



INSTITUTO FEDERAL

Paraíba

Campus Cabedelo

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

- *CAMPUS CABEDELO*

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

ENCANTOS E ENCONTROS:

Arte, design e identidade cultural no multiverso do personagem

Homem-Aranha

ULISSES BRAQUEHAIS BRITO

CABEDELO – PARAÍBA

2025

ULISSES BRAQUEHAIS BRITO

ENCANTOS E ENCONTROS:

Arte, design e identidade cultural no multiverso do personagem

Homem-Aranha

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) – *Campus* Cabedelo, como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientadora: Ma. Rafaela Santana de Souza



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS CABEDELO
COORDENAÇÃO DE BIBLIOTECA DO CAMPUS CABEDELO

FICHA 14/2025 - COB/DDE/DG/CB/REITORIA/IFPB, 23 de julho de 2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

-
- B862e Brito, Ulisses Braquehais.
Encantos e Encontros: Arte, design e identidade cultural no multiverso do personagem Homem-Aranha / Ulisses Braquehais Brito – Cabedelo, 2025.
22 f.: il.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientadora: Profa. Ma. Rafaela Santana de Souza.
1. Design Gráfico. 2. Identidade. 3. Quadrinhos. I. Título.

CDU 741



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Ulisses Braquehais Brito

ENCANTOS E ENCONTROS: ARTE, DESIGN E IDENTIDADE
CULTURAL NO MULTIVERSO DO PERSONAGEM HOMEM-ARANHA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito
para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico,
pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da
Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 14 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Profa. Me. Rafaela Santana de Souza
IFPB Campus Cabedelo

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço
IFPB Campus Cabedelo

Profa. Dra. Fabianne Azevedo dos Santos
IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Rafaela Santana de Souza**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 15/07/2025 17:21:23.
- **Daniel Alvares Lourenco**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 16/07/2025 09:13:50.
- **Fabianne Azevedo dos Santos**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 16/07/2025 09:39:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/07/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 735346
Verificador: ad8f16645c
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

ENCANTOS E ENCONTROS: Arte, design e identidade cultural no multiverso do personagem Homem-Aranha

Resumo

Este artigo científico propõe uma reflexão sobre a relação entre leitores e/ou espectadores e o personagem Homem-Aranha do multiverso. A análise terá como base os Estudos Culturais – e sua característica interdisciplinar – e a identidade cultural na contemporaneidade, associada um padrão comportamental volúvel, fluido, associado ao consumo exacerbado e à produção cultural de grupos sociais imersos numa cultura midiática, principalmente em ambientes digitais. Percebe-se que, no multiverso, as virtudes do Homem-Aranha – lealdade, integridade, compaixão, intuição, bondade, generosidade, esperança etc. – podem ser questionadas e até ignoradas, dialeticamente, por algumas de suas versões. Embora exista a defesa, em alguns setores culturais, da “neutralidade da arte”, ou seja, o desenvolvimento de uma arte voltada somente para o entretenimento, é possível observar na construção polifônica do Homem-Aranha histórias que propõem reflexões éticas e estéticas numa perspectiva de desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora. Nesse aspecto, a ética universal da solidariedade humana, voltada para o bem-estar social, deve prevalecer em detrimento da ética do mercado associada ao consumo. Portanto, ao utilizar histórias em quadrinhos e filmes para analisar a identificação cultural de leitores e espectadores com o multiverso do Homem-Aranha, busca-se realizar uma reflexão ética e estética a partir dos valores e das virtudes das suas versões, a fim de compreender como essa identificação pode gerar o desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora, na arte e na sociedade.

Palavras-chave: Homem-Aranha; histórias em quadrinhos; identidade cultural; Estudos Culturais; modernidade líquida; design social.

Abstract

This scientific article proposes a reflection on the relationship between readers and/or spectators and the character Spider-Man from the multiverse. The analysis will be based on Cultural Studies – and its interdisciplinary characteristic – and cultural identity in contemporary times, associated with a volatile behavioral pattern, associated with exacerbated consumption and the cultural production of social groups immersed in a media culture, mainly in digital environments. It is clear that, in the multiverse, Spider-Man's virtues – loyalty, integrity, compassion, intuition, kindness, generosity, hope, etc. – can be questioned and even ignored, dialectically, by some of its versions. Although there is a defense, in some cultural sectors, of the “neutrality of art”, that is, the development of an art focused solely on entertainment, it is possible to observe in the polyphonic construction of Spider-Man stories that propose ethical and aesthetic reflections from a perspective of developing a critical and transformative consciousness. In this aspect, the universal ethics of human solidarity aimed at social well-being must prevail to the detriment of market ethics associated with consumption. Therefore, when using comic books and films to analyze the cultural identification of readers and spectators with the Spider-Man multiverse, we seek to carry out an ethical and aesthetic reflection based on the values and virtues of their versions, in order to understand how this identification can generate the development of a critical and transformative consciousness, in art and in society.

Key-words: Spider-Man; comics; cultural identity; Cultural Studies; liquida modernity; social design.

1. Introdução

Na indústria dos quadrinhos, personagens são criados, em geral, para públicos específicos. No momento em que o leitor é cativado por um protagonista e começa a acompanhar a sua trajetória, no formato de séries ou sagas, torna-se não somente um receptor assíduo, mas também um propagandista das aventuras e virtudes de seu heroico personagem, uma vez que tende a compartilhar, com amigos, parentes e curiosos, suas experiências, suas fruições e impressões acerca das narrativas nas quais está envolvido.

No processo de compartilhamento de experiências, no mundo contemporâneo, a internet desempenha um papel central no processo dialógico entre receptores (leitores e/ou espectadores) das histórias em quadrinhos e dos filmes que envolvem personagens com superpoderes. É cada vez mais comum grupos serem criados, em plataformas na internet, como *YouTube*, *Instagram*, *WhatsApp* etc., com o objetivo de trocar ideias e impressões sobre assuntos comuns, ou seja, com a mesma temática. Dessa forma, existem possibilidades de ampliação, na recepção, em função do êxito alcançado de um personagem, num determinado formato de publicação ou exibição. O público das narrativas dos quadrinhos é variado, e a indústria tenta se adequar aos tipos diversos de receptores. Logo, se houver a possibilidade de criar um personagem com várias versões, de maneira que possa se “comunicar” com leitores e espectadores diversos, maior será a sua possibilidade de sucesso.

O mundo contemporâneo, em permanente transformação, estimulou nas histórias em quadrinhos e em suas adaptações cinematográficas a criação de narrativas centradas no multiverso (um conceito oriundo da física quântica que estabelece que mundos paralelos coexistem, no mesmo tempo e espaço, com a realidade humana). Considerando que as histórias em quadrinhos são uma expressão cultural que manifestam valores e, também, interesses socioculturais e econômicos (MARQUES, 2018, p. 16), será analisada, neste trabalho, a partir de conceitos no campo da arte, do design e da identidade cultural, a relação – os encantos e encontros – estabelecida entre leitores ou espectadores e personagens de distintos mundos que têm em comum o mesmo nome: Homem-Aranha, criado originalmente em 1962 pelo escritor Stan Lee e o ilustrador Steve Ditko (Figura 1) para a editora Marvel Comics, nos Estados Unidos.

Figura 1. Homem-Aranha (personagem original).



Fonte: LEE, Stan; DITKO, Steve. Amazing Fantasy #15: Spider-Man. Nova York: Marvel Comics, 1962.

Observa-se que, na construção da franquia do Homem-Aranha, muitas vezes as suas virtudes – lealdade, integridade, compaixão, intuição, bondade, generosidade, esperança etc. – podem ser questionadas e até ignoradas, por algumas versões, muitas vezes consideradas malignas, do personagem original. A primeira versão de um Homem-Aranha maligno surgiu nos anos 1980, por meio do personagem Venom (Figura 2), criado por Todd McFarlane, David Michelinie e Mike Zeck. Nos anos seguintes, outros personagens foram sendo criados, como o Homem-Aranha Assassino, o Homem-Aranha Superior etc. Desenvolver personagens que se opõem completamente à sua fonte de inspiração original é uma forma de propor reflexões éticas, políticas e sociológicas diante da presença ou ausência de virtudes nas novas versões criadas, principalmente antagônicas.

Figura 2. Venom original: primeiro aracnídeo maligno.



Fonte: MICHELINIE, David; McFARLANE, Todd. The Amazing Spider-Man #299. Nova York: Marvel Comics, 1988.

Embora exista a defesa, em certos setores da indústria dos quadrinhos, da “neutralidade da arte”, ou seja, uma arte voltada somente para o entretenimento (MARQUES, 2018, p. 33), é possível observar, na construção polifônica do personagem Homem-Aranha, a partir do seu multiverso, histórias que propõem reflexões éticas e estéticas, numa perspectiva de desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora. Por exemplo, o Homem-Aranha original, ao usar a vestimenta do Venom, sofre alterações em seu comportamento: torna-se mais destemido, arrogante, agressivo, parece não se incomodar com os sentimentos dos amigos mais próximos. Começa a ser questionado e a se questionar, e acaba encontrando refúgio em suas virtudes originais, principalmente a lealdade, a integridade e a bondade. Dessa forma, renega a vestimenta do Venom e retorna como o Homem-Aranha original, com uma consciência crítica maior sobre a importância do seu papel social, como vigilante, estudante, sobrinho e amigo.

Segundo Paulo Freire (1996, p. 152), as relações humanas mais fecundas surgem a partir do momento em que o ser humano se envergonha por desconhecer algo, que está no nosso entorno ou dentro de si mesmo, uma vez que a humanidade é inacabada, ou seja, está sempre em formação. Portanto, cada indivíduo deve estar aberto às diferenças de pensamento, à necessidade de mudança de comportamento, uma vez que a heterogeneidade promove a curiosidade e a aprendizagem. As culturas regionais, por exemplo, permitem o conhecimento de formações e realidades distintas. Nesse aspecto, importante frisar que, no tocante ao ser humano, a ética que deve prevalecer não é a ética de mercado, voltada somente para o consumo, mas sim a ética universal da solidariedade humana voltada para o bem-estar social (FREIRE, 1996, p. 144).

No Aranhaverso, cada personagem é criado com o intuito de desenvolver uma empatia em um público específico, como, por exemplo, o Homem-Aranha *Noir*, pensado para um público fã de romances policiais, e o Homem-Aranha Indiano, criado para atrair um público asiático. No entanto, o processo de criação de personagens, por ser artístico, não busca somente ampliar o número de receptores (leitores e espectadores), mas também estabelece uma reflexão ética e estética, a partir dos valores e das virtudes das suas distintas versões, de maneira compreender como essa identificação pode gerar o desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora, na arte e na sociedade.

2. Metodologia

A metodologia utilizada no processo de elaboração deste trabalho considera que a sociedade contemporânea apresenta um comportamento volúvel, fluido ou líquido. A fim de compreender melhor a identidade e a comunidade na contemporaneidade, foram analisados alguns trabalhos desenvolvidos por Stuart Hall, principalmente no campo dos Estudos Culturais, e Zygmunt Bauman, no tocante às relações sociais. Depois, em uma perspectiva do design social, em que a produção cultural está vinculada a uma possibilidade de transformação da consciência e da sociedade, serão analisadas ações de leitores e espectadores admiradores do Homem-Aranha, tendo como base princípios éticos e estéticos desenvolvidos a partir de uma experiência narrativa com o personagem, de maneira a observar como a identidade forjada a partir da convivência com um personagem de ficção pode promover o estabelecimento de relações harmoniosas e coerentes entre ideias e ações, entre o pensar e o fazer. O desenvolvimento de uma consciência crítica, estética e ética, a partir de ações solidárias e fraternas, é abordado com base na pedagogia dialógica de Paulo Freire.

A proposta, neste trabalho, é realizar uma reflexão sobre a relação entre os receptores culturais (leitores e/ou espectadores) e o personagem Homem-Aranha multifacetado, uma vez que o multiverso permite a criação de distintos personagens com perfis muitas vezes antagônicos e promove a discussão, em plataformas da internet (Figura 3) em torno do personagem original, Homem-Aranha, *alter ego* do estudante e fotógrafo Peter Parker. A identificação com o personagem, principalmente entre o público jovem, deve-se à sua vida simples, suas dificuldades financeiras e amorosas, além de precisar cuidar de sua Tia May, uma viúva solitária bastante afetuosa com o sobrinho. A empatia com Peter Parker é imediata: “é gente como a gente”, diz um comentário. “Por isso nós amamos Peter”.

Figura 3. Comentário de fãs do Homem-Aranha sobre resenha na internet.



Fonte: YouTube.

A análise tem como base os Estudos Culturais – e sua característica interdisciplinar, nas relações sociais – e a identidade cultural na modernidade líquida, com um padrão comportamental que identifica recepções e produções culturais por grupos sociais identificados com a cultura midiática, ou seja, influenciados pelos meios de comunicação de massa, principalmente em ambientes digitais, em constante transformação, do ponto de vista do conteúdo e dos interesses.

Segundo Stuart Hall (2011), as transformações das sociedades modernas, a partir do final do século XX, com o avanço da globalização, promoveu o desenvolvimento de uma identidade de perfil cosmopolita (sem fronteiras ou sem uma cultura tipicamente nacional), multifacetada (de expressões diversas) e volúvel (com mudança constante de gostos e opiniões). O progresso tecnológico, no campo da informática, que promoveu o desenvolvimento de uma rede de comunicação global (internet) e, consequentemente, o compartilhamento rápido de informações e dados, por meio de aplicativos diversos, contribuiu para formar uma sociedade de “mudança constante, rápida e permanente”. Essa sociedade volúvel apresenta um comportamento social, no tocante a interesses, interações e ações sociais, bastante variável e veloz, pouco afeito a estabelecer vínculos duradouros, ou seja, pouco propensa a fazer parte de uma tradição. Seu comportamento, segundo Zygmunt Bauman (2021, p. 23), é cada vez “mais móvel, escorregadio, evasivo e fugitivo”, sendo um reflexo da nova técnica do poder econômico vigente, que estimula o desengajamento social e a fuga da realidade.

A fim de analisar a identificação cultural de leitores e espectadores com o multiverso do personagem Homem-Aranha, a utilização de narrativas em quadrinhos e filmes suscita uma reflexão ética e estética, a partir dos valores e das virtudes das suas múltiplas versões, e nos permite compreender como essa identificação pode gerar o desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora, nos campos artístico e social.

3. Estudos Culturais e identidade cultural na contemporaneidade

Quando, no século XVIII, o químico francês Antoine Lavoisier, afirmou que, “na natureza, nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”, estava trazendo para o campo das ciências exatas o conceito de fluidez que o filósofo grego Heráclito de Éfeso, há 2.500 anos, já havia proposto no campo das ciências humanas, ao dizer que “ninguém se banha duas vezes no mesmo rio”, pois “águas novas substituem aquelas que nos banharam antes”, ou seja, “tudo flui e nada permanece”.

O conceito de fluidez ou liquidez seria retomado, no início do século XXI, pelo filósofo polonês Zygmunt Bauman, ao analisar o comportamento da sociedade contemporânea após a influência das novas relações sociais e econômicas pautadas, principalmente, pelo consumismo exacerbado, pela necessidade de sobrevivência, num mundo cada vez mais competitivo, e pela comunicação veloz, via internet. Segundo Bauman (2021, p. 2004), o mundo se tornou imediatista, voltado para o “agora”, e “os compromissos de hoje são obstáculos para as oportunidades de amanhã, [logo] quanto mais forem leves e superficiais, menor o risco de prejuízo”. O que vale hoje é a oportunidade que surge no aqui e agora. É a lógica da reposição (de peças, informações, pessoas etc.), em que tudo se torna volúvel, descartável.

A lógica do descartável, de maneira a manter um consumismo fútil ativo, gerando sempre riqueza para os detentores dos meios de produção, faz parte de um processo que começou com a Revolução Industrial, na Inglaterra, no século XIX. Os produtos deveriam durar pouco, para que fossem logo substituídos e, assim, o mercado estaria sempre aquecido. No entanto, com o surgimento da cultura de massa, na década de 1950, que contempla vários setores da mídia – TV, cinema, rádio, imprensa (livros, revistas, histórias em quadrinhos etc.) – envolvidos na criação e glorificação de produtos de consumo (objetos e/ou pessoas), como forma, inclusive, de alcançar a felicidade, alguns setores da sociedade ocidental começaram a questionar toda essa lógica materialista voltada somente para o consumo, e reflexões mais

profundas foram sendo produzidas, associadas aos costumes e às relações de poder, com movimentos sociais e artísticos contra o racismo, as guerras, a exploração trabalhista, a opressão da mulher e dos homossexuais etc.

Nesse contexto conturbado da Guerra Fria, pós-Segunda Guerra Mundial, com várias vozes dissonantes, surgem, então, os Estudos Culturais, operando “com uma concepção interdisciplinar que utiliza teoria social, economia, política, história, comunicação, teoria literária e cultural, filosofia e outros discursos teóricos”, de maneira a refletir sobre “a complexidade e as contradições dos múltiplos efeitos de uma ampla variedade de formas de mídia/cultura/comunicações em nossa vida” e, assim demonstrar “como essas produções servem de instrumento de dominação, mas também oferecem recursos para a resistência e a mudança” (KELLNER, 2001, p. 42-43).

A complexidade da contemporaneidade promoveu o surgimento de uma identidade cultural “provisória, variável e problemática”, ou seja, não sendo “fixa, essencial ou permanente”, apresenta uma característica “móvel”, sendo “formada e transformada continuamente” (HALL, 2022, p. 11). Historicamente, o ser humano sempre procurou viver em comunidade, em busca de maior segurança e bem-estar social, uma vez que vínculos afetivos – estabelecidos principalmente nas relações entre familiares e amigos, de maneira a desenvolver, no indivíduo, sentimentos de fraternidade, solidariedade e igualdade – são a base de uma saúde mental plenamente estável, equilibrada.

Então, na contemporaneidade, vivemos um dilema: ao mesmo tempo que mergulhamos, no trabalho e na folga, nas telas de celulares e computadores, em busca de informação e entretenimento, execução de uma atividade e relaxamento, estimulamos cada vez mais um hábito de vida isolado, individualizado, de pouca interação social. Esse isolamento pode, muitas vezes, levar-nos a um sentimento de tristeza, angústia, ansiedade e depressão.

A impermanência constante de ideias e comportamentos estimula uma inquietação humana, no sentido de uma falta de pertencimento. Em função disso, grupos sociais com interesses temáticos afins estão cada vez mais procurando se manter conectados, nas redes sociais e em encontros presenciais, de maneira a criar uma comunidade que possa responder às complexas questões do nosso tempo, em busca dos “valores humanos fundamentais” (BAUMAN, 2021, p. 213).

Os valores humanos fundamentais, numa perspectiva de desenvolvimento ético, estético e crítico da consciência, devem considerar que o ser humano “está no mundo e com o mundo”, ou seja, suas “relações não se dão apenas com os outros, mas se dão no mundo, com o mundo e pelo mundo” (FREIRE, 1999, p. 30). A relação com o mundo passa pela capacidade que temos de interpretar a realidade, de maneira a refleti-la e transformá-la. Como a cultura faz parte da criação humana, transformar a realidade consiste em recriar a própria cultura (Ibid., 31). Logo, embora exista um meio de produção cultural baseado no princípio da massificação alienada, sem o interesse de desenvolver a consciência crítica, e do mero consumo desenfreado, isso não impede que possa existir, também, a produção de uma cultura que caminhe na contramão, buscando realizar uma crítica da realidade, numa perspectiva de compreender que, no mundo, existe muita exploração, opressão, dominação, desigualdade e injustiça social (MARQUES, 2018, p. 30).

Logo, os produtos culturais devem ser interpretados numa perspectiva de revelação ou despertar da realidade, de maneira que a nossa consciência crítica possa nos conduzir a pensamentos e ações que promovam algum tipo de mudança na realidade que consideramos inapropriada ou inadequada para o desenvolvimento de um meio ambiente – permeado de vidas humanas, animais e vegetais – verdadeiramente saudável.

Nesse aspecto, mesmo sendo o personagem Homem-Aranha produto de um contexto, a Guerra Fria, na década de 1960, em que até a vestimenta do personagem, da mesma forma que o Super-Homem, na década de 1930, representa o desejo de um país (os Estados Unidos) de demarcar território cultural, por meio de cores (azul e vermelho) que remetem à sua própria bandeira, devemos observar que a abordagem crítica do personagem, principalmente no chamado multiverso, não somente nos permite detectar o desejo da indústria cultural de expandir suas influências e seus lucros, mas também de refletir sobre a influência do próprio personagem e suas várias versões no desenvolvimento de grupos sociais comprometidos com causas sociais e com produção de conteúdo cultural, na internet, a partir do envolvimento individual com valores e virtudes que vislumbram nos personagens do Aranhaverso.

4. Aranhaverso – o multiverso do Homem-Aranha

Pela editora Marvel, narrativas de histórias em quadrinhos que descrevem mundos alternativos existem há décadas. Essas narrativas são chamadas de “O que aconteceria se...”.

Em 1978, por exemplo, foi publicada a história “O Que Aconteceria Se... Outra Pessoa Tivesse Se Tornado o Homem-Aranha?”, com roteiro de Don Glut e arte de Rick Hoberg, em que, em mundos distintos, personagens conhecidos de Peter Parker, como Flash Thompson, seu colega de faculdade, e John Jameson, seu chefe no jornal Clarín Diário, transformam-se em Capitão Aranha e Aranha Jameson, respectivamente. No entanto, os distintos aracnídeos, cada um com sua narrativa alternativa, não podem interagir com a realidade de Peter Parker. Logo, as histórias do universo de “O que aconteceria se...” se passam em mundos isolados, desconectados da realidade do personagem principal. No entanto, o multiverso permite a criação de diversos personagens – Miles Morales (o Homem-Aranha negro), Gwen-Aranha (namorada do Peter Parker, que, originalmente, é assassinada por seu arqui-inimigo Duende Verde), *Spider-Punk* (um Homem-Aranha *underground*), Homem-Aranha 2099 (um Homem-Aranha do futuro), Homem-Aranha *Noir*, com uma estética em preto em branco etc. – com distintos perfis, mas que, em função de algum fenômeno místico ou científico, podem interagir, muitas vezes em mundos diferentes dos quais são originados.

O fascínio que cada um dos personagens do multiverso do Homem-Aranha, também chamado de Aranhaverso, desenvolve no leitor e/ou espectador está relacionado à forma como cada personagem é concebido. Os valores e os interesses que existem no processo de criação de uma narrativa em quadrinhos, historicamente, sempre levou em consideração o público-alvo, ou seja, a cultura na qual estava inserido. No século V, por exemplo, na Índia, contadores de histórias budistas carregavam rolos de tecidos ilustrados, a fim de propagar os ensinamentos de Sidarta Gautama, o Buda histórico, de maneira nômade, em pequenos vilarejos do país (CAMPOS, 2022, p. 27-28). Essas histórias apresentavam conceitos filosóficos novos, mas inseridos numa cultura hinduísta que permitia uma identificação com o personagem central, o príncipe Sidarta Gautama, que, aos 29 anos, resolve abandonar seu palácio e sua vida de luxo para viver como asceta, durante cinco anos, até atingir o despertar de sua consciência ou nirvana, de maneira a ensinar às pessoas o caminho da cessação do sofrimento.

Os perfis estabelecidos para os personagens do Aranhaverso buscam dialogar com grupos culturais diversos, mas afins. Logo, a análise do processo criativo e do perfil de cada personagem, numa perspectiva dos Estudos Culturais, deve considerar que os personagens são produtos da cultura popular e de massa que expressa os rumos da cultura contemporânea (ESCOSTEGUY, 2006, p. 142). Nesse aspecto, o personagem fictício Homem-Aranha Indiano (Figura 3), *alter ego* de Pavitr Prabhakar, criado pelos artistas indianos Jeevan J. Kang, Suresh Seetharaman e Sharad Devarajan, no início dos anos 2000, foi concebido com o intuito de

estabelecer um diálogo do Ocidente com a cultura asiática. A biografia de Pavitr Prabhakar é semelhante à de Peter Parker: menino órfão e pobre criado pelos tios, batalhador e trabalhador, que aprende desde muito cedo que, “com grande poderes, vêm grandes responsabilidades”. A diferença é que o contexto cultural do personagem, num país asiático, com religião e costumes diferentes dos países ocidentais, propõe um perfil em que leitores e espectadores asiáticos possam se identificar mais. Não podemos esquecer que a gigantesca população da Índia, com aproximadamente 1,5 bilhão de habitantes, é um atrativo econômico forte para a indústria de entretenimento estadunidense. Criar um personagem que permita uma identificação cultural imediata, no continente asiático, representa, também, maior possibilidade de adentrar um mercado bastante fechado, no campo cultural.

Figura 4. Homem-Aranha Indiano original: diálogo com a cultura oriental.



Fonte: DEVARAJAN, Sharad; SEETHARAMAN, Suresh; KANG, Jeevan J. Spider-Man: India #1.

Nova Delhi: Gotham Entertainment Group, 2004.

Da mesma forma que a concepção artística do personagem Homem-Aranha Indiano foi baseada na cultura asiática, o Homem-Aranha Noir (Figura 5), criado **por** David Hine e Fabrice Sapolsky, entre outros, no final dos anos 2000, foi inspirado no expressionismo alemão e nos romances policiais da década de 1930, nos Estados Unidos. Logo, as narrativas do Homem-Aranha Noir possuem uma estética com forte contraste entre luz e sombras e muito suspense. No processo de construção dos personagens, os aspectos associados à sua cultura também devem considerar a sua linguagem corporal (expressões faciais e gestos), de maneira a denotar o seu caráter e o seu estado psicológico e espiritual (HALL, 2012, p. 67).

Figura 5. Homem-Aranha Noir original: homenagem às narrativas policiais.



Fonte: HINE, David; SAPOLSKY, Fabrice; GIANDOMENICO, Carmine Di. Spider-Man Noir #1.
Nova York: Marvel Comics, 2009.

O dilema ético do Homem-Aranha Noir está centrado na forma como lida com seus impulsos e na possibilidade iminente de, de posse de uma arma de fogo, matar – devemos considerar que o Homem-Aranha original não usa armas letais. A angústia do sombrio aracnídeo é própria de policiais e detetives em contextos extremamente violentos, em que mafiosos inescrupulosos não respeitam vidas e utilizam métodos muitas vezes sádicos a fim de conseguir seus objetivos ilícitos. Nesse aspecto, o profissional da área investigativa deve ter o senso ético apurado, de maneira que não possa ultrapassar limites, cometer abusos de poder, tendo como objetivo maior a segurança e o bem-estar da sociedade.

Ao refletir sobre o compromisso do profissional com a sociedade, o educador Paulo Freire propõe que, uma vez que, antes do ser profissional, existe o ser humano, o verdadeiro compromisso tem de ser sempre solidário, não podendo se reduzir jamais a gestos de falta de generosidade (FREIRE, 1999, p. 19). Como todo ser humano não pode estar fora de um contexto histórico-social cujas relações interpessoais formam sua identidade, então essa ação profissional corresponde a uma ação social de caráter ético e crítico que promove o desenvolvimento de uma consciência dialógica e transformadora. Nesse aspecto, o caráter solidário do compromisso profissional envolve, fundamentalmente, a presença de valores humanos em ações éticas que possam estimular a mudança de consciência e, consequentemente, do mundo no nosso entorno.

No mundo atual, as pessoas passam tanto tempo em celulares e televisores, imersos durante horas e horas em informações e imagens digitais, que, muitas vezes, nem sequer têm

tempo para compreender verdadeiramente o que acessaram. O mundo globalizado e complexo da era da informática e redes de comunicação em altíssima velocidade estimula a produção de muita informação, mas, lamentavelmente, ocorre o surgimento de pouca reflexão e muita pressão profissional. Muitas vezes, o excesso de informação somente contribui para o aumento de ansiedade, insônia e inquietação. Logo, nos tempos de globalização, o trabalho coletivo, solidário e dialógico, diferentemente do trabalho individual, egoísta e monológico, pode ser uma grande fonte de aprendizagem, bem-estar e crescimento ético para o profissional comprometido com a transformação social.

No caso específico do profissional do design gráfico, atuante em distintas áreas da sociedade, principalmente por meio de projetos no campo da comunicação visual, o aprendizado solidário e compartilhado é uma tarefa necessária para toda a vida (CARDOSO, 2016, p. 172-173). Segundo Lima & Martins (2011, p. 115), para um melhor desenvolvimento de interações pessoais, o conceito de design social pode ser importante, uma vez que está associado a “uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e consequências sociais do processo de design”, promovendo “valores como sustentabilidade e desenvolvimento sociocultural”, numa perspectiva de concretizar propósitos voltados para a educação e a prática em design, promovendo ações que vislumbrem necessidades sociais.

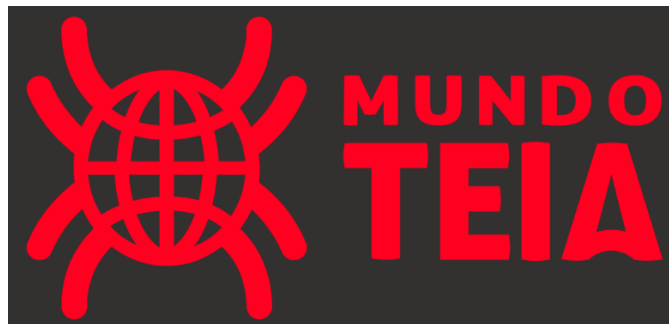
O grupo “Mundo Teia” (Figura 6), por exemplo, criado na capital paraibana, se inspira em personagens do Aranhaverso, e utiliza conceitos de design social, por meio de logotipo (Figura 7), vestuário, imagens, frases, a fim de enaltecer as virtudes do Homem-Aranha e, assim, apoiar e inspirar, principalmente, crianças em situação de vulnerabilidade. Inclusive, uma das frases mais conhecidas, no universo desse personagem, foi dita por seu Tio Ben, “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, e promove uma profunda reflexão sobre a consciência que devemos ter sobre as nossas ações.

Figura 6. Grupo “Mundo Teia” em hospital de crianças.



Fonte: De autoria própria.

Figura 7. Logotipo do grupo “Mundo Teia”.



Fonte: Grupo “Mundo Teia”.

Uma ação solidária, estabelecida a partir de motivações compassivas, é um ato não somente generoso, mas envolve uma profunda responsabilidade social. O grupo “Mundo Teia” busca promover, por meio de um processo dialógico em hospitais, clínicas, festas de aniversários, eventos culturais etc., reflexões sobre a necessidade de cada vez mais nos conectarmos, como os pontos de uma teia, de maneira a criar uma rede de relações afetuosas e amistosas baseada no respeito às diferenças e na valorização da solidariedade. A atuação educativa do grupo é realizada tendo como preceitos a alegria e a esperança, uma vez que, embora a situação do país seja dura para a maioria da população, permanecer no silêncio ou na acomodação corresponderia, de certa forma, a negar a humanização ética e solidária necessária

à transformação da consciência e da realidade. Ao interagir dialógica e alegremente com crianças e adultos, por meio do sorriso e do respeito, valores humanos são transmitidos, de maneira a sensibilizar corações e promover reflexões (FREIRE, 1996, p. 84-85).

Além de ações presenciais, grupos culturais atuam na internet, produzindo material vasto, que, em geral, é divulgado em redes sociais e no *YouTube*. Essas plataformas estimulam o desenvolvimento de um multiculturalismo crítico e permitem um diálogo constante entre consumidores de narrativas ficcionais. Relacionados ao mundo dos quadrinhos, há vários canais, no *YouTube*, que debatem gibis e filmes. Em geral, há espaços para debates, e a interação ocorre em função de assuntos específicos. Em eventos relacionados à cultura de massa ou cultura pop, como a *Imagineland* ou CCXP, esses grupos formados na internet normalmente se encontram, a fim de estreitar vínculos e reforçar a necessidade de participar de uma comunidade cultural.

5. Considerações finais

Este artigo apresenta reflexões sobre ações individuais ou coletivas, inspiradas em virtudes de personagens das narrativas ficcionais, de maneira que possam funcionar como um elemento catalisador para o desenvolvimento de um diálogo e de uma maior empatia entre admiradores de personagens com superpoderes. Em geral, os comentários dos leitores e espectadores surgem em plataformas na internet, principalmente no *YouTube*. Algumas vezes, a partir dos diálogos na internet, grupos propõem se reunir para ver filmes e desenvolver ações sociais. E, como algumas dessas ações estão associadas à interação com crianças em hospitais, numa perspectiva de promover brincadeiras, leituras e cantos, a necessidade de um encontro presencial frequente torna-se fundamental.

Deve-se destacar que a utilização de instrumentos relacionados ao design gráfico, como a criação de logotipos, ilustrações, figurinos e fotos em redes sociais, permite que uma ação social solidária, inspirada em virtudes de um personagem fictício, possa ser compartilhada com milhares de pessoas, de maneira que possa servir de exemplo e inspiração para ações semelhantes, não somente em hospitais, mas também em escolas, festas, feiras, competições esportivas etc.

Não somente os grupos culturais com temáticas afins, que se reúnem para conversar sobre personagens e narrativas, mas pessoas que acabam se beneficiando das ações desses

grupos, podem criar vínculos afetivos mais duradouros, de maneira que possa surgir uma prática dialógica permeada de respeito, camaradagem e amizade.

Assim, na interação e nas ações de grupos culturais, pode surgir um genuíno sentimento de solidariedade e pertencimento, de maneira que os impactos da aceleração da contemporaneidade, no que se refere a informações e costumes, podem ser reduzidos ou amenizados, uma vez que esses indivíduos poderão se sentir literalmente mais conectados, a partir de laços afetivos cultivados com base no diálogo franco, no sorriso sincero e na disponibilidade de ajudar o outro.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

CAMPOS, Rogério de. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo; Editora Veneta, 2022.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. **Estudos Culturais: uma introdução**. In: O que é, afinal, Estudos Culturais. Organização e tradução de Tomaz Tadeu da Silva. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 12 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

_____. **Educação e mudança**. Trad. Moacir Gadotti; Lillian Lopes Martin. 23 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

HALL, Andrew. **Fundamentos essenciais da ilustração**. Trad. Marcos Capano. São Paulo: Rosari, 2012.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2022.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Trad. Ivone Castillo Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LIMA, Edna Cunha; MARTINS, Bianca. Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico: história, conceito & atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

MARQUES, Edmilson. **Histórias em quadrinhos: valores e luta cultural**. Curitiba: Appris, 2018.

Sumário

Uma reflexão é proposta, por meio de um artigo científico, sobre a relação entre leitores e/ou espectadores e o personagem Homem-Aranha do multiverso, chamado Aranhaverso, com perfis muitas vezes antagônicos, numa perspectiva de formação de novos públicos consumidores e, principalmente, de desenvolvimento, do ponto de vista da recepção, de uma consciência ética, estética e transformadora. O artigo está dividido em quatro seções: (1) Introdução; (2) Estudos Culturais e identidade cultural na contemporaneidade; (3) Aranhaverso – o multiverso do Homem-Aranha; (4) Considerações finais.

Seção 1: Introdução

Considerando que as histórias em quadrinhos são uma expressão cultural que manifestam valores e, também, interesses socioculturais e econômicos (MARQUES, 2018, p. 16), é realizada uma análise de um padrão comportamental associado a recepções e produções culturais realizadas por grupos sociais imersos numa cultura midiática, principalmente em ambientes digitais, na perspectiva de compartilhar saberes e competências sobre o multiverso do personagem Homem-Aranha.

Seção 2: Estudos Culturais e identidade cultural na contemporaneidade

Na Seção 2, analisa-se o conceito de Estudos Culturais e a identidade cultural e contemporaneidade, numa perspectiva dos Estudos Culturais (HALL, 2022) – e sua característica interdisciplinar, nas relações sociais – e da identidade cultural na contemporaneidade (BAUMAN, 2021), a fim de mostrar como esses conceitos estão associados à cultura dos quadrinhos e seus derivados.

Seção 3: Aranhaverso – o multiverso do Homem-Aranha

Na Seção 3, apresenta-se o conceito do multiverso e os personagens derivados do personagem Homem-Aranha. Observa-se que, na construção de uma franquia do personagem

aracnídeo, muitas vezes as suas virtudes – lealdade, integridade, compaixão, intuição, bondade, generosidade, esperança etc. – podem ser questionadas e até ignoradas, por algumas versões do personagem original.

Analisa-se como cada personagem é criado com o intuito de desenvolver um empatia em um público específico, como, por exemplo, o Homem-Aranha Noir, pensado para um público fã de romances policiais, e o Homem-Aranha Indiano, criado para atrair um público asiático. No entanto, o processo de criação de personagens, por ser artístico, não busca somente ampliar o número de receptores, mas também estabelece uma reflexão ética e estética, a partir dos valores e das virtudes das suas distintas versões, de maneira compreender como essa identificação pode gerar o desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora, na arte e na sociedade. Nesse aspecto, importante frisar que, no tocante ao ser humano, a ética que deve prevalecer não é a ética de mercado, voltada somente para o consumo, mas, sim, a ética universal da solidariedade humana, voltada para o bem-estar social (FREIRE, 1996, p. 144).

Seção 4: Considerações finais

O artigo, ao utilizar histórias em quadrinhos e filmes para analisar a identificação cultural de leitores e espectadores com o multiverso do personagem Homem-Aranha, considera que, embora exista a defesa, em certos setores da indústria dos quadrinhos, da “neutralidade da arte”, ou seja, uma arte voltada somente para o entretenimento, é possível observar, na construção polifônica do personagem Homem-Aranha, histórias que propõem reflexões éticas e estéticas, numa perspectiva de desenvolvimento de uma consciência crítica e transformadora.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2022.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 12 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MARQUES, Edmilson. *Histórias em quadrinhos: valores e luta cultural*. Curitiba: Appris, 2018.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC com ficha catalográfica (sem assinatura) e folha de aprovação

Assunto:	TCC com ficha catalográfica (sem assinatura) e folha de aprovação
Assinado por:	Ulisses Brito
Tipo do Documento:	Projeto
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ulisses Braquehais Brito, DISCENTE (202317010005) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO**, em 24/07/2025 20:44:07.

Este documento foi armazenado no SUAP em 24/07/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1554579
Código de Autenticação: b83f5f881e

