

CENTRO UNIVERSITÁRIO ASSIS GURGACZ
ISABELA GONÇALVES DA SILVA

**UMA ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO SIMBÓLICA PARA SUBJETIVAÇÃO DOS
SUJEITOS A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS**

Artigo apresentado no Curso de Pedagogia, do Centro Universitário - FAG, como requisito para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob a orientação do Professor Ricardo Krupinski.

BANCA EXAMINADORA

Ricardo Krupinski
Professor Orientador
Centro Universitário - FAG

Ione Maria Piazza Hilgert
Professora Avaliadora
Centro Universitário - FAG

Marilena Lemes Marques Salvati
Professora Avaliadora
Centro Universitário - FAG

Cascavel, ____ de _____ de 2017.

CENTRO UNIVERSITÁRIO ASSIS GURGACZ

**LINHA DE PESQUISA: EDUCAÇÃO, CULTURA E
SOCIEDADE.**

ISABELA GONÇALVES DA SILVA

**UMA ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO SIMBÓLICA PARA SUBJETIVAÇÃO DOS
SUJEITOS A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS**

APROVAÇÃO DO ORIENTADOR

___/___/___

ASSINATURA

**CASCABEL – PR
2017**

CENTRO UNIVERSITÁRIO ASSIS GURGACZ
ISABELA GONÇALVES DA SILVA

**UMA ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO SIMBÓLICA PARA SUBJETIVAÇÃO DOS
SUJEITOS A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS**

Artigo apresentado no curso de Pedagogia como requisito fundamental para a aquisição do título de Pedagogo (a) pelo Centro Universitário Assis Gurgacz – FAG.

Professor Orientador: Ricardo Krupinski.

CASCADEL – PR
2017

“No dia mais claro, na noite mais densa o mal
sucumbirá ante minha presença. Quem venera
o mal tudo perde ante a presença do Lanterna
Verde”.

Lanterna Verde

UMA ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO SIMBÓLICA PARA SUBJETIVAÇÃO DOS SUJEITOS A PARTIR DOS SUPER-HERÓIS

SILVA, Isabela Gonçalves.¹
KRUPININSKI, Ricardo.²

RESUMO: Este estudo busca refletir sobre os aspectos da educação escolar e os elementos norteadores do processo de ensino aprendizagem no contexto da sociedade contemporânea, na qual pode-se observar uma grande variedade de personagens infantis que centram em si características positivas sobre o seu poder e fascínio exercido ao seu público. Dessa forma, esta pesquisa retrata as imagens dos super-heróis/heróínas que aparecem protagonizando os filmes, os desenhos animados, as histórias em quadrinhos etc., e como a linguagem destes torna-se referencial na construção da identidade e no imaginário infantil, fazendo com que as crianças apropriem-se simbolicamente, revelando sentidos atribuídos culturalmente por um determinado grupo. Da mesma forma, busca-se compreender como os fatores de identificação de crianças/adolescentes com os heróis ficcionais contribuem para uma melhor concepção das crianças/adolescentes de hoje, bem como compreender as razões pelas quais identificam/escolhem determinadas HQs, desenhos animados etc., aspectos estes que apresentam como um fator coadjutor na atuação do professor em sala de aula. Dentre os referenciais teóricos utilizados para fundamentar esta pesquisa estão Bujes (2002), Feijó (1984), Gil (2002), Irwin (2005), Lakatos (1987), dentre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura. Identidade. Crianças. Super-Heróis.

AN ANALYSIS OF SYMBOL CONTRIBUTION FOR SUBJECTIVATION OF SUBJECTS FROM SUPERHEROES

ABSTRACT: This study seeks to reflect on the aspects of school education and the guiding elements of the process of teaching learning in the context of contemporary society, which can be observed a great variety of children's characters that focus on themselves positive characteristics about the power and the fascination that your audience. Thus, this research portrays the images of superheroes / heroines that appear in movies, cartoons, comics, etc., and how their language becomes a reference in the construction of identity and in children's imagination, making with children symbolically appropriating, revealing meanings attributed culturally by a particular group. Likewise, understanding how children / adolescents' identification factors with fictional heroes contribute to a better conception of today's children / adolescents, as well as understanding the reasons why they identify / choose particular HQs, cartoons, etc. present as a coadjutor factor in the teacher's performance in the classroom. Among the theoretical references used to support this research are: Bujes (2002), Feijó (1984), Gil (2002), Irwin (2005), Lakatos (1987), among others.

KEY WORDS: Culture. Identity. Children. Superheroes.

¹Acadêmica do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - FAG – 8º período. E-mail: isabela.gsilva17@gmail.com

²Professor orientador Mestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário - FAG. E-mail: ricardok@fag.edu.br

1. INTRODUÇÃO

É evidente que as imagens dos desenhos animados, HQs e outros, contribuem consideravelmente com o processo de desenvolvimento infantil. Assim, pode-se dizer que os personagens influenciam na formação destes indivíduos, e de certa forma os adultos incentivam e auxiliam na reprodução de atitudes adotadas pelos personagens, por meio de roupas e objetos relacionados ao super-herói/heroína e até mesmo a um vilão.

Nesse sentido, é importante elencar que o referencial adotado aqui será sobre aspectos que envolvem a própria educação escolar e elementos norteadores do processo de ensino aprendizagem, podendo vir a ser utilizado das próprias HQs, desenhos animados o complemento necessário para desenvolverem/trabalharem alguns conteúdos, como por exemplo, gêneros literários, a imaginação, a leitura, como também aspectos embasados no temas transversais, como a pluralidade cultural presente nos desenhos animados, orientação sexual, dentre outros, os quais poderão ser utilizados de maneira interdisciplinar dentro da sala de aula. Ainda, sobre o desenvolvimento da infância e adolescência, como também o gosto pela leitura desses indivíduos, os quais sentem mais prazer em realizar leitura de HQs, ao invés do próprio livro didático. Também, veremos o porquê dos super-heróis/heroínas/vilões cativarem o imaginário do leitor, os quais em diversas situações transcendem a ética e moralidade já construída, passando a adotar características de determinado personagem.

Diante disso, emergem neste estudo o interesse em buscar compreender os aspectos do contexto de nossa sociedade contemporânea, na qual regem diversos personagens infantis, que após obterem poderes/capacidades fora da realidade humana, passam a ser vistos como grandes idealizadores, pois centram discursos/características positivas e até mesmo negativas, que muitas das vezes o leitor (criança/adolescente), acaba por se identificar, vindo a construir/reformular a sua identidade de maneira simbólica e/ou inconscientemente.

Como premissa a esse questionamento, a pesquisa pretende mostrar que os leitores de HQs encontram no seu herói suas próprias indagações/questionamentos, tanto físicas quanto emocionais, buscam valores de ética e moralidade, como um personagem cujas questões aproximem-de sua própria realidade. O mito, a imaginação, o fascínio, o perfeito, o mágico, adentram-se como um deslumbramento que a criança/adolescente sonha em alcançar/vivenciar e que muitas das vezes não encontra.

Por conseguinte, o presente estudo e objetivos apoiam-se no sentido de compreender quais os personagens de maior influência para o leitor (criança/adolescente etc.), podendo ser estes de desenhos animados, filmes, HQs etc. Nesse sentido, questionamos: Até que ponto a construção de artefatos imagéticos de super-heróis denotam positividade na construção da identidade? Esta relação pode apresentar alguma nocividade para a formação do imaginário infantil? E ainda, como questão norteadora: Como os personagens influenciam na personalidade/identidade do leitor? A partir dessas indagações, este estudo tem o intuito de compreender as particularidades por trás de cada personagem, bem como o que fazem para que os leitores se identifiquem e cheguem a transformar sua identidade já pré e/ou já construída.

Para dar conta dos objetivos mencionados, esta pesquisa utilizou-se de uma metodologia de cunho bibliográfico, em uma abordagem qualitativa, que permite ao pesquisador uma intensa exploração do tema investigado, uma vez que abrange várias questões dos problemas elencados, tendo como aporte teórico autores como Bujes (2002), Feijó (1984), Irwin (2005), dentre outros que estudam e analisam o desenvolvimento da criança/adolescente, bem como a construção do imaginário infantil desses sujeitos, estes na faixa etária da Educação Infantil e/ou Ensino Fundamental I e II.

Para dar conta dessa temática estruturou-se a pesquisa em sete tópicos, com os quais se acredita desenvolver o problema proposto. Após a introdução apresenta-se uma abordagem entre a transição da infância – adolescência – fase adulta. Investiga-se ainda a presença dos super-heróis nas histórias em quadrinhos, e como esse gênero literário auxilia no estímulo à leitura. Logo após, discute-se sobre os conceitos e atribuições dos super-heróis, heróis, vilões e anti-heróis. Também, indaga-se sobre a identidade do Homem-Aranha e o fascínio que exerce em seu público. Já no penúltimo tópico, o assunto discutido será a educação e a orientação sexual dos super-heróis das histórias em quadrinhos e outros. Por fim, o sétimo tópico apresenta-se a análise e discussão do tema proposto, seguido das considerações finais.

2. A INFÂNCIA E A ADOLESCÊNCIA

A criança atualmente é vista como um indivíduo de natureza singular, caracterizando-se como um ser que sente e pensa o mundo de um jeito próprio. Também pode-se compreender a infância como algo não afetado pelo tempo, permeado por uma dependência— pois ao compreendermos todo o processo que englobou o conceito de infância,

o ser criança e suas especificidades na sociedade, o qual mostra a mesma conquistando sua autonomia intelectual, bem como sua autonomia moral— perdemos a percepção do porquê dos processos constitutivos que vieram a constituí-las como crianças, de modo que a infância seja percebida como uma fase de inocência/perfeição.

A partir disso, pode-se perceber a criança como um instrumento de controle na sociedade, da qual as relações de poder estabelecidas socialmente se utilizam para repassar discursos, operacionalizando uma definição de quem somos e o que a sociedade espera de nós. Delineando-se assim uma cultura dirigida, tendo a infância como objeto cultural utilizado para atingir interesses econômicos e sociais (BUJES, 2002).

Sabe-se também que na infância temos maneiras próprias de ver o mundo, de pensar, sentir, bem como contamos com uma capacidade em desenvolvermos aprendizagens, sendo estas da linguagem, leitura e escrita, dentre outras as quais auxiliam/aprimoram o desenvolvimento fisiológico e psicológico do ser criança, contribuindo assim para as fases de transição entre o recém-nascido – pré-adolescente e a fase adulta.

Segundo o dicionário Aurélio (2016), o termo infância define-se como um período da vida que vai do nascimento à adolescência, ou ainda período de crescimento do ser humano que se apresenta do nascimento até a puberdade.

Desta forma, partindo de um ponto de vista legal, o Estatuto da Criança e Adolescente (1990), define a criança, em seu art.2, como “pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes entre doze e dezoito anos de idade”.

Por outro enfoque, é necessário compreender o termo adolescência, que se define por um período da vida humana que sucede à infância, começa com a puberdade, e caracteriza-se por uma série de mudanças corporais e psicológicas, o qual se estende aproximadamente dos 12 aos 20 anos (FERREIRA, 2016).

Conforme Carvalho (2003), o termo adolescência é proveniente do latim e significa crescer, desenvolver, tornar-se jovem. Essa etapa pode ser definida a partir do critério cronológico, físico, sociológico, psicológico, isto é, durante a adolescência se processam grandes mudanças no indivíduo.

Desta forma, pode-se compreender que esta fase de desenvolvimento é caracterizada por diversos fatores como crises de identidade, por conta da transição entre infância e a maturidade juvenil; preocupações com a carreira profissional; contato mais direto com conflitos familiares, enfim, este indivíduo começa a sentir a necessidade em compreender a sociedade inserida, tornando-se um ser autônomo, algo que até pouco tempo não era pensado/encarado por ele.

Além disso, deve-se pensar que, assim como a infância, a adolescência não é uma fase simples da vida do indivíduo, isto é, na infância temos uma visão de mundo diferente, sem ter muitas preocupações em relação à vida, a não ser em desenvolver alguns aspectos de aprendizagens. Já na adolescência a realidade vivenciada começa a ser interpretada de maneira mais reflexiva, independente, começam a surgir formas de pensamentos, de opiniões em relação ao contexto em que está inserido; questões socioculturais, decorrentes do mundo moderno, científico, tecnológico etc.; ou seja, o adolescente não só está exposto às transformações sociais, mas também às transformações corporais/biológicas. Sendo assim, esses aspectos que envolvem este indivíduo originam-se na construção do sujeito e de sua identidade.

À vista disso, o adolescente começa a procurar estímulos/respostas às transformações biológicas, assim como para as socioculturais, decorrentes dessa nova fase da vida, acarretando na busca pela construção de sua identidade.

Segundo Osório (1992):

A identidade é o conhecimento por parte de cada indivíduo da condição de ser uma unidade ou entidade separada e distinta dos outros, permitindo-lhe conhecer a cada instante de sua evolução e correspondendo, no plano social, a resultados de todas as identificações prévias feitas até o momento considerado (OSÓRIO, 1992, p. 17).

Assim sendo, estes aspectos virão como fator determinante para o jovem/adolescente, fazendo-lhe posicionar diante da vida, de forma particular/pessoal, sendo indicado ao mesmo a aptidão ou não sobre o processo de transição jovem – adulto.

Nessa linha de pensamento, Berger (2003, p. 327) argumenta que, “a facilidade de encontrar uma identidade também é afetada por forças exteriores ao indivíduo”. Portanto, os aspectos culturais instituem na formação da identidade, isto é, fornecem estruturas sociais e costumes que facilitam a transição à fase adulta.

Na construção da identidade, busca-se referências próximas, como também referências em indivíduos protagonistas, estas de modo indireto, ou seja, personagens com os quais o sujeito não mantém um contato direto, mas que mantém sobre este um fascínio em relação às suas atribuições.

Alguns desses protagonistas que o adolescente costuma ter o contato direto são os amigos, o professor, o pai, passando ao ídolo. Vale ressaltar que o ídolo é visto como pessoas/personagens em grande destaque em áreas do próprio interesse desse adolescente,

pelo qual indiretamente atribui os sentidos, valores expostos pelo seu ídolo; podendo vir a construir/moldar/reconfigurar a sua identidade, princípios, por meio de conquistas, respeito por este alguém, tido como ídolo/herói, sendo este real ou fictício, como por exemplo, personagens de filmes, de livros, e/ou HQ's.³

3. OS SUPER-HERÓIS: A LEITURA DE HQ'S - HISTÓRIA EM QUADRINHOS

A prática da leitura é algo imprescindível para todos os indivíduos, pois a partir desta adquirimos informações e conhecimentos, as quais favorecem a construção do sujeito, e este, estando em contato com a sociedade contemporânea, precisa ter habilidades, sendo estas o domínio da escrita e leitura, bem como a interpretação do contexto em que está inserido, isto é, a compreensão da linguagem falada.

Desta forma, é preciso incentivar as crianças e os adolescentes a terem o gosto pela leitura, pois quando estiverem na fase adulta certamente esse costume em tempo algum tomará conta da vida desse sujeito, tendo em vista a rotina estressante e agitada dessa etapa da vida, necessitando trabalhar, cuidar dos filhos, dentre outros afazeres.

Segundo uma pesquisa realizada pelo instituto Retratos da leitura no Brasil, foi revelado que, no ano de 2007, os livros lidos por habitantes atingiam cerca de 4,7 por ano. Já outra investigação, realizada em 2013, demonstra queda de 4,7 para 4 livros por ano, sendo 2,1 inteiros e 2,0 em partes. Mas afinal, como o adulto vai incentivar a criança a ter o hábito pela leitura se nem mesmo ele adota esse hábito em suas práticas diárias? Sendo assim, quem terá essa responsabilidade/função de incentivar a criança a aprender a ler, compreender e interpretar? Quando essa prática deve começar a surgir na vida da criança?

Ora, impreterivelmente deve-se iniciar desde a Educação Infantil, na qual a criança ainda não consegue ler, mas consegue fazer sua própria interpretação a partir do estímulo proporcionado pelo professor, este que muitas vezes será o único mediador da criança, o único que possibilitará o contato com os livros, a leitura, a comunicação, pois nem sempre a família realiza este estímulo, por já não ter o hábito de ler. Para tanto, o docente irá favorecer a criação do próprio imaginário, fantasia da criança, assimela começará a se interessar pelos livros, pelas contações de histórias, dentre outros aspectos relacionados à leitura.

³HQ's – Histórias de Quadrinhos;

De acordo com o Instituto Pró-Livro (2008), as crianças e adolescentes, mesmo tendo o hábito pela leitura, muitas das vezes mantêm uma resistência em relação à leitura de livros didáticos, estes utilizados na escola, pois a forma com que o conteúdo é explicitado não os cativa e/ou chamam a atenção.

Pode-se designar as HQs como gênero de leitura favorito e com alta representatividade entre as crianças e adolescentes. Pesquisas realizadas por alguns estudiosos, definem que as HQs preenchem o espaço do ambiente social do adolescente entre 11 e 13 anos, idade em que estes jovens costumam ser mais tímidos e com poucos companheiros/amigos (ANSELMO, 1975).

Além disso, os quadrinhos são as respostas adequadas ao desejo natural de isolamento nesta fase, sendo os adolescentes os consumidores mais frequentes das HQs. Assim, surgem algumas questões, como: onde e quando surgiram as HQs? Quando os Super-Heróis surgiram nas Histórias em Quadrinhos? Qual a razão pela qual esse gênero literário cativa tanto as crianças e adolescentes? Esse gênero literário pode vir a auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem dos alunos, bem como na formação integral deste indivíduo?

Até hoje não se sabe exatamente o país de origem das HQs, sabe-se que é de um país europeu – Alemanha, Inglaterra ou França. De qualquer forma, oficialmente foi nos Estados Unidos, no século XX, que os quadrinhos consolidaram-se e adquiriram sua forma atual. Essa consolidação se deu por conta de uma desavença entre dois jornais em decadência da época, tendo por objetivo recuperar o prestígio entre os leitores, bem como a estabilidade financeira. De fato, as HQs vieram com o propósito de *marketing* e, a partir do ocorrido e com objetivo de se aumentar as vendas, os respectivos jornais publicavam pranchas dominicais repletas de quadrinhos, além das tiras diárias (ANSELMO, 1975).

Do mesmo modo, a figura do Super-Herói nos quadrinhos surgiu no século XX, mais especificadamente no ano de 1938, tendo por primeiro protagonista o Super-Homem, o qual era um dos principais representantes do gênero dos super-heróis nos quadrinhos por conta de seus traços apolíneos, ou seja, possuía uma grande beleza, sendo assim, sua imagem era idealizada, pois se aproximava dos deuses da antiguidade greco-romana, os quais homens e deuses estavam intimamente relacionados, participando de um jogo em que os deuses se humanizavam e os homens se endeusavam. (IANNONE; IANNONE, 1994).

Nesse ínterim, é imprescindível compreendermos sobre os dois períodos do surgimento dos super-heróis: a chamada era de ouro, durante os anos 1930, caracterizada pelo surgimento dos heróis geralmente associados à DC Comics, como o Super-Homem, Mulher

Maravilha, Batman etc.; e a era de prata, durante os anos 1960, associada comumente ao lançamento de heróis do grupo Marvel, como O Incrível Hulk, X-Men, Homem-Aranha, Homem de Ferro etc. (KLOCK, 2002). Desta forma, pode-se compreender os super-heróis como seres ociosos, eternamente disponíveis para salvar o universo, e ao mesmo tempo, são figuras solitárias, sem obrigações com seus familiares nem com quaisquer outros assuntos (MARNY, 1970).

Assim, as histórias em quadrinhos participam do imaginário do público e constituem um importante meio de representação da cultura popular e contemporânea, trazendo representações sobre o meio no qual os indivíduos estão inseridos, ocasionando-se em um fascínio por parte de quem lê, pois muitas vezes participam de situações que o sujeito contemporâneo vivencia, mas que geralmente não consegue e/ou não pode envolver-se.

A partir desta discussão, compreende-se a importância daquilo que se apresenta a criança/adolescente como exemplo de vida, de ideal, pois este contato pode vir a interferir/influenciar na formação da identidade desse sujeito.

Segundo Salgado (2005):

Comportamentos apresentados pelos heróis, são muitas das vezes copiados pela criança/adolescente e posteriormente aplicados em situações do cotidiano. Comportamentos agressivos que são apresentados no momento de luta do ídolo contra o vilão, podem instaurar e se repetir nas relações do dia a dia, potencializando a agressividade por parte de quem lê e/ou assiste. Valores éticos e morais são externalizados pela maneira como esses ídolos se portam (SALGADO, 2005, p.16).

Neste sentido, observa-se que essas atitudes adotadas pelas crianças/adolescentes são resultantes do impacto que a representatividade dos ídolos causa, contribuindo em alguns casos na utilização de comportamentos agressivos como forma de resolução do problema. Sendo assim, cabe aos pais, professores e à própria sociedade assumir um papel de fiscalizador, bem como dar exemplos que se esperam de um cidadão.

Já no campo educacional, o professor será quem mais poderá auxiliar este indivíduo no processo de construção da identidade, utilizando de artefatos como a própria literatura, a qual se manifesta como um instrumento motivador para a formação da identidade individual e social, permitindo que os indivíduos em contato reflitam sobre suas angústias, medos e também conquistas, habilidades etc., representadas no gênero das HQ's, dessa forma, espera-se que os leitores dessas histórias também saibam interpretar a realidade inserida, com a realidade a qual elas idealizam, isto é, ser um sujeito crítico, autônomo e capaz de transformar o meio inserido.

4. OS SUPER-HERÓIS, OS HERÓIS, VILÕES E ANTI-HERÓIS

Os Super-Heróis, os Heróis, Vilões e Anti-Heróis, são conhecidos no mundo todo. Talvez você se pergunte, mas super-heróis e heróis, não são a mesma coisa? Ou até mesmo, existe uma dessemelhança entre os não-heróis e vilões? E sim, existe uma distinção entre cada termo utilizado. Primeiramente, os super-heróis e heróis, costumam ter uma aparência um pouco distinta e até mesmo fora do comum, como por exemplo, o incrível Hulk. Sendo assim, é importante entendermos que, os super-heróis são personagens que possuem habilidades naturais, como o Batman, que não possui poderes especiais, mas sim um cinto de utilidades que parece ter todos os truques necessários para derrotar o mal. Há também habilidades que foram adquiridas de maneira inusitada, tendo como exemplo o Homem Aranha, que após ser picado por uma aranha passa a ter habilidade fora da capacidade do ser humano comum, dentre outras situações, como o contato com materiais radioativos etc.

Para Irwin (2005, p. 24), “via de regra, os super-heróis possuem poderes e habilidades muito além da capacidade dos mortais comuns. E eles buscam a justiça, defendendo os oprimidos, ajudando os indefesos e vencendo o mal com a força do bem”.

Neste sentido, os super-heróis, diferentes dos heróis, possuem uma palavra “super” antes do nome, pois possuem super-poderes, poderes fora do comum, como por exemplo, a visão de raio X do Super Homem, uma habilidade longe de ser normal/comum (IRWIN, 2005). Assim, entende-se que o super-herói é um personagem/pessoa que arrisca a vida pelos outros e leva o prefixo “super” para identificar a posse dos super-poderes, uma força extraordinária, cujo caráter o leva a fazer atos dignos.

Ainda assim, fica o questionamento: em qual momento haverá essa distinção entre os super-heróis e os heróis? Ora, a distinção ocorre no momento em que colocamos a vida real como próprio exemplo, isto é, na vida real há muitos heróis que não possuem poderes, ou seja, os heróis que vivem em nosso meio, sendo estes os bombeiros, médicos, enfermeiros, professores, dentre outros indivíduos que estão acima do interesse próprio, os quais colocam em primeiro lugar as necessidades dos outros, e ainda, no final, essas atitudes beneficiam a todos nós.

Da mesma forma, Irwin (2005), aponte que o herói é um ser extraordinário por seus feitos guerreiros ou ainda um homem admirável por feitos e qualidades nobres, isto é, possui caráter e ideais moralmente elevados. Assim, vindo a se caracterizar como o homem contemporâneo, que pensa no próximo, sem deixar de beneficiar a si próprio, mesmo sendo

através de sentimentos de papel cumprido, ou atitudes éticas e morais necessárias para o convívio em sociedade.

Sobe o mesmo ponto de vista, coloca-se outros termos mencionados, que tratam-se dos vilões e dos anti-heróis. Os vilões como todos sabem, caracterizam-se por atitudes antiéticas e imorais, que utilizam do sofrimento, da desvantagem do outro para beneficiar a si próprio, e ainda, adotam atitudes egoístas a fim de conseguir ou o que deseja e/ou se vingar de algo ou alguém. Sendo assim, não luta em nome de um bem comum, podendo vir a se caracterizar com indivíduos comuns da sociedade, que contam com problemas pessoais e financeiros e que muitas das vezes utilizam de atitudes egoístas e reprováveis para prejudicar o outro e beneficiar a si mesmo, por exemplo, distorcer situações, impor incidências negativas sobre o outro etc.

Já os anti-heróis possuem propósitos diferenciados, mas que sempre são considerados heroicos, ou seja, o que é reprovável são suas ações para realizar esses propósitos, como por exemplo, atitudes ilícitas como matar, ou até outros métodos convencionais, mas que no fim são considerados “heroicos”. Algumas características comuns encontradas nos anti-heróis são a malandragem, obscuridade, seriedade, impiedade, maldade, ter distúrbios emocionais, psicológicos e rancor. Mas apesar de um anti-herói possuir tais defeitos, as suas características de herói e os fins delas são aceitos pela sociedade.

Para Irwin (2005, p. 46):

O personagem *Rorschach*⁴, por exemplo, [...] ele tem distúrbios emocionais e psicológicos. Ele é absolutamente cruel na hora de usar a violência para combater o crime; entretanto, seu compromisso com a justiça parece real e inflexível. Outro exemplo é o Justiceiro, um vigilante munido de armas de fogo que não mede esforços na hora de violentar e torturar um malfeitor (IRWIN, 2005, p. 46).

5. A IDENTIDADE DO SUPER-HERÓI HOMEM-ARANHA

O Homem-Aranha é, ao mesmo tempo, um jovem estudante *nerd*⁵, romântico e apaixonado por Mary Jane e um super-herói que protege toda a cidade (MAGNO e FERRARAZ, 2008). Peter Park é um personagem que leva uma vida comum, isto é, é um adolescente de 15 anos que mora com os tios Ben e May, pois é órfão de pai e mãe. Ainda, o personagem sofre com algumas situações, sendo estas um amor não-correspondido e

⁴Rorschach é um personagem da trama *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons.

⁵ Termo utilizado para definir uma pessoa muito dedicada aos estudos, alcançando níveis intelectuais acima dos previstos para sua idade.

provações de outros alunos na escola, até aqui, mantém-se como qualquer outro indivíduo, até ser picado por uma aranha radioativa. Após esse fato, o adolescente adquire poderes especiais, como uma intuição que o avisa do perigo, audição apurada, agilidade, força e a capacidade de, como uma aranha, escalar superfícies. Peter é um típico *nerd* e sofria *bullying*⁶ na escola, e vê em suas novas habilidades um modo de tirar proveito de situações em que usualmente não teria vantagem alguma, como por exemplo, derrotar o lutador de luta-livre Crusher Hogan (THE BOY, 2009).

Além disso, no filme Homem-Aranha 2, (da primeira trilogia de filmes de 2002 dirigido por San Raimi) é possível percebermos como o personagem é inteligente e logo desenvolve seu próprio traje e lançadores de teia artificial. Com o tempo, ele passa a usar suas habilidades para conseguir dinheiro, isto é, usa seus poderes em proveito próprio e fama. Contudo, Peter Park não impede que um assaltante fuja e, dias depois, descobre que este mesmo indivíduo que ele poderia facilmente ter colocado atrás das grades assassinou seu tio. Antes de morrer, tio Ben lembra a Peter que grandes poderes trazem grandes responsabilidades. É então que Peter deixa de ser apenas um aluno de colegial e passa a atuar como super-herói que, além de combater o crime, está às voltas com problemas financeiros e pessoais razoavelmente complexos (THE BOY, 2009).

Desta forma, pode-se compreender sobre o mito⁷ do surgimento do Homem-Aranha. Ainda, em pesquisas realizadas pelo Observatório de HQs em São Paulo revelaram que este super-herói é um dos mais influentes entre os leitores de HQs⁸, bem como, tem responsabilidade na formação da identidade desses indivíduos, pois geralmente os super-heróis são desenvolvidos para representar classes sociais, ideais e por isso não respondem por si só.

⁶É a prática de atos violentos, intencionais e repetidos, contra uma pessoa indefesa, que podem causar danos físicos e psicológicos às vítimas.

⁷Mitos e a própria imaginação são aspectos presentes na cultura do indivíduo, pois o mesmo não vive sem apoiar-se em suas ideias, pensamentos, como não vivem utilizar o mito como linguagem representativa entre o indivíduo e seu meio. As discussões elencadas podem ser vistas em: Croatto, 1994 e Kast, 1997 presentes nas referências deste estudo.

⁸Homem-Aranha é o herói mais procurado na internet entre público brasileiro. Pesquisa avaliou preferência entre Marvel e DC e a primeira editora teve vantagem. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/homem-aranha-e-herois-mais-procurado-na-internet-entre-publico-brasileiro/>.



Figura 1. Homem-Aranha e Mary Jane no Filme: Homem-Aranha 2 da primeira trilogia de San Raimi de 2002.

Portanto, ainda sobre o filme, é perceptível que Peter Park leva uma vida comum, estuda, trabalha, tem um tempo escasso, problemas financeiros, incompreensão, preocupação com o horário em que se chega em casa, e até mesmo um amor até num dado momento não correspondido entre outros aspectos que marcam suas características, as quais tornam o personagem um destaque dentre os super-heróis modernos, bem como os leitores de HQs acabam se identificando, uma vez que contam com problemas pessoais/financeiros iguais.

Conforme Feijó (1984):

A ideia de herói “com problemas reais” nos remete a Walter Scott, cujos heróis procuravam ser mais que humanos, serem históricos. Características estas, que denotam o herói do século XX, as quais sua capacidade de causar a reflexão, ou mesmo a narração de um herói tão cotidiano que sua narrativa dura apenas um dia, como o Leopold Bloom de Joyce, em “sua vidinha, frustrações e traições, do nascer do dia até a noite” (FEIJÓ, 1984, p. 79).

Neste sentido, heróis ficcionais podem auxiliar na construção da identidade, por exemplo, quando apontam situações de dificuldades vencidas, pois isto dá ao leitor/criança/adolescente a sensação de que poderá conseguir enfrentar suas dificuldades e sair-se vitorioso delas, dentre outras situações que pode vir a ser representadas pelos leitores.

6. A EDUCAÇÃO E AS ORIENTAÇÕES SEXUAIS DOS SUPER-HERÓIS.

Pouco se ouve falar ou se reflete sobre questões de gênero/sexualidade dos super-heróis/heroínas das HQs. Para tanto, personagens de super-heróis homossexuais é algo bem comum e presente na TV, HQs, dentre outros meios de comunicação. Geralmente, vangloriam-se personagens como Super-Homem, pois possuem super poderes como, voar, ter uma super força, visão de raios-X e laser, super velocidade, dentre outras características.



Figura 2. Super-Homem no filme: Batman VS Superman: A origem da Justiça, 2016.

Estas características/habilidades fazem com que o leitor caia em um fascínio em torno do personagem, e muitas das vezes nem os interpretamos e/ou adquirimos os sentidos/discursos positivos e negativos moldados a partir do contexto de nossa sociedade, o qual esse e tantos outros personagens nos passa, como por exemplo, discussões de sexualidade. O Super Homem é heterossexual, pelo menos em suas histórias nunca foram transmitidas questões sobre sua sexualidade, mas e os personagens homossexuais? Pode-se dizer que essas questões são trazidas a tona quando o próprio roteirista da HQs sente a necessidade em se discutir sobre e também quando a própria mídia utilizará do acontecido para se beneficiar.

Neste sentido, um personagem com alta relevância nos meios de comunicação é o Lanterna Verde. E agora sim, este personagem, com um olhar áustero, físico forte, levando a

frente do peito o símbolo que significa algo sagrado que ilumina o caminho, o qual também detém um anel de poder que pode gerar uma variedade de efeitos, sustentando-se apenas pela imaginação do portador do anel e pela sua força de vontade, isto é, quanto maior a força de vontade do usuário, mais eficaz é o anel, é trazido pelo roteirista Nick Spencer na edição nº 2 da revista “Earth 2” (terra 2) de 2012, como um super-herói homossexual.



Figura 3. Lanterna Verde e seu símbolo representando os traços do horizonte: céu e terra e o círculo caracteriza-se o vazio do Zen, representa a transição entre a vida e a morte, isto é, círculo sagrado que ilumina o caminho. Filme: Lanterna Verde de 2011.

Por este enfoque, é necessário apresentar outro personagem das HQs, dos filmes, e desenhos animados, a Mulher-Gato, sendo está heroína bissexual. Como se pode perceber a DC Comics, está ampliando seu leque de personagens LGBT, isto é, depois de tantos personagens representando os heterossexuais, agora teremos o enfoque em outras orientações sexuais dos super-heróis, sendo assim, como já visto, o Lanterna Verde trata-se de um personagem homossexual, bem como a Mulher-Gato, conhecida como Selina Kyle em sua identidade secreta, é uma das antagonistas mais clássicas do Batman. Os dois têm uma relação de atração e inimizade que já vem sendo desenvolvida há décadas nos filmes e histórias em quadrinhos. Até aqui nada de inovador, até apresentarmos a edição 39 de sua HQ mensal, a qual a personagem aparece beijando uma mulher.

Segundo a autora da HQ “Catwoman”, GenevieveValentine, em entrevista à Revista “Lado Bi – Cultura e Cidadania LGBT”, o relacionamento entre Selina e Eiko será desenvolvido, mas a conexão que Mulher-Gato (Selina) tem com o Batman não será esquecida, até porque “não é assim que a bissexualidade e/ou humanidade funciona”, comenta. (REVISTA LADO BI, 2015).



Figura 4. Mulher-Gato (Selina) beija a personagem Eiko, após se despedirem.

Outro personagem mais amado das HQs e dos cinemas é o vilão Loki, este é um Deus nórdico, o que significa que seus padrões sexuais em muito fogem do imposto pela sociedade. Loki é o supremo vilão do Deus do trovão, dono de grandes poderes e é expert em

magia e não fica atrás de seu meio-irmão Thor, rei do trovão e das batalhas. Assim sendo, o personagem Loki - Deus nórdico é pansexual. Em outras palavras, Loki aprecia e é atraído por todos os tipos de gêneros sexuais, isto é, os pansexuais gostam de todos os gêneros sexuais existentes, sem distinção e não se limitando a binária de gênero homem – mulher.



Figura 5. Loki no Filme Thor de 2011.

Mediante ao exposto, pode-se perceber a abrangência das questões de orientação e sexualidade nas histórias em quadrinhos – HQs, nos desenhos animados, etc. Visto a educação como a principal responsável em transformar o cidadão em um indivíduo crítico, o qual reconhece e respeita as diversas formas de culturas, credos, questões socioeconômicas, étnicas e raciais, é imprescindível destacarmos, por exemplo, questões de diversidade a partir dos temas transversais, e como o professor poderá ser flexível no momento de expor/discutir o conteúdo, este que algumas vezes são oprimidos pelos indivíduos, como até mesmo pelo próprio professor.

Para tanto, vê-se a relevância em utilizar as próprias HQs como exemplo da diversidade, estas presentes em situações que envolvem os super-heróis/heróínas/vilões, vindo alguns deles a se caracterizar como heterossexuais, homossexuais como também bissexuais, como já exemplificado acima. Além do mais, um estudo direcionado aos Gibis, desenhos animados, HQs, podem sim auxiliar as aulas, tornando-as mais dinâmicas, proveitosas, uma vez que os próprios alunos possam vir a se encantar com a animação/cor/forma da revista, concentrando-se e interpretando-se com a mediação do professor, os significados que as mesmas passam. Então este estudo poderá ser mais

agradável, não se apresentando como algo dirigido, e cansativo, como por exemplo, os livros didáticos.

Vale frisar, que o professor não deixará de utilizar os livros didáticos em suas aulas, até porque é algo garantido por lei, e por isso devem fazer o uso dos mesmos. Mas a partir dessa metodologia de ensino (com uso dos Gibis, HQs, desenhos animados etc.) certamente o professor conseguirá auxiliar o aluno no processo de desenvolvimento integral, de forma mais prazerosa, preparando-os para o convívio em cidadania, ensinando-lhes a serem tolerantes, respeitosos às diferentes formas de pensamentos/costumes, contribuindo para uma sociedade mais justa, democrática, transparente e, além do mais, em sujeitos capazes de ultrapassar os muros da escola, conhecimentos que se modificam para melhorar o meio em que se encontram inseridos.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do levantamento bibliográfico, a partir da leitura de textos de alguns autores que estudam sobre a influência do super-herói na atualidade, pôde-se esclarecer como se caracteriza as fases de transição entre o recém-nascido – pré-adolescente até a fase adulta, sendo este indivíduo integrado aos sentidos/discursos da sociedade, vindo a partir dessa relação moldar sua própria identidade, isto é, geralmente nesse período o sujeito sofre influências de outras pessoas, sendo estas reais ou fictícias, como por exemplo, os pais, amigos, professores como também de ídolos, como os super-heróis. Inclusive, como já mencionado, esses contatos vêm para reconfigurar identidades, princípios que até o momento não são claros ou firmados a quem está sofrendo a influência, ou seja, o indivíduo rodeado de informações, e estas advindas de contatos próximos, as quais ele idealiza, adapta a sua realidade, formando-se um novo indivíduo.

Da mesma forma, as Histórias em Quadrinhos podem ser exemplificadas como influentes nesse processo de identificação do indivíduo, isto porque, trazem para a realidade das pessoas personagens as quais discutem/demonstram aspectos que vão ao encontro das situações do cotidiano, elementos estes que simultaneamente fazem uma correlação entre imaginação e realidade, atribuindo significados/sentidos àqueles que permanecem em contato.

Um exemplo disso são os super-heróis, heróis, vilões e anti-heróis, pois na maioria das vezes condizem com a identidade do leitor, e se adéquam a sua determinada rotina, vindo a ser influentes, pois os próprios personagens (mocinhos/vilões) lidam com situações como bullying, rejeição, a rotina entre estudar e trabalhar, e várias outras questões que se alinham

com as mesmas adversidades que essa criança/adolescente vivencia. Nesse sentido, a história desses personagens faz com que os leitores se identifiquem (a partir das ideias como também de objetos, por exemplo as roupas dos super-heróis e até mesmos os vilões), e tomem pra si as mesmas atitudes, pensamentos, pois acreditam que irão resolver/mudar questões/situações da mesma forma que os seus personagens conseguiram.

Também algumas definições entre super-herói, herói, vilão e anti-heróis, as quais contam com atribuições e significados diferentes entre eles. Ainda é visto em específico no decorrer deste estudo, como o personagem Homem-Aranha é visto pelos leitores de HQs, também sobre sua identidade de cidadão comum atendendo pelo nome de Peter Park, que estuda, trabalha, e mantém um amor por Mary Jane, além disso, como lida com as situações de lutas/perigos com os vilões, tendo o intuito de proteger toda a cidade de Nova York.

Outros aspectos que este estudo trouxe, foram as discussões sobre o papel da família, bem como da própria escola/professor em auxiliar a esses indivíduos na capacidade em interpretar e separar aspectos reais e fictícios, como incentivo à leitura a partir das HQs, e ainda como utilizar desses personagens para trabalhar questões de gênero, diversidade cultural/sexual, bem como a importância da ética e moralidade na convivência entre os sujeitos.

De um modo geral, essas questões debatidas foram primordiais para a compreensão de alguns aspectos que rodeiam principalmente crianças e adolescentes da sociedade contemporânea agitada, desenvolvida e em constantes transformações, bem como a percepção da forma que o homem/indivíduo molda suas ideias a partir da relação com o outro, sendo este real ou não. A necessidade de formar-se indivíduos críticos, capazes de interpretar situações, como de se reconhecer como tal diante a tantas influências da sociedade moderna, as atribuições da família e da escola/professor nessa construção da autonomia, criticidade e cidadania, e o processo de transformação do meio inserido a partir da dicotomia entre os discursos necessários e desnecessários, reais e fictícios diante da convivência com o outro.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Zilda Augusta. **Histórias em Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975, p. 43-45.

BERGER, Kathleen Stassen. **O desenvolvimento da pessoa da infância à adolescência**. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2003. p. 432.

BLOG SAINDO DA MATRIX. **OS LANTERNAS VERDES**. Disponível em: <http://www.saindodamatrix.com.br/archives/2003/07/os_lanternas_ve.html>. Acesso em: 07 Set, . 2017.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em: 31 Ago. 2017.

BRASIL. Instituto, Pró Livro. Disponível em: <<http://prolivro.org.br/home/>>. Acesso em: 04 Set. 2017.

BRASIL. **RETRATOS DA LEITURA NO BRASIL**. Disponível em: <<http://prolivro.org.br/home/index.php/atuacao/25-projetos/pesquisas/3900-pesquisa-retratos-da-leitura-no-brasil-48>>. Acesso em: 04 Set.2017.

BUJES, Maria I. E. **Infância e maquinarias**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002, p. 12-27; 33-39.

CANHISARES, Mariana. **Homem-Aranha é o herói mais procurado na internet entre público brasileiro**. Disponível em:<<https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/homem-aranha-e-herois-mais-procurado-na-internet-entre-publico-brasileiro/>>. Acesso em: 07 DE Se. 2017.

CAPARICA, Márcio. **MULHER – GATO É BISSEXUAL:CONFIRMA AUTORA DE HQ**.Disponível em: <<http://ladobi.uol.com.br/2015/03/mulher-gato-bissexual/>>. Acesso em: 07 Set. 2017.

CARVALHO, Alysson Massote; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marília Marques. **Adolescência**. Belo Horizonte: Instituto de Filosofia e Teologia de Goiás, 2003. p. 122.

CROATTO, José Severino. **Los Lenguajes de La Experiencia Religiosa** – Estudio de La Fenomenologia de La Religión.Buenos Aires: Docência, 1994. p. 146.

FEIJÓ, Martin .César . **O que é herói**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1984, p. 103.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 1. ed.Editora Nova Fronteira, 15ª Impressão, 2016, p. 39.

FILIPPO, Flávio. **LOKI SE TORNARÁ MAGO SUPREMO NOS QUADRINHOS DA MARVEL**. Disponível em: <<http://pointnerd20.com.br/index.php/2017/07/19/loki-se-tornara-o-mago-supremo-nos-quadrinhos-da-marvel/>>. Acesso em: 08 Set. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002, p. 175.

HBO MAX: **BATMAN VS SUPERMAN: A ORIGEM DA JUSTIÇA**. Disponível em: <<http://br.hbomax.tv/movie/TTL607702/Batman-Vs-Superman-A-Origem-Da-Justica>>. Acesso em: 07 Set. 2017.

IANNONE, Leila Rentroia. & IANNONE, Roberto Antônio. **O mundo das histórias em quadrinhos**. 2 ed. Coleção Desafios. São Paulo:Moderna, 1994, p. 8.

IMAGINAÇÃO in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico. Porto: Porto Editora, 2003-2017. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/imaginacao>>. Acesso em: 24 Ago.2017.

IRWIN, William. **Super-heróis e a filosofia**. São Paulo: editora Madras, 2005, p. 24- 46.

JOÃO, Fábio. **COMO EXPLICAR OS PODERES DE SUPERMAN**. Disponível em: <<http://www.fatosdesconhecidos.com.br/como-explicar-os-poderes-superman/>>. Acesso em: 08 Set. 2017.

KAST, Verena. **A Imaginação como espaço de liberdade** – diálogos entre o ego e o inconsciente. São Paulo: Loyola, 1997. p. 15.

KLOCK, Geoff. **Como ler quadrinhos de Super-Heróis e por quê**. São Paulo, 2002, p. 40-48.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Atlas, 1987, p. 188.

LARSEN, Stephen. **Imaginação Mítica** – A busca de significado através da mitologia pessoal. Rio de Janeiro: Campus, 1991. p. 21-24.

LEGIÃO DOS HERÓIS: **OS DEZ GRANDES VILÕES LGBT DA MARVEL**. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-grandes-viloes-lgbt-da-marvel-e-dc-comics.html/8>>. Acesso em: 08Set. 2017.

MAGNO, Maria Inês Carlos. & FERRARAZ, Rogério. Super-heróis e crise de identidade: aspectos da cultura midiática contemporânea nas aventuras do Homem-Aranha e do Super-Homem. In: **COMPÓS.17 Encontro Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação em Comunicação**, 2008, São Paulo. Compós 17 Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. São Paulo: UNIP, 2008. v. 1. p. 38-39.

OSÓRIO, Luiz Carlos. **Adolescente hoje**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992, p. 17.

REVISTA O GLOBO: **LANTERNA VERDE GAY**. Disponível em:
<<https://oglobo.globo.com/cultura/revista-vai-revelar-que-primeiro-lanterna-verde-gay-5090142>>.
Acesso em: 27Set. 2017.

REVISTA VEJA: **LANTERNA VERDE: O HERÓI HOMOSSEXUAL**. Disponível em:
<<http://veja.abril.com.br/entretenimento/lanterna-verde-novo-heroi-gay-voa-para-fora-do-armario/>>. Acesso em: 08 Set. 2017.

SALGADO, Raquel. **O brincar e os desenhos animados: um diálogo com os super-heróis mirins. Entrevista ponto e contra ponto**. São Paulo, 2005, p. 16.