

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: EDUCAÇÃO PARA O LAZER A PARTIR DE ELEMENTOS DA CONTEMPORANEIDADE¹

Recebido em: 02/11/2015

Aceito em: 01/04/2016

Silvio Rossi Filho

Milena Avelaneda Origuela

Cinthia Lopes da Silva

Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep)

Piracicaba - SP - Brasil

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo analisar uma história em quadrinhos de super-heróis, tendo como finalidade a educação para o lazer a partir de elementos da contemporaneidade no âmbito escolar. As histórias em quadrinhos são ao mesmo tempo arte e produção midiática. Tais histórias podem ser uma opção de atividade de lazer para pessoas de diferentes idades e regiões, sendo fundamental uma ação educativa para que os leitores tenham uma atitude ativa diante das imagens e mensagens dos quadrinhos. Foi realizada revisão de literatura e pesquisa documental, caracterizando este estudo como qualitativo. A análise resultou em cinco temas para serem discutidos na escola, relacionados à contemporaneidade: 1) a compreensão do tempo e a velocidade que ocorrem os fatos na sociedade contemporânea, 2) as novas tecnologias, 3) a construção cultural do corpo 4) o imperialismo cultural e econômico controlado pelos Estados Unidos e 5) a questão dos valores (éticos e morais).

PALAVRAS CHAVE: Atividades de Lazer. Educação. Meios de Comunicação.

SUPER HERO COMIC BOOKS: EDUCATION FOR LEISURE FROM ELEMENTS OF CONTEMPORANEITY

ABSTRACT: This work has the objective of analyzing a super hero comic book, aimed at education for leisure from elements of contemporaneity in the scope of school. Comic books are art and media production at once. Such comic books can be a leisure activity for people of all ages and places, and educational action is fundamental so that readers have an active attitude to the images and messages which are provided. It was done a literature review and documental research, characterizing it as a qualitative study. This analysis resulted in five themes to be discussed at school which are related to contemporaneity: 1) the understanding of time and speed in which the actions take place in contemporary society, 2) new technologies, 3) the cultural construction of the body, 4) the cultural and economic imperialism controlled by the United States, 5) moral and ethical values.

¹ Esta pesquisa foi financiada pelo CNPq, processo 471146/2013-7.

KEYWORDS: Leisure Activities. Education. Communications Media.

Introdução

Houve uma época em que as histórias em quadrinhos (HQs) só entravam nas escolas escondidas. Entretanto, atualmente obtém-se uma visão diferenciada, em que as mesmas podem ser excelentes aliadas do professor no processo de ensino e aprendizagem (CARVALHO, 2006). Por meio dessa perspectiva, teremos como base a discussão das HQs, tendo como finalidade a educação para o lazer no âmbito escolar a partir de elementos da contemporaneidade.

As HQs são produções midiáticas e artísticas que circulam na sociedade atual e podem ser elementos da cultura que compõem o conjunto de atividades de lazer realizadas no tempo disponível das obrigações sociais dos sujeitos de diferentes idades e regiões. Tais histórias podem ser compreendidas como mero produto a ser consumido ou como elemento a ser refletido com relação aos valores e significados atribuídos aos super-heróis, ao corpo e a sociedade contemporânea.

Temos como intuito analisar uma história em quadrinhos de super-heróis da revista “A Teia do Homem-Aranha-13: A essência do medo”. As HQs são produções em que os sujeitos podem ter acesso no seu tempo disponível, assim, iremos discutir quais os elementos e valores da sociedade contemporânea podem estar presentes em tais histórias, com o objetivo de favorecer aos leitores (alunos da educação básica) um material que instigue a reflexão sobre as HQs de super-heróis.

Metodologia

A metodologia utilizada foi composta por revisão de literatura e pesquisa documental, caracterizando este estudo como qualitativo. Esse tipo de estudo, segundo

Minayo (1994, p.22) trabalha com o “[...] universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

Por meio de levantamento bibliográfico, foi realizada a revisão de literatura acerca das HQs e a educação para o lazer no âmbito escolar, que constituiu a primeira fase da pesquisa. Utilizamos as bibliotecas da UNIMEP e UNICAMP para o acesso a livros, artigos, dissertações e teses e também a base de dados Scielo. Tivemos como palavras-chave: História em Quadrinhos, Lazer, Ação Pedagógica, Ensino Fundamental, Educação Básica, Educação Física, Contemporaneidade.

Para a revisão de literatura, adotamos as diretrizes metodológicas apresentadas por Severino (2007). Segundo o autor, para uma leitura rica e proveitosa ela deve dar-se em cinco fases: análise textual, análise temática, análise interpretativa, problematização e síntese pessoal. O período do levantamento bibliográfico foi de agosto/2014 a janeiro/2015.

A segunda fase da investigação foi a pesquisa documental. Segundo Gil (1999, p.66) essa pesquisa “[...] vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa”. Para o autor, o que caracteriza esse tipo de pesquisa são as fontes documentais normalmente em grandes números, documentos de primeira mão, que não obtiveram qualquer tipo de tratamento analítico (reportagens de jornal, cartas, filmes, gravações, documentos oficiais, etc.) e os documentos de segunda mão, que já receberam algum tipo de análise, como relatórios de pesquisa, relatório de empresas, tabelas estatísticas etc.

As HQs Panini Comics/Marvel Comics - publicadas no período de abril 2012 a maio de 2013, foram as fontes documentais dessa pesquisa. A opção por esse tipo de produção deve-se ao fato das editoras Panini Comics/Marvel Comics terem uma diversidade de produtos relacionados a personagens como Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, X-Men, Thor, Os Vingadores, Os Novos Supremos, amplamente divulgados no Brasil. Selecionamos para a pesquisa o exemplar que apresentou mais elementos relacionados à sociedade contemporânea. Como técnica de pesquisa, utilizamos a análise de conteúdo. De acordo com Gil (1999), esse tipo de análise desenvolve-se em três fases: a) a pré-análise, que é a fase de organização, b) exploração do material, que tem como objetivo administrar as decisões tomadas na pré-análise, refere-se fundamentalmente às tarefas de codificação (recorte, a enumeração e a classificação) e c) tratamento dos dados, inferência e interpretação, que objetivam tornar os dados válidos e significativos. Nessa última fase da análise documental tivemos como base a revisão de literatura realizada na primeira fase da pesquisa.

A HQ selecionada foi de uma revista em quadrinhos publicada pela Marvel e Panini Comics em junho de 2012, intitulada “A teia do Homem-Aranha-13: A essência do medo”. Dentro da revista, selecionamos a história “Essa garota é das minhas...”.

As HQs Na Contemporaneidade: Educação Para o Lazer no Âmbito Escolar

Para Anselmo (1975) as histórias em quadrinhos são ao mesmo tempo arte e meios de comunicação de massa, assim, elas possuem suas características próprias como quadro ou requadros, linhas cinéticas, onomatopeias, balões, sarjetas etc. Segundo McCloud (2005), as HQs não são voltadas apenas para crianças, super-heróis, ou animais engraçados. Como as HQs são consideradas uma arte, a mesma pode ser

usufruída pelas mais diversas idades e gêneros, e seus enredos podem ser construídos sem limitações para a criatividade humana.

Segundo Vergueiro (2014), as histórias em quadrinhos têm um caráter globalizador ao serem veiculadas no mundo inteiro, contendo temáticas que podem ser compreendidas de forma acessível aos alunos, com isso, possibilitam a integração entre as diferentes áreas do conhecimento, favorecendo na educação formal um trabalho interdisciplinar e com diversas habilidades interpretativas (visuais e verbais). Além disso, os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema, não existindo barreiras para seu aproveitamento, ou seja, sua utilização é válida tanto aos anos escolares iniciais quanto nas séries mais avançadas, até mesmo em nível universitário.

O mundo contemporâneo carrega características que o diferem de suas épocas anteriores, dentre tais características desse mundo pós-moderno Harvey (1989) destaca que o tempo físico e social tem sido desfeitos, assim, o tempo e o espaço passam a ser relativos. Com isso, as novas formas de produção “aceleram” o tempo havendo uma fragmentação espacial. Assim, o autor argumenta que isso tem causado um impacto desorientado sobre a política, a economia, a vida social e cultural. Além disso, o autor aborda outras características contemporâneas, como a acumulação flexível, a mudança organizacional como o sistema “just-in-time”, as novas tecnologias de controle eletrônico, os caixas eletrônicos e seu dinheiro de plástico, a instantaneidade, a descartabilidade. Com essa linha de raciocínio, podemos evidenciar que: “O que parece importar hoje é o maior acúmulo de informações no menor tempo possível, por meio do consumo dos produtos da mídia, além de modelos e formas de padrões de corpo e beleza” (ORIGUELA; LOPES DA SILVA, 2013, p. 1).

Veloze (2009) tem como base os autores Lipovetsy e Augé para se referir às características do mundo pós-moderno. Em comum, os dois autores colocam o excesso como uma das características centrais da contemporaneidade. Especificamente para Augé (2012), o excesso é representado por três figuras, sendo: superabundância factual, superabundância espacial e a individualização das referências. A superabundância factual é relacionada com o tempo e a percepção que temos dele, pois os fatos são divulgados em maior velocidade comparada a épocas anteriores, com isso, a ocorrência dos fatos do cotidiano são descobertos, conhecidos e entendidos pela sociedade quase simultaneamente ao acontecimento propriamente dito. Já a superabundância espacial é relacionada ao espaço, pois na época atual, os avanços tanto nos meios de comunicação como nos meios de transportes, gerou uma conquista espacial encurtando distâncias e acelerando as trocas de informações. Por fim, a individualização das referências possui relação com o ego, ou seja, os indivíduos contemporâneos geralmente enxergam suas atitudes com um olhar apenas individual, assim acabam construindo sentidos para o excesso de referentes individuais e, conseqüentemente, menos às coletividades. Ao passo que praticam uma leitura individual e particular com relação às informações que recebem.

Em seus estudos, Vieira (2007) relata registros que havia várias críticas em relação as histórias em quadrinhos “tradicionais” em que impediam o homem de refletir sobre si mesmo, negando as contradições da sociedade, seus meios de produção, as diferenças de classe, a sexualidade, a cultura e a liberdade de pensar e criar. No entanto, o autor também relata que, as HQs na contemporaneidade contêm enredos em que os heróis e suas narrativas, evidenciam os males e imperfeições do mundo pós-moderno, expondo-os à análise e à decodificação de seus mitos e significações subliminares.

Sendo assim, Vieira (2007) afirma que, se anteriormente os quadrinhos “tradicionais” se caracterizavam por uma leitura ingênua com poucas diversidades de interpretações, na contemporaneidade essas produções são compostas por uma leitura mais apurada, a ponto de abordar temas de importância política e de reflexão sobre o próprio mundo e a sociedade que lhes deu origem. Como consequência disso, em seus estudos o autor abordou que quanto mais intelectualizado é o leitor, maiores as possibilidades de interpretação e visão crítica da mensagem, impedindo o mesmo de possíveis manipulações do entretenimento.

Portanto, Vieira (2007) conclui que, os heróis das histórias em quadrinhos tornaram foco de crítica e resistência à passividade do leitor, com isso, as HQs estão possuindo obras com intenso conteúdo crítico e político, além de conter em seus enredos heróis “mais” humanizados e próximos do nosso cotidiano, cujas narrativas servem como material de estudo sobre a época e contexto em que se situam.

Como foi dito anteriormente, Harvey (1989) explica em sua obra sobre algumas caracterizações que culminaram na transformação da sociedade moderna em contemporânea. Tais caracterizações estão explícitas ou implícitas nos desenhos e nos diálogos das HQs. Para ele, o período que antecedeu a contemporaneidade sequenciou em uma série de inovações técnicas e novos modos de ver o espaço e o movimento. No caso, a fotografia, assim como o grafismo e o “perspectivismo” impulsionaram a produção e a organização do espaço urbano.

“Surge então a imagem da metrópole como “uma máquina bem azeitada”, onde se evidencia uma preocupação com a pureza da linguagem arquitetônica, cultural e na compressão do espaço-tempo” (HARVEY, 1989, p. 246). O encolhimento do espaço, segundo ele, deu origem a competições e estratégias competitivas, além de construções

culturais fragmentadas.

A metrópole surgida nas HQs com seus super-heróis e anti-heróis lutando entre si, por meio de vantagens competitivas são mostradas nas páginas, por meio de diálogos e imagens profundamente fragmentadas. Também se percebe uma aceleração do tempo e das atividades, da propulsão de novas tecnologias. Implicitamente podemos observar também uma aceleração do ritmo e dos estilos de vida.

Harvey (1989) tem como base Jean Baudrillard ao falar dessas imagens. Imagens que se tornam em certo sentido mercadorias, porque, segundo o autor, o capitalismo tem preocupação dominante com a produção de signos, imagens e sistemas de signos, e não com as próprias mercadorias. A transição que ele indica é importante, uma vez que a imagem serve para estabelecer uma identidade de mercado.

Em outras palavras, a aquisição de uma imagem se torna um elemento importante e referenciado nos mercados de trabalho. Por conseguinte, a imagem passa também a ser parte de uma busca pela identidade individual, pela autorrealização e pelos significados. No caso das HQs, dos personagens e das figuras contemporâneas, a imagem que é mostrada traduz significados à identidade do leitor ou dos leitores e ainda os significados são representados a partir do corpo, das atitudes, das roupas e dos utensílios cotidianos. *Beiras et al.* (2007) destaca que os super-heróis na contemporaneidade possuem um status corporal padronizado e enfático, com isso, os heróis masculinos possuem os corpos mesomórficos, viris, atléticos e musculosos para destacar protagonismo. Já as super-heroínas possuem os corpos esguios e erotizados. Em relação a construção dos corpos femininos, Siqueira e Viera (2008) abordam que as super-heroínas são construídas segundo as expectativas masculinas, além de concordar com *Beiras et al.* (2007) em relação a padronização dos corpos dos super-heróis e

heroínas das HQs, pois para Siqueira e Vieira (2008) essa padronização é para favorecer a mercadorização do corpo, mercado esse voltado a dietas, medicamentos, cirurgias estéticas, exercício físico. Desse modo, os personagens acabam moldando seus corpos ao modelo estabelecido pela mercadorização do corpo.

Ao observarmos a imagem a seguir, podemos observar a coerência dos estudos de *Beiras et al.* (2007) e Siqueira e Vieira (2008), pois na mesma consta a presença de seis super-heróis (Lanterna Verde, Superman, Batman, Raio Negro, Arsenal, Tornado Vermelho) e quatro super-heroínas (Mulher Maravilha, Canário Negro, Mulher Gavião, Vixen), ao passo que todos os personagens possuem seus corpos caracterizados conforme os autores haviam relatado. Nesse contexto, as HQs de super-heróis são mais um dos meios que o mercado do corpo utiliza para divulgar seu padrão de beleza corporal, utilizando esses personagens em prol de seus interesses.

Figura 1. Liga da justiça personagens



Fonte: Google imagens (2015) /palavras-chave: Liga da Justiça.

Stenzel (2002) comenta que a construção cultural do corpo se modifica de época para época, de cultura para cultura. Um dos tópicos que a autora relata é que no século XIX possuir um corpo com sobrepeso era considerado o belo, pois demonstrava fartura e riqueza. Nessa perspectiva, podemos fazer aproximações com as reflexões de Kofes (1989) a respeito do discurso do corpo, em que a autora questiona se é possível obter um corpo no qual esteja livre de discursos, insinuando-o como ele tem que ser. Essas questões podem ser discutidas na Educação Básica com objetivos de professores e alunos refletirem sobre os significados atribuídos ao corpo na sociedade contemporânea.

Ao destacarmos alguns elementos e valores da sociedade contemporânea que compõem a construção das HQs de super-heróis, podemos fazer algumas considerações sobre a educação para o lazer no âmbito escolar.

A proposta de educação para o lazer é baseada nas considerações de Marcellino (2007), em que o lazer é objeto de educação, ao contrário da educação pelo lazer (lazer como veículo de educação). A educação para o lazer pode ser trabalhada na escola, no tempo destinado às aulas ou no tempo disponível a partir das atividades de lazer. A educação pelo lazer pode ocorrer somente no tempo disponível, dado que o horário regular de aulas na escola é um tempo de obrigações.

A lei de diretrizes e bases (LDB) 9394/96 relata no artigo 21, que a educação básica é composta pela educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. Logo em seguida no artigo 22, mostra que a mesma tem a finalidade de: 1) desenvolver o educando, 2) assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania, 3) fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores (BRASIL, 1996). Dessa forma, podemos considerar que a proposta de educação para o lazer atente tais finalidades, pois segundo Marcellino (2007), um dos princípios é

viabilizar conhecimentos teóricos sobre o lazer, de modo que os sujeitos possam alcançar os níveis crítico e criativo, em um trabalho que instigue a reflexão e criatividade dos alunos.

Em relação à segunda finalidade do artigo 22 da LDB 9394/96, o preparo para o exercício da cidadania, Marcellino (2007) aborda que a proposta de educação para o lazer tem como objetivo o desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos, isso com base em valores, ética e respeito à pluralidade cultural.

Por fim, a última finalidade do artigo 22 da LDB 9394/96, é fornecer meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores. Podemos considerar que alunos que tiveram acesso aos conhecimentos teóricos/práticos do lazer, alcançando os níveis crítico e criativo, poderão ter uma visão privilegiada caso se interessem em trabalhar com o lazer, no que se refere aos seus interesses colocados por Marcellino (2007): artísticos, manuais, intelectuais, turísticos, sociais e fisioesportivo, além de poderem incentivar o interesse dos sujeitos aos estudos e pesquisas relacionadas ao tema.

Santos Neto (2011) faz uma consideração em que o propósito de atingir os objetivos educacionais definidos não deve levar o professor ao equívoco da didatização das histórias em quadrinhos, ou seja, essa arte não pode apenas se submeter sobre este ou aquele ponto específico do programa definido no currículo da escola. Para tanto, precisam aprender a linguagem, desenvolver a sensibilidade, ter acesso a boas obras, por isso a importância do professor ao conhecimento do universo das HQs, utilizando sua experiência ao trabalhar o conteúdo que pretende, sem cair na didatização e no empobrecimento da riqueza trazida pelas histórias em quadrinhos.

Dessa forma, a discussão em sala de aula sobre os elementos e valores da contemporaneidade que compõem as HQs de super-heróis poderá despertar a curiosidade humana, como relata Freire (1996):

Como manifestação presente a experiência vital, a curiosidade humana vem sendo histórica e socialmente construída e reconstruída. Precisamente por que a promoção da ingenuidade para a criticidade não se dá automaticamente, uma das tarefas precípua da prática educativa-progressista é exatamente o desenvolvimento da curiosidade crítica, insatisfeita, indócil. Curiosidade com que podemos nos defender de "irracionalismos" decorrentes do ou produzidos por certo excesso de "racionalidade" de nosso tempo altamente tecnologizado. E não vai nesta consideração nenhuma arrancada falsamente humanista de negação da tecnologia e da ciência. Pelo contrário é consideração de quem, de um lado, não diviniza a tecnologia, mas, de outro, não a diaboliza. De quem a olha ou mesmo à espreita de forma criticamente curiosa (FREIRE,1996, p.18).

Ou seja, como Freire (1996) argumentou, a criticidade não se constrói de maneira automática, para isso ocorrer é necessário uma prática educativa-progressista. Assim, podemos relacionar as ideias do autor à proposta de educação para o lazer no âmbito escolar, no qual a finalidade é viabilizar aos alunos o acesso ao conhecimento sobre lazer. Assim, no caso específico das HQs de super-heróis, o processo de ensino-aprendizagem será construído a partir de discussões que favoreçam os alunos a conhecerem essas histórias e usufruírem as mesmas no seu tempo disponível, porém sendo leitores críticos e reflexivos diante de elementos e valores presente em tais histórias.

A seguir apresentaremos a análise de uma história em quadrinhos da Panini/Marvel. O intuito da análise é fornecer material didático para a mediação pedagógica na Educação Básica, no sentido da educação para o lazer, tendo como foco as histórias em quadrinhos.

A história a ser analisada tem como protagonista a super-heroína Garota-Aranha (Anya Sofia Corazón), licenciada pela Marvel Comics, empresa essa situada nos Estados Unidos e criada pelos autores Fiona Kai Avery e Mark Brooks. A personagem Anya Sofia Corazón, com 16 anos de idade, é uma super-heroína possuindo uma identidade secreta de Garota-Aranha, que combate o crime em seu tempo disponível. A mesma, recebeu seus poderes de um membro da Sociedade da Serpente e tem um exoesqueleto simbiótico, bem como agilidade e força sobre-humana (GUIA DOS QUADRINHOS, 2012).

Figura 2. Capa da revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012.

“ESSA GAROTA É DAS MINHAS...”: ANÁLISE DE UMA HQ

Resumo da história: Nova York está sob ataque de vários robôs gigantes denominados de Octobôs (criados pelo Dr. Octôpus), assim, o Homem-Aranha e outros

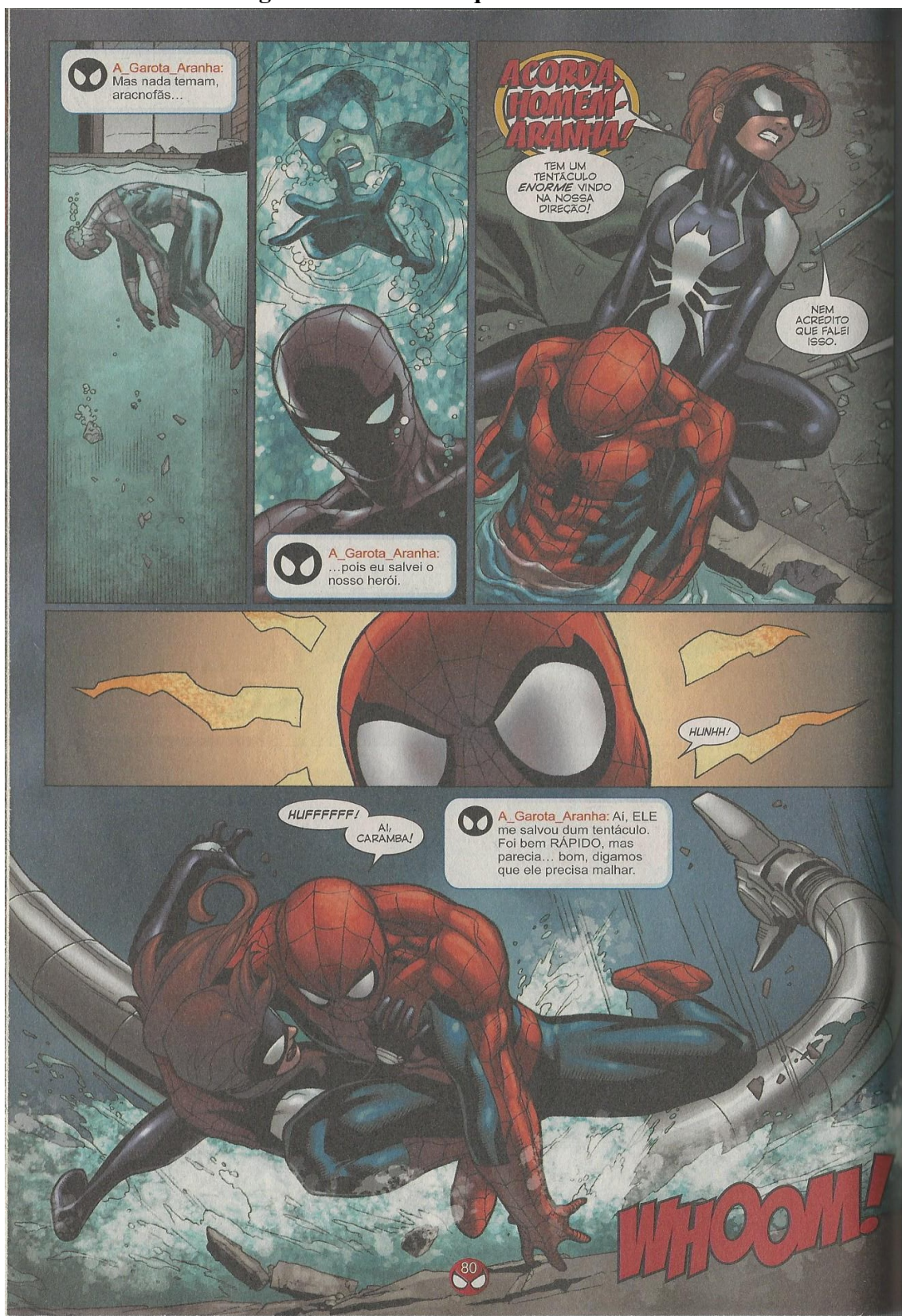
super-heróis estão enfrentando essa ameaça no decorrer da cidade. Em meio à batalha, o Homem-Aranha é nocauteado por um Octobô e acaba caindo em uma piscina. Nesse momento, a Garota-Aranha surge e salva o super-herói do pior. Após isso, o Homem-Aranha aconselha a super-heroína a não se envolver na batalha contra os robôs gigantes, a mesma segue o conselho do aracnídeo e retorna a sua ação anterior, que era combater criminosos que estavam aproveitando a situação da batalha dos heróis contra os Octobôs para assaltar lojas comerciais.

Figura 3. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 79.

Figura 4. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 80.

Figura 5. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 81.

Nas três imagens anteriores, podemos observar nos diálogos que várias palavras são condensadas, como: “dum” (de um), “cumé” (como é), “prum” (para um), “tava” (estava), “cê” (você), isso demonstra que atualmente, uma característica das HQs de super-heróis é a condensação das palavras, algo próximo do que é falado nas ruas e não necessariamente sendo a forma ortográfica correta da escrita.

Além disso, a HQ também mostra vários acontecimentos simultâneos, como o ataque dos Octobôs em Nova York, a Garota-Aranha salvando a vida do Homem-Aranha, e a mesma demonstrando em pensamento o que divulgará (ou o que está divulgando) nas redes sociais. Assim, podemos relacionar tal análise com os argumentos de Augé (2012) em relação às características da sociedade contemporânea, justificando essa velocidade na troca de dados e acontecimentos, pois, segundo o autor, na contemporaneidade, os fatos são divulgados em maior velocidade que em épocas anteriores, assim, são descobertos, conhecidos e entendidos pela sociedade quase simultaneamente ao acontecimento propriamente dito, ou seja, em ambos os casos é retratado o excesso de superabundância factual, sendo essa uma das características retratada pelo autor, relacionada com o tempo e a percepção que temos dele.

Outra questão que a HQ retrata, é o uso da tecnologia abordada pela Garota-Aranha no decorrer da história. A personagem procura compartilhar seus pensamentos envolvidos no enredo com outras pessoas em uma determinada rede social da Internet. Nesse caso, podemos considerar esse aspecto do diálogo da Garota-Aranha com outros internautas como mais uma característica da sociedade contemporânea, pois segundo Santiago e Kawaguti (2012, p.68), tendo como base o autor Castells e sua obra “A era da informação”: “As novas tecnologias fazem parte com que, em curto espaço de tempo, as pessoas possam acostumar com o conforto que elas oferecem, ao ponto de

nem poderem imaginar viverem sem elas, uma vez que muitas auxiliam na realização de atividades diárias”. Os mesmos Santiago e Kawaguti (2012) apontam como exemplos dessas novas tecnologias e recursos o Facebook®, Twitter®, meme e Orkut®, os quais permitem que as notícias em qualquer território estejam, no minuto seguinte, à disposição de todos, independentemente de sua localização.

Em relação às considerações anteriores de Santiago e Kawaguti (2012), podemos relacionar com os argumentos de Augé (2012) no que se refere à superabundância espacial, sendo essa uma característica da sociedade contemporânea com relação ao espaço, pois na época atual os avanços tanto na mídia como nos meios de transportes, gerou uma conquista espacial encurtando distâncias e acelerando as trocas de informações.

Ao abordarmos a questão das tecnologias contemporâneas, situada na história em quadrinhos analisada, por meio da super-heroína Garota-Aranha, podemos discutir com alunos da Educação Básica tal fato, pois segundo Viana (2012, p.81):

[...] é necessário ampliar conhecimento sobre rede e seus usos, uma vez que críticos da Internet e reportagens de mídia sustentam uma visão, por vezes ora apocalíptica, ora exclusivamente consumista, prejudicando, assim, uma leitura das apropriações neste contexto.

Neste sentido, ao partimos dos argumentos de Viana (2012) na questão das críticas às novas tecnologias, destacamos a proposta da educação para o lazer abordada por Marcellino (2007). As HQs de super-heróis, sendo um produto artístico e midiático, expressam elementos e valores relacionados à sociedade contemporânea e isso deve ser discutido na Educação Básica.

Figura 6. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 82.

Segundo *Beiras et al.* (2007) os corpos dos super-heróis e super-heroínas das HQs Marvel são construídos de acordo com os padrões de beleza que circulam em um determinado meio social, padrões esses, que são bem explorados pela mídia. Em relação a imagem anterior, ao observarmos o corpo de uma super-heroína (Garota-Aranha, com 16 anos de idade) e dos dois super-heróis (Thor e Homem-Aranha), podemos registrar coerência com os argumentos do autor. Thor e Homem-Aranha são mesomórficos, atléticos e musculosos e a Garota-Aranha com seus cabelos sedosos, voluptuosos ruivos, possui um corpo magro e esguio. Dessa forma, *Beiras et al.* (2007) comenta que os corpos que se diferenciam dessas características são satirizados ou excluídos da mídia, e percebe-se que no decorrer da história analisada não contém outros corpos com características diferentes dessas.

Ao considerarmos as histórias em quadrinhos de super-heróis um produto da mídia, podemos relacionar a discussão do corpo com os argumentos de Siqueira e Vieira (2008), abordando que a mercadorização do corpo é constituída por uma medicina mais para condicionamento estético do que para preservação da saúde, sendo assim, as HQs de super-heróis acabam sendo mais um dos meios que o mercado do corpo utiliza para divulgar suas ideologias. Em outras palavras, os autores comentam que um vasto número de personagens das HQs de super-heróis se moldaram aos padrões da nova estética, além disso, para adentrar a tal modelo, os enredos acabam contextualizando o uso de equipamentos e avanços científicos como cirurgias, medicamentos, dietas e educação física.

Em seus estudos, Siqueira e Viera (2008) concluem que as super-heroínas são construídas (desenhadas) de acordo com expectativas masculinas, e, acabam citando Emma Frost que mesmo assumindo o comando da academia dos X-Men, ou o estado de

Rainha Branca no Clube do Inferno, conteve as características físicas baseada nas suas roupas da antiga dançarina de cabaré.

Figura 7. Emma Frost



Fonte: Google imagens (2015) /palavras-chave: Emma Frost.

No caso específico da história em quadrinho analisada “Essa garota é das minhas...”, a personagem em questão é a Garota-Aranha, podemos relacionar tal fato com as imagens a seguir, em que há fotografias de mulheres fantasiadas representando a Garota-Aranha, com roupas coladas ao corpo, demonstrando uma pose charmosa e sensual, por meio de seus cabelos sedosos, à mostra em corpos esbeltos.

Figura 8. Garota-Aranha



Fonte: Google imagens (2015) /palavras-chave: Anya Corazon Cosplay.

A respeito da construção corporal dos super-heróis e super-heroínas das HQs, não haveria um encontro entre o que as pessoas avaliam como sendo um corpo bonito e as referências e modelos corporais de beleza difundidos nessas histórias? Não seria esse

o interesse para favorecer a mercadorização do corpo? Mercado esse voltado a cirurgias estéticas, dietas alimentares, remédios e exercícios físicos.

Ao considerarmos as discussões relacionadas aos valores atribuídos ao corpo na sociedade contemporânea nos parágrafos anteriores, destacamos algumas questões e reflexões de Kofes (1989, p.55) em que:

Será que hoje não estaria havendo um discurso ao qual eu teria que adequar meu corpo, ao invés de se ter (se é que é possível) uma sociedade da qual o meu corpo estivesse liberado de um discurso que afirma como ele tem que ser?

A autora comenta que atualmente o corpo é fonte de prazer, e questiona: “Até que ponto este “corpo, fonte de prazer” não seria algo como “adequar o meu corpo ao discurso do corpo fonte de prazer? Se for assim, outra vez o corpo se expressaria em discursos que os extrapolam” (KOFES, 1989, p.55).

Ao analisarmos a HQ “Essa garota é das minhas...” e tratarmos da “construção cultural do corpo”, podemos enfatizar que essa análise pode ser discutida na Educação Básica (com especificidade a disciplina de educação física), por meio de reflexões e debates mediados pelo professor, incentivando o senso crítico de seus alunos. Questões essas como: quem determina o padrão de beleza? O que é ser bonito (a) e ser feio (a)? Qual é o limite que a mídia pode influenciar as pessoas a desejarem o que se entende como “corpo perfeito”? Essas questões podem contribuir para discussões em aula acerca das diferenças culturais entre os sujeitos e seus corpos, conscientizando os mesmos que não existe o “mais belo” e o “menos belo”, existe uma construção sobre a beleza corporal, que pode mudar (e já mudou) de época para época, de cultura para cultura. Mesmo com essas questões, os alunos têm o potencial de fazer uma análise das imagens referentes ao corpo. Para rever esses significados, os professores da Educação Básica têm um importante papel de viabilizar aos alunos o acesso a esse conhecimento.

Figura 9. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 83.

Figura 10. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 84.

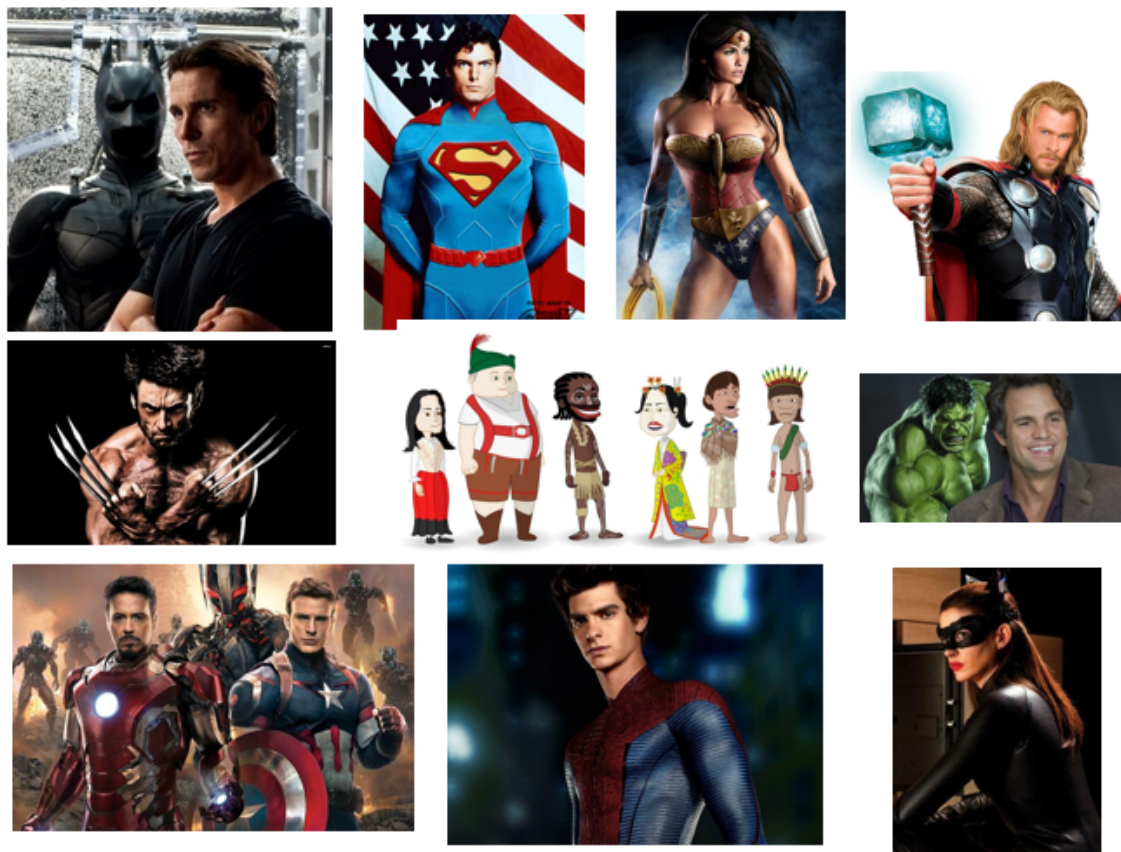
Além da mercadorização do corpo, outro elemento constituinte na HQ analisada é em relação a construção das personagens e enredos aderirem à características do imperialismo (domínio econômico, territorial ou cultural de uma nação sobre outras). Nas páginas anteriores, podemos observar os personagens “do bem” Thor, Garota-Aranha e Homem-Aranha, além da civil em perigo, possuírem características da etnia europeia, e mais adiante na história, personagens criminosos surgirão com características de outras etnias. Isso aborda as considerações dos estudos de Vieira (2008), que no universo dos super-heróis estadunidenses existe uma hierarquia de gênero, etnias, classes e valores culturais, estruturado na ideologia de superioridade, seja ela no aspecto físico ou racial, conseqüentemente, resultando em uma visão do mundo que o divide em poderes opostos e incompatíveis, separando rigorosamente os vilões e os heróis, incorreto e errado (mal) para o correto e certo (bem), fraco e forte. Dessa forma, o autor retrata que essas hierarquias são priorizadas por critérios colonialistas, com isso, o super-herói é construído pela etnia europeia (homem branco), “americano” (estadunidense), simbolizando pureza de espírito e nobreza.

Para Quijano (1992), no processo histórico de colonização que o capitalismo acabou gerando em países colonizadores (metrópoles) e países colonizados (colônias), a globalização atinge o ponto mais elevado, conseqüentemente, nesse processo existe o sujeito eurocentrado como poder global. Dessa forma, uma das raízes essenciais desse poder foi por meio da categorização social da população mundial partindo da ideologia de raça, surgindo assim, um significado do “sujeito superior” de acordo com sua racionalidade, no caso, o eurocentrismo.

Em sua obra “Cultura e imperialismo”, Said (2011) aborda que apesar do fim da “era” das colonizações e o desmanche dos impérios clássicos, o imperialismo continua

sendo um marco para a época atual, pois segundo o autor, os meios de comunicação de massa atualmente podem ser instrumentos de conquistas em termos culturais, colocando em evidencia a superpotência desempenhada pelos Estados Unidos. Dessa forma, o imperialismo permanece como um tabu entre as relações entre os países do chamado hemisfério norte do planeta considerados como “primeiro mundo” para os países do hemisfério sul do globo terrestre, considerados como “terceiro mundo”. Assim, a exemplo dos Estados Unidos, o mesmo por meio dos meios de comunicação de massa, propaga o “modelo” civilizatório e cultural para a humanidade.

Figura 11. Atores de super-heróis



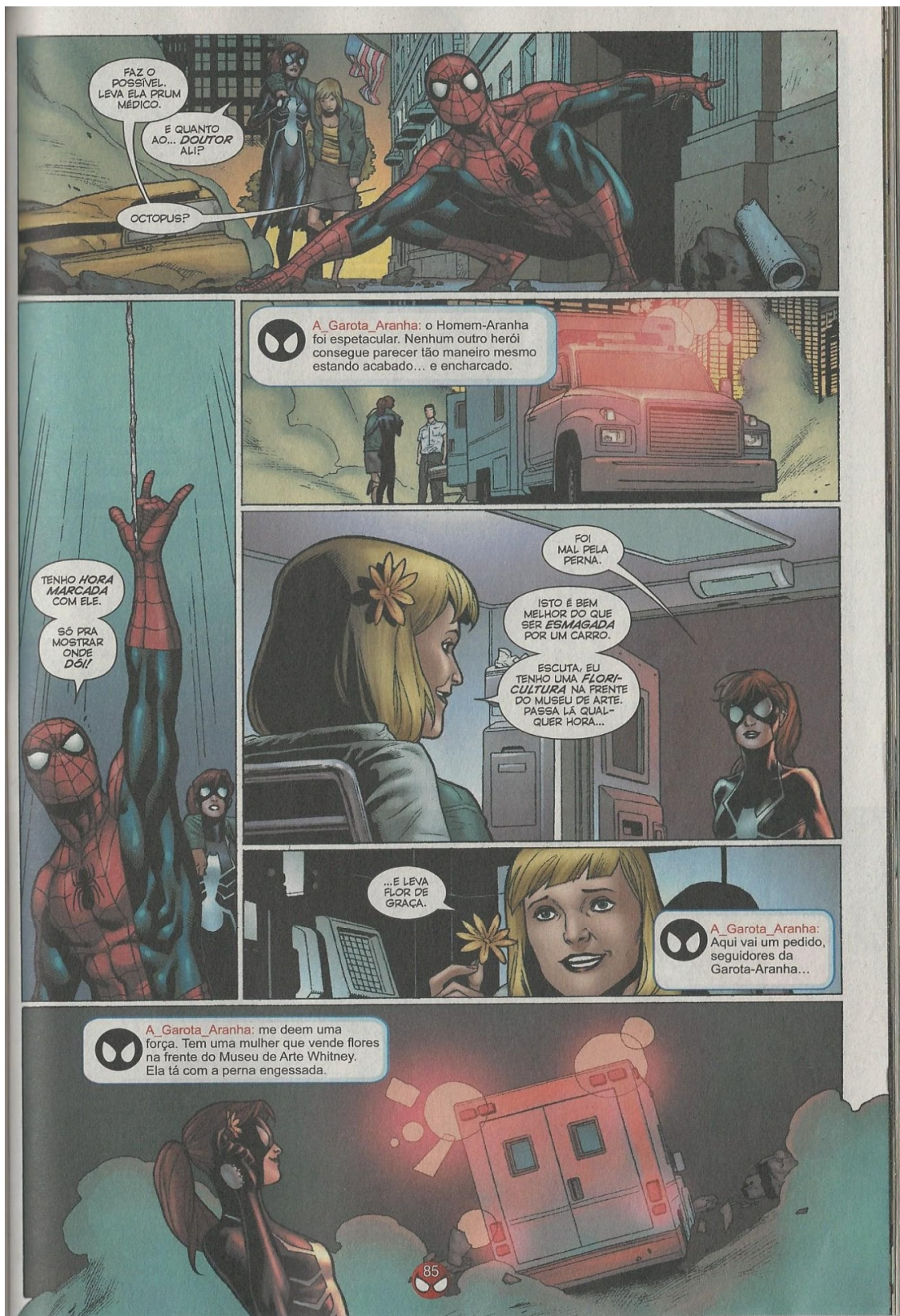
Fonte: Google imagens (2015) /palavras-chave: ator de super-herói, etnia.

O conjunto de figuras acima denominado no corpo do texto como “figura 11”, justifica a base teórica de Said (2011) e os argumentos de Viera (2008) em relação a

hierarquia de etnias nas construção dos personagens, pois a imagem retrata os atores dos principais filmes de super-heróis lançados nos anos anteriores (com exceção a mulher maravilha que nessa figura é uma imagem digital) ao contraponto da figura central na imagem que está simbolizando a pluralidade de etnias, e pode-se observar que todos eles (heróis) são de etnia europeia (homem branco). Em outras palavras, os super-heróis de etnias africanas, asiáticas, indígenas, entre outras, são personagens secundários (coadjuvantes) ou inexistentes no universo das *HQs Marvel e DC Comics*, além do mais, o fator imperialista americano é explícito em alguns deles, como é o caso do Super-Homem, Mulher Maravilha, Capitão América e até mesmo o Homem-Aranha que simbolizam em seus uniformes os Estados Unidos.

Nesse aspecto de imperialismo e HQs, a educação para o lazer constitui no intuito de estabelecer ações pedagógicas para propiciar aos alunos o conhecimento histórico-cultural que reflete sobre a construção dos personagens e enredos de uma história em quadrinhos. Em outras palavras, a finalidade da abordagem pedagógica é para esclarecer aos mesmos que uma determinada etnia e nação tem predominância no universo das HQs justamente por toda consequência do processo histórico do imperialismo, propiciando assim, uma leitura crítica e criativa dos alunos ao invés de uma leitura passiva, tendo embasamento teórico do porque os super-heróis (e seus uniformes) são construídos e simbolizados de tal maneira, porque o enredo e os diálogos são feitos de tais maneiras, além de reverem os significados atribuídos às etnias em combate a preconceitos de “raças”.

Figura 12. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 85.

Figura 13. Revista em quadrinhos Marvel



Fonte: A Teia do Homem-Aranha-13, jun. 2012, p 86.

Ao observarmos as duas páginas anteriores, destacamos que a história analisada nesta pesquisa também destaca as questões dos valores, em que os heróis (Homem-Aranha e Garota-Aranha) sacrificam suas vidas para salvar vidas de seus semelhantes, e também a Garota-Aranha faz justiça com as próprias mãos ao combater criminosos que pretendiam assaltar uma determinada loja comercial. Com isso, destacamos as considerações de Vieira (2008) em que, o herói é a pessoa que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil a sociedade, ao passo que, põe o interesse coletivo acima de seus próprios, na busca de um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo. Por outro lado, o autor também argumenta que atualmente as HQs de super-heróis deixaram de ser uma simples dialética de herói contra vilão, passando a integrar nos seus enredos relações de preconceitos, disputas políticas e econômicas, e até mesmo questionar a conduta do que é ser um herói.

Em relação ao questionamento da conduta do que é ser um herói, citado anteriormente por Vieira (2008), podemos relacionar com os argumentos de Vilela (2009) ao afirmar que, a maioria das aventuras de super-heróis envolvem questões éticas e morais, podendo ser aproveitadas em aulas de filosofia ou de qualquer outra disciplina que avalie a capacidade de argumentação dos estudantes. Colocando assim, reflexões e análises para as aventuras dos super-heróis que praticam, supostamente, “o bem”, e lutam contra as forças do “mal”. Ou seja, reflexões essas como: O super-herói está acima da lei? O super-herói pode fazer justiça com as próprias mãos? Qual é o limite do super-herói?

Considerações Finais

Ao término desse trabalho, concluímos que as HQs de super-heróis não são um mero instrumento de alienação, mas uma produção artística e midiática que pode ser usufruída como atividade de lazer, sendo a mesma constituída por elementos e valores relacionados à sociedade contemporânea (tecnologia, política, ideologia, valores éticos e morais etc.) que devem ser discutidos na escola, com a finalidade dos alunos conhecerem as HQs, no entanto, como leitores críticos e criativos diante de tais produções.

Após a análise da HQ “Essa garota é das minhas...”, pudemos destacar cinco temas para serem discutidos na escola, em uma proposta de educação para o lazer a partir de elementos da contemporaneidade, sendo: 1) sobre a compreensão do tempo e a velocidade que ocorrem os fatos na sociedade contemporânea 2) as novas tecnologias 3) a construção cultural do corpo, 4) o imperialismo cultural e econômico controlado pelos Estados Unidos e 5) a questão dos valores (éticos e morais) da atualidade, buscando o desenvolvimento pessoal e social dos alunos, para que os mesmos conheçam as características da sociedade atual e a diversidade de padrões corporais de beleza existentes nos diferentes grupos sociais.

Espera-se que a partir do acesso ao conhecimento sobre as HQs que os alunos possam analisar criticamente os padrões divulgados pela mídia, respeitando, assim, as diferenças e evitando o consumismo acrítico e o preconceito de etnias, corpos e gêneros.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Z. A. **História em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.

AUGÉ M. **Não lugares**: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. 9. ed. Campinas: Papirus; 2012.

BEIRAS, A. *et al.* Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº 9394/96. Brasília: 1996.

CARVALHO, D. **Educação Está No Gibi**. Campinas: Papirus, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática docente. 47. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GOOGLE IMAGENS. Disponível em: https://www.google.com/imghp?hl=pt-BR&gws_rd=ssl. Acesso em: 25 mai. 2015.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Garota-Aranha**, 2012. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/garota-aranha-\(anya-sofia-corazon\)/24184](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/garota-aranha-(anya-sofia-corazon)/24184). Acesso em: 15 mai. 2015.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1989.

KOFES, S. E sobre o corpo, não é o próprio corpo que fala? Ou, o discurso desse corpo sobre o qual se fala. In: BRUHNS, H. **Conversando sobre o corpo**. São Paulo: Papirus, 1989.

LIGA DA JUSTIÇA PERSONAGENS. Disponível em: <
http://www.cinemaemuitomais.com/wp-content/uploads/2014/04/Render_Liga_da_justi_a_Marvel_Baixei_Renders.png >
Acesso em: 25 mai. 2015.

_____. **Lazer e educação**. 12. ed. Campinas: Papirus, 2007.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MINAYO, M. C. de S. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. In: MINAYO, M. C. de S. (Org.). **Pesquisa Social**. Petrópolis: Vozes, 1994.

ORIGUELA, M. A. LOPES DA SILVA, C. O discurso da atividade física e saúde pela mídia: reflexões sobre a contemporaneidade. **Revista CPAQV-Centro de Pesquisas Avançadas em Qualidade de Vida**, v. 5, n. 3, 2013.

QUIJANO, A. Colonialidad y modernidad/racionalidad. **Perú indígena**, v. 13, n. 29, p. 11-20, 1992.

REVISTA EM QUADRINHOS. **A Teia do Homem-Aranha-13, A essência do medo.** Roteiro de Paul; Arte Clayton Henry. São Paulo: Marvel & Panini Comics, junho de 2012.

SAID, E. W. **Cultura e imperialismo.** São Paulo: Companhia das letras, 2011.

SANTIAGO, P. R. D.; KAWAGUTI, N. C. Lazer e Tecnologias Contemporâneas. In: MELO, A. V.; SCHWARTZ, G. M.; NETO, F. A. **Lazer e Tecnologia.** Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.

SANTOS NETO, E. Dez considerações para professores que desejam trabalhar com histórias em quadrinhos. In: SANTOS NETO, E; SILVA, M. R. P. (Org.). **Histórias em quadrinhos & educação: formação e prática docente.** São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), p.127-136. 2011.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** São Paulo: Editora Cortez, 2007.

SIQUEIRA, D. C. O; VIEIRA, M. F. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 5, n. 13, p. 179-200, 2008.

STENZEL, L. M. **Obesidade: o peso da exclusão.** Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

VIANA, A. J. Lazer e Internet: por uma estetização e politização das tecnologias. In: MELO, A.V.; SCHWARTZ, M. G.; NETO, F. A. **Lazer e Tecnologia.** Ijuí: Ed. Unijuí, 2012.

VELOZO E. L. **Cultura de movimento e identidade: a Educação Física na contemporaneidade.** Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2009.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, A. *et al.* **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, p.7-30, 2014.

VIEIRA, M. Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações. In: SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM, 2., 2008, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

_____. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea**, Bahia, n. 8, p. 78-90, 2007. Disponível em:

http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/contemporanea_08_completa.pdf#page=80 Acesso em: 10 jan. 2014.

VILELA, T. Quadrinhos de aventura. In: VERGUEIRO, W. RAMOS, P. **Quadrinhos na educação.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

Endereço dos Autores:

Silvio Rossi Filho
Rua Uruguai, 67 – Vila Prudente
Piracicaba – SP – 13.420-514
Endereço Eletrônico: silviorossifilho@gmail.com

Milena Avelaneda Origuela
Rua Boa Morte, 1532 – Centro
Piracicaba – SP – 13.400-140
Endereço Eletrônico: djmilenasound@yahoo.com.br

Cinthia Lopes da Silva
Av. Júlio de Mesquita, 590, AP 92
Campinas – SP – 13.025-907
Endereço Eletrônico: cinthiasilva@uol.com.br