tivan é capaz de assumir diferentes disfarces. Ele é dotado de superpoderes como a imortalidade, a premonição, a telepatia, o tele-transporte e a manipulação de energia cósmica. Em uma de suas visitas, *O Colecionador*, vem ao planeta Terra e seqüestra *Magneto* e *Groxo*- X Men- com intuito de estudá-los por conta de seu interesse em mutações genéticas. A fim de completar sua coleção, suas persistentes tentativas de dominação de super-heróis, como *Os Vingadores* “único grupo capaz de sobreviver a ameaça final” (OS VINGADORES, 14) e os *X-MEN*, tem constante insucesso.

Suas buscas são empreendidas a partir da construção de uma gigantesca nave estelar. Com o auxílio de robôs do planeta Cron, ele converte vários mundos extradimensionais em museus e transfere parte de sua coleção para lá. Em sua nave, *O Colecionador* cria galerias nas quais expõe seu acervo em vitrines e realiza estudos sobre esses objetos e seres. Tem fascínio por espécies em extinção, tamanha é a sua obsessão por essas raridades que além da coleta de objetos e espécimes vivos, utiliza-se da prática do escambo para complementar seu acervo “[...] eu sou O colecionador, e vocês acabam de completar minha coleção!” (OS VINGADORES, nº14, p.17).

Longe de se considerar um tirano, o personagem se vê como um guardião do tempo e do conhecimento, pois de acordo com a sua visão sobre a destruição do mundo seu acervo só poderia sobreviver e ser preservado sob sua guarda e, neste sentido, ele se considera um salvador. Essa representação pode ser vista na revista n. 185 do *Capitão América*, em uma aventura dos super-heróis *Os Vingadores*, quando estes encontram na área azul da Lua um povo que outrora fora temido por todo o cosmo, espalhando destruição e que permaneceu durante muito tempo aprisionado em coleções-cidades e ecossistemas miniaturizados: “O lugar parece uma coleção de criaturas de toda a galáxia”.

As armas e os equipamentos usados pelo personagem são de alta tecnologia e desempenham um papel fundamental na conquista deste acervo, pois é através delas que *O Colecionador* trava batalhas para coletar os objetos para o seu museu. Dentre o seu quase infinito arsenal destacamos o *assimilador temporal* que potencializa o tempo de

viagem; o *bastão de Vandar*; o *manto de levitação* e uma exótica tecnologia de teletransporte que possibilita o deslocamento no tempo-espaço. Esses equipamentos dão também suporte às pesquisas que desenvolve sobre esses seres e objetos. Porém, como nos zoológicos, parte de sua coleção é limitada por ser constituída por espécimes vivos, estando sujeita a revoltas, doenças, morte, entre outros.

COLEÇÃO, OBJETO E INFORMAÇÃO

Na coleção o objeto é abstraído de sua função, sendo qualificado pelo colecionador. Este se relaciona com o objeto de coleção atribuindo-lhe novos códigos lingüísticos, resultando em um novo processo comunicacional.

Segundo Pomian, uma coleção pode ser conceituada como:

[...] qualquer conjunto de objetos naturais ou artificiais, mantido temporariamente ou definitivamente fora do circuito das atividades econômicas, sujeitos a uma proteção especial num local fechado preparado para esse fim, e exposto ao olhar do público. (POMIAN, 1984, p.53)

Na HQ, o *Colecionador*, ao deslocar o objeto e os seres da sua função interativa com o meio faz com que eles tenham suas características modificadas, assumindo uma nova identidade, passam a ser fontes de estudos e suporte de memória, adquirindo as informações que o colecionador quer transmitir. Seguindo essa premissa “o colecionador consegue lançar um olhar incomparável sobre o objeto, um olhar que vê mais e enxerga diferentes coisas do que o olhar do proprietário profano [...]” (BENJAMIN, 2006, p. 240).

Ao retirar os espécimes que caracterizam os planetas e os seus habitantes de suas funções primárias, o personagem atribui a estes um caráter de excepcionalidade. O cuidado no armazenamento dedicado aos objetos aponta uma preocupação baseada numa “conservação preventiva”, como no caso da criação de planetas-museus. “Durante eras eu coletei formas de vida de toda a galáxia! Preservá-las era meu objetivo! O universo é perigoso! Eu pretendia que isso fosse um local onde civilizações vulneráveis pudessem florescer!” (CAPITÃO AMÉRICA, 185, 1984, p.67). Os planetas-museus foram assim criados para acolher a coleção, como um lugar de pesquisa, de armazenagem e de exposição. Tais planetas também podem ser entendidos como lugares de memória. Essa coleção constituída por seres e objetos representativos de planetas de todo o universo se apresenta como uma representação simbólica dos

mesmos. Assim, ao representá-los, a coleção alude à memória e se constitui como “resto” do que houve um dia nesses diversos planetas:

Os lugares de memória são, antes de tudo, restos. A forma extrema onde subsiste uma consciência comemorativa numa história que a chama, porque ela a ignora. É a desritualização de nosso mundo que faz aparecer a noção. O que secreta, veste, estabelece, constrói, decreta, mantém pelo artifício e pela vontade uma coletividade fundamentalmente envolvida em sua transformação e sua renovação. (NORA, 1993, p. 13)

A aquisição de um objeto de uma coleção acarreta a perda de sua funcionalidade, considerando que ele é portador de uma mensagem alheia a sua característica material, recebendo, portanto, uma assinatura do colecionador, não somente no seu sentido de posse, mas de valores, uma vez que remete às suas histórias.

Assim, os objetos são estruturados numa nova conjuntura de comunicação, sendo o processo cognitivo classificado pelo colecionador o que antes era estabelecido pela sociedade, com isso o objeto agrega novas informações. “Informação é por outro lado, também, organização, isto é, tem permanência temporal e espacial, gera memória, carece de meio, pedagogia, política, no sentido da escolha entre fontes, suportes, significados possíveis” (MARTELETO; 2002, p. 101). Para *O Colecionador*, os espécimes de sua coleção não são mais os seres como seriam no seu espaço original, com suas características pessoais primeiras. Como a representação de uma espécie selecionada e coletada com finalidade de preservar um determinado patrimônio, essa coleção é classificada pelo conjunto de características comuns e modificada pelo arranjo e pela organização do acervo. A forma de representar a informação produzida pelo objeto mudou, assim como a forma de comunicação, pois o modo do objeto se relacionar e interagir com o meio foram modificados. Assim é que, ao tele-transportar seres e objetos para a sua nave-museu, ainda que eles guardem os poderes intrínsecos aos de vilões ou de super-heróis, esses indivíduos encontram-se impedidos de executarem suas atividades.

Nesse sentido, a informação produzida pelo objeto se transforma, na medida em que a relação entre sujeito-objeto e o coletivo-objeto se dá de formas distintas, promovidas pela mudança do meio. O novo significado informacional transmitido pelo objeto é assim, o resultado de um processo de construção, de acordo com a sua trajetória histórica e através do caminho percorrido. A informação está sempre em processo de construção. Na coleção, essa construção se dá com a própria introdução do objeto ao

acervo, na medida em que ele absorve as informações do olhar do colecionador e da relação que ele passa a constituir com os outros objetos colecionados.

A coleção possibilita o resgate do tempo, sendo capaz de restaurar todo o universo, isso porque tem poderes de trazer à tona lembranças, feito que pelos deuses não é permitido aos mortais. *O Colecionador* é um ancião que tem uma relação direta com o tempo, ele recorre à coleção numa ação de apego às lembranças, a fim de ir contra o esquecimento que o próprio tempo proporciona. Expondo seus fragmentos que nos remetem a uma história, a um passado presentificado, o personagem da Marvel, após a sua visão, cria um lugar de memória, sua própria coleção de seres, elementos que não o deixarão esquecer de como era o universo, ainda que os critérios de seleção e de coleta do colecionador venham ao encontro de um projeto de extermínio de parte da raça humana. Um grande guardião do passado, comparado a *Mnemosine*, deusa da memória da mitologia grega, sendo capaz de conservar cada vestígio para retornar ao passado. Mais ainda, o projeto do *Colecionador* é de um futuro resguardado contra a provável aniquilação do cosmo.

Pois saibam agora que eu permiti a fuga da confraria... e induzi a vinda deles a seu mundo! Agi assim por que neste dia a raça humana deve perecer [...] Tudo diz respeito a minha coleção! Não é segredo que há muito eu cobiço acrescentar a humanidade à minha coleção de espécies interestelares, mas, para minha coleção ser verdadeiramente singular, meus espécimes deveriam ser os últimos! Por isso libertei a confraria, eles dizimariam seu povo e eu recolheria os poucos sobreviventes! (CAPITÃO AMÉRICA, 1994, N°186, p.25)

A memória pode ser entendida como um mecanismo informacional, aquele que tem como objetivo interpretar e transmitir significados, gerando como resultado a informação o que, segundo Marteleto (2004), “dá forma a alguma coisa”. No caso do *Colecionador* a memória se constitui como um mecanismo informacional, possibilitando a manutenção de uma identidade cósmica. Essa identidade se constituirá pela coleta e pela preservação daqueles seres e objetos representativos de um dado universo, no caso, os vilões e os super-heróis.

O acervo conquistado pelo *Colecionador* tem como propósito a recuperação de uma dada memória, É através dela que ele espera reconstruir o universo. Seus objetos de coleção, agora patrimonializados, aparecem travestidos de um caráter documental, com um teor de testemunho histórico. Ao entrar em contato com os outros objetos da

coleção, os mesmos sofrem alterações e novas informações documentais são agregadas, o que possibilita que cada objeto seja então identificado nesse novo contexto.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectivas, 2004.

BENJAMIN, Walter. O colecionador. In: ___. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006. p. 238 – 246.

CAPITÃO AMÉRICA. N°185, outubro de 1994. São Paulo: Editora Abril.

CAPITÃO AMÉRICA. N°186, novembro de 1994. São Paulo: Editora Abril.

O COLECIONADOR. Disponível em:

<http://en.marveldatabase.com/Taneleer_Tivan_%28Earth-616%29>. Acesso em: 24 jun. 2008.

COSTA, Robson Santos. **As histórias em quadrinhos: fonte de informação, de política e de história**. Rio de Janeiro, 2004. Dissertação (Mestrado em Memória Social), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Memória Social.

DICIONÁRIO MARVEL. Rio de Janeiro: Abril, 1983-1985. (Encarte de Revistas).

DODEBEI, Vera. Construindo o conceito do documento. In: LEMOS, Teresa; MORAES, Nilson (Orgs.). **Memória e construção de identidades**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2001. p.59-66.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, Regina, CHAGAS, Mário (Orgs.). **Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003, p. 21-29.

GRANDES Heróis Marvel – Os Vingadores. No limiar do esquecimento. N. 14, 23 de dezembro de 1986, São Paulo: Abril. [Stan Lee; Argumento: Jim Shooter & David Micheline; Desenhos: Sal Buscema; Arte-Final: vários artistas; Letras: E. Gasparian; Cor: Flora Schuch].

HERÓIS da TV. [Torneio de Campeões] Encontro de heróis. Cap. 1, n. 108, junho de 1988. São Paulo: Abril. [Argumento: Bill Mantlo; Desenhos: John Romita Jr.; Arte-Final: Pablo Marcos; Letra: E. Gasparian; Cor: Sérgio Vilela].

HERÓIS da TV. O fim do torneio. Cap. 6, n. 110, agosto de 1988. São Paulo: Abril.

HERÓIS da TV. Torneio de Campeões. Cap. 2; e 3, n. 109, julho de 1988. São Paulo: Abril.

MARTELETO, Regina Maria. Conhecimento e sociedade: pressupostos da antropologia da informação. In: AQUINO, Mirian de Albuquerque de. **O campo da Ciência da Informação**. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 2002. p.101-115.

MARTELETO, Regina Maria; NASCIMENTO Denise Morado. A "informação construída" nos meandros dos conceitos da teoria social de Pierre Bordieu. **DataGramZero**, Revista de Ciência da Informação. , v. 5, n. 5: out: 2004.

McQUAID, Sean. **The Collector**. Disponível em: http://www.geocities.com/marvel_villains/collector/collector.html. Acesso em: 20 abr. 2008.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Proj. História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez, 1993.

POMIAN, Krysztof. Memória: Atlas, Coleção, Documento/monumento, Fóssil, Memória, Ruína/restauro. In: GIL, Fernando (Coord.). **Sistemática**. [Porto]: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2000. p.507-516. (Enciclopédia Einaudi, v. 42).

POMIAN, Krzysztof. Coleção. In: GIL, Fernando. **Memória-História**. Porto: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1984. p. 51-86. (V. 1)

RIBEIRO, Leila. **Mais do que posso contar: coleções, imagens e narrativas**. 2006. 41 f. Trabalho de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Memória Social, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

SILVA, Diamantino da. **Quadrinhos para quadrados**. Porto Alegre: Bells, 1976.

THANOS – Em busca do poder. Jogos e prêmios (Parte dois) São Paulo: Abril Jovem, n. 2 1993 (?). [Mini-série em duas edições. Roteiro: Jim Starlin; Desenhos: Ron Lin; Arte-Final: John Beaty; Cor: Tom Vincent].

THANOS – Em busca do poder. Planos e sonhos (Parte um) São Paulo: Abril Jovem, n. 1 1993 (?). [Mini-série em duas edições. Roteiro: Jim Starlin; Desenhos: Ron Lin; Arte-Final: John Beaty; Cor: Tom Vincent].

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero** - Revista de Ciência da Informação. v. 6, n. 2, abr. 2005. Disponível em: www.ibict.br/cienciainformação/viewissue.php?id=30. Acesso em: 13 jun. 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos. In: CAMPELLO, Bernadete santos; CALDEIRA, Paulo da Terra; MACEDO, Vera Amália Amarante (Orgs.). **Formas e expressões do conhecimento: introdução às fontes de informação**. Belo Horizonte: Escola de Biblioteconomia da UFMG, 1998. p. 115-149.