



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

MARCELO TINOCO DE VASCONCELOS

O SUPER-HERÓI E O IMAGINÁRIO INFANTIL

RIO DE JANEIRO

2012

MARCELO TINOCO DE VASCONCELOS

O SUPER-HERÓI E O IMAGINÁRIO INFANTIL

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Formação de Professores para a Educação Infantil e anos Iniciais do Ensino Fundamental para Crianças, Jovens e Adultos e Bacharelado em Pedagogia nas Instituições e nos Movimentos Sociais.

Orientadora: Professora Doutora Gláucia Campos Guimarães- UERJ

RIO DE JANEIRO

2012

MARCELO TINOCO DE VASCONCELOS

O SUPER-HERÓI E O IMAGINÁRIO INFANTIL

Monografia apresentada à Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Formação de Professores para a Educação Infantil e anos Iniciais do Ensino Fundamental para Crianças, Jovens e Adultos e Bacharelado em Pedagogia nas Instituições e nos Movimentos Sociais.

Aprovado em: _____

Banca examinadora: _____

RIO DE JANEIRO

2012

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CEH/D

V331 Vasconcelos, Marcelo Tinoco de.
Super-heróis e o imaginário infantil / Marcelo Tinoco de Vasconcelos. –
2012.
48f.

Orientadora: Gláucia Guimarães.
Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade do Estado do Rio
de Janeiro, Faculdade de Formação de Professores.

1. Desenho - Educação. 2. Super-heróis. 3. Criança - Desenvolvimento. I.
Guimarães, Gláucia. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade
de Formação de Professores, Departamento de Educação.

CDU 371.335.5

DEDICATÓRIA

A minha mãe e meu pai, por nunca terem deixado de acreditar nesse seu filho e a todos que foram, de alguma maneira, importantes em minha vida até o presente momento.

AGRADECIMENTOS

A Deus, essa força poderosa que nos dar ânimo e esperança para seguir em frente com nossos objetivos.

A minha mãe, Jocira, meu pai, Gilberto, e meus irmãos Marcelle, André e Adriana pelo carinho e apoio.

A professora Gláucia Guimarães, pelas aulas inspiradoras e divertidas e por ter aceitado o pedido para orientar essa monografia.

As professoras Anelice Ribetto, Estela Scheinvar Sônia Câmara, Maria Tereza, Márcia Alvarenga, Rosimeri Oliveira, Mariza Assis e todas que não citei por memória fraca, pelas reflexões que seus textos e suas aulas me proporcionaram. Ao professor Rogério Coutinho pela única aula de arte que já gostei de participar em toda minha vida, visto que meu talento nos desenhos são bem limitados, e a professora Helen Ferreira pelas aulas descontraídas de Informática. Meus agradecimentos também aos funcionários da FFP.

As minhas colegas da turma 2007.2, especialmente à Danielle Faria, minha “miguxa” de todas horas . Não posso esquecer também das amigas que fiz durante o curso, em especial de Daniele Esteves e Karen Mourão, com quem dei boas risadas.

Aos amigos que fiz no curso pré-vestibular onde iniciei esse percurso, os alunos George, Júlio, Rodolfo, Edilmar, Jailton, Suely e os professores Luiz Barbosa e Jorge Mitrano.

Aos amigos dos tempos de escola e, assim como eu, leitores de quadrinhos Bruno Souza e os irmãos Wilian Carlos e Carlos Wilian.

*Vamos dar viva aos grandes heróis
Vamos em frente, bravos cowboys
Avante! Avante! Super-Heróis
Ai-oh Silver!
Shazan*

Raul Seixas
(Super-Heróis)

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo analisar a história e características dos super-heróis das histórias em quadrinhos e sua importância no desenvolvimento da criança.

Para isso foi feito um histórico acerca do gênero, abordando as transformações pelas quais passou e uma análise de alguns importantes personagens que exemplificam em sua própria história, essas transformações

Ao fim, são utilizados autores que propõem-se a discutir a relação entre super-heróis, crianças e pais/responsáveis/educadores.

Palavras-chave: Super-heróis; criança; brincadeira; leitura

LISTA DE SIGLAS

DC: Detective Comics

HQ'S: Histórias em Quadrinhos

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 OS SUPER-HERÓIS: O SURGIMENTO, AS CARACTERÍSTICAS E A HISTÓRIA.....	12
1.1 O herói e o super-herói.....	13
1.2 As eras do super-herói americano.....	14
1.3 Refletindo o mundo real.....	16
1.4 O alter ego.....	17
1.5 O mangá contra a supremacia do super-herói americano.....	19
2 DIFERENTES PERFIS DOS SUPER-HERÓIS: MUDANDO COM AS GERAÇÕES.....	22
2.1 Superman	23
2.2 Batman	24
2.3 Mulher- Maravilha	25
2.4 Robin	27
2.5 Wolverine	27
2.6 Goku	28
3 O SUPER-HERÓI E A CRIANÇA: NA BRINCADEIRA E NA LEITURA.....	30
3.1 Brincando de super-herói	30
3.2 Super-heróis e a formação da criança leitora	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37

INTRODUÇÃO

Os super-heróis não estão mais somente nas histórias em quadrinhos, onde apareceram originalmente. Os super-heróis estão no imaginário popular e fazem parte do cotidiano.

Defensores do bem na luta contra o mal, é notória a identificação desses personagens com as crianças e muitos são os questionamentos que vem sendo levantados em relação ao interesse que elas nutrem por esses seres superpoderosos bem como o papel que eles desempenham em sua formação.

Para alguns especialistas esses personagens tem papel fundamental na formação da criança incentivando valores como coragem e ética. Outras correntes preferem apontar as influências negativas como a violência, que estaria muitas vezes presente no conteúdo de suas aventuras.

Com o passar dos anos o perfil do super-herói vem se transformando assim como a sociedade em que vivemos também passa por constantes transformações.

O principal objetivo dessa pesquisa é analisar o gênero super-herói e a função que esses personagens ocupam no imaginário infantil.

São utilizados como referências nessa pesquisa estudiosos do gênero como VIANA (2003) e PAIVA (2003) que propõem-se a discutir os quadrinhos assim como autores e roteiristas do próprio meio. Aborda-se também a opinião de estudiosos do comportamento infantil em brincadeiras e a teoria do desenvolvimento de Piaget, amparando a pesquisa

A partir daí buscamos mostrar o quanto é importante para a escola ou pais/responsáveis procurar uma aproximação com o universo cultural no qual a criança está inserida e a importância da figura do super-herói em seu desenvolvimento

Para falar como essa temática despertou meu interesse cabe aqui uma passagem em primeira pessoa. Como consumidor do gênero em minha infância vi muitas vezes professores

e órgãos da imprensa condenarem o que o público infantil ler ou assiste sem ter um real conhecimento do conteúdo da obra. Por isso, acredito firmemente que é importante buscar conhecer o que mobiliza a criança para a partir daí iniciar-se um verdadeiro debate onde todas as partes estejam inteiradas a respeito do assunto.

No primeiro capítulo analisamos a história dos super-heróis como gênero e algumas de suas características.

No segundo capítulo analisamos alguns personagens em particular e, por fim, partimos para a análise da relação entre o gênero e as crianças no que se refere às brincadeiras e a leitura.

CAPÍTULO 1

OS SUPER-HERÓIS: O SURGIMENTO, AS CARACTERÍSTICAS E A HISTÓRIA

As histórias em quadrinhos tornaram-se um grande sucesso no século 20 conquistando um número enorme de leitores, mas os personagens que mais fizeram sucesso foram os super-heróis. Foi o seu surgimento que transformou os quadrinhos como meio de comunicação de massa.

Os super-heróis surgiram em 1938, nos Estados Unidos, com a publicação das primeiras aventuras do Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, na revista Action Comics nº1. Quando as histórias do último sobrevivente do planeta Krypton apareceram nas bancas logo captaram a atenção de um grande público. Aquele ser capaz de saltar longas distâncias (O voo é introduzido apenas anos mais tarde), dono de uma força enorme e completamente invulnerável deu início a um dos gêneros que mais fez sucesso na história da arte sequencial. Vários personagens similares apareceram em seguida nas publicações de quase todas as editoras que lidavam com quadrinhos, dominando o meio e, para muitos, passou a ser quase o sinônimo dele.

Com os super-heróis ocorreu um resgate do imaginário da antiguidade quando os deuses e os heróis inspiravam os simples mortais, tornando-se os modelos de comportamento. Conforme GUBERN, citado por SMEE (2008), ao contrário dos atenienses, que até poderiam acreditar que Hércules, de fato, existia, o público leitor sabe perfeitamente que o seu personagem preferido é fictício, Isso, porém, não o impede de venerá-lo de maneira fervorosa.

Para compreender o fenômeno dos super-heróis é preciso verificar o contexto histórico em que se deu seu aparecimento. Na década de 30 os Estados Unidos enfrentavam a pior recessão de toda a sua história, após a quebra da bolsa de valores de Nova Iorque, em 1929. O clima de pessimismo que havia se instalado estimulou a fantasia e o escapismo, ajudando a impulsionar o mercado de quadrinhos que era uma forma de entretenimento barata na época.

O super-herói protege os mais fracos, defendendo ideais e valores e combatendo a injustiça, deve inspirar-nos a mostrar o que temos de melhor. Para ECO (apud PAIVA, 2003) a figura do herói surgirá com mais força em uma sociedade repleta de valores contrários aos que ele representa:

“(…) em uma sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações e os complexos de inferioridade estão na ordem do dia (….) em uma sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele (….) em uma sociedade de tal tipo, o herói deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão" comum nutre e não pode satisfazer" (ECO,1997,p. 168).

Não demorou muito para que os super seres começassem a migrar para outros veículos de comunicação como o rádio, cinema e televisão.

1.1 O herói e o super-herói

Para os gregos o herói encontrava-se na posição intermédia entre os deuses e os homens. Geralmente ele era um semideus, fruto de uma relação entre um deus e uma humana ou vice-versa (Hércules, Aquiles) .

Segundo CAMPBELL (apud PAIVA, 2003) *“o herói é aquele que deu a vida por algo maior que ele próprio. O herói se sacrifica por algo maior”* . Heróis são pessoas que colocam os interesses e a necessidades do outros acima dos seus próprios.

Antes do Superman, existiam heróis nos quadrinhos como Tarzan e Flash Gordon. Eles não possuíam superpoderes, mas habilidades acima da média. Foi em 1938 que o termo "superhero" começou a ser usado, derivado do nome do novo personagem.

VIANA (2003) distingue o super-herói do herói:

“o herói possui habilidades excepcionais mas humanamente possíveis enquanto que o super-herói possui habilidades sobre-humanas (...) Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus poderes e isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos num mundo em que ele vive e combate, ou seja, o super-herói só pode existir, ao contrário do herói, em constante relação com supervilões e outros super-heróis. Em poucas palavras, o super-herói só pode existir havendo um mundo habitado por seres superpoderosos.”

Superman é um super-herói por ter capacidades sobre-humanas enquanto que Batman, que não tem superpoderes, o é porque existe no mesmo mundo do herói kryptoniano

e da Mulher-Maravilha, ou seja, convive com figuras poderosas e extraordinárias o que não acontece com Zorro ou o Fantasma que existem em um mundo sem tais seres.

Para MOORE (apud CAMPOS, 2003) ser um super-herói nada tem a ver com ter superpoderes. Muitas pessoas poderiam tê-los, mas isso não quer dizer que elas fariam algo com eles. Para uma pessoa ser um super-herói basta que ela viva buscando sempre fazer a coisa certa, sendo a melhor pessoa que puder.

LOEB e MORRIS (apud PAIVA 2003) apontam o caráter inspirador do super-herói:

"Desde nossa infância até a idade adulta, os super-heróis podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Eles podem ampliar nossos horizontes mentais e apoiar nossa determinação moral, enquanto nos entretêm. Não precisamos dizer que os quadrinhos de super-heróis têm a intenção de ser instrutivos ou de natureza moralista. (...) Os super-heróis mostram-nos que os perigos podem ser enfrentados e vencidos. Eles exibem o poder do caráter e da coragem acima da adversidade. E assim, até quando lidam com nossos medos, os super-heróis podem ser inspiradores." (Pag.28)

Podemos definir o herói como aquele cujos sacrifícios e atos nobres beneficiam a todos nós. Ele atua em prol da comunidade tendo como objetivo o bem comum. O super-herói tem o mesmo objetivo do herói, mas, diferente desse, ele é capaz de atuar em um nível sobre-humano devido exatamente as suas qualidades sobre-humanas. Heróis são os bombeiros, os policiais, médicos ou mesmo o cidadão comum capaz de um ato de heroísmo. Super-heróis são o Superman e os demais que nasceram nas revistas em quadrinhos. Em nossa vivência, isso não impede de considerarmos uma pessoa comum, um super-herói, após um ato digno ou heroico.

1.2 As eras do super-herói americano

Nos quadrinhos temos dois períodos clássicos que remetem ao surgimento de duas diferentes e importantes gerações de super-heróis. São as chamadas Era de Ouro e Prata.

A era de ouro teve início em 1938, quando *apareceu* o Superman. Inspirado pelo sucesso do herói alienígena, Bob Kane criou o Batman em 1939. Apesar de Batman não ter poderes, o homem-morcego se encaixou perfeitamente no momento com suas aventuras mais sombrias e a interessante galeria de vilões. tornou-se um grande sucesso.

O estouro desses dois personagens, que mais tarde se tornariam ícones do gênero,

deu início ao aparecimento de uma legião de super-heróis. Capitão Marvel, Flash, Tocha Humana, Namor, Mulher-Maravilha e vários outros estrearam em várias publicações da época. Em 1940, com a guerra na Europa e a possibilidade dos Estados Unidos entrarem no conflito, Surgiram os heróis patrióticos. Destes, o Capitão América, criado por Joe Simon e Jack Kirby, foi um grande sucesso. ele era uma resposta, ainda mais direta do que o próprio Superman, ao ideal do homem perfeito disseminado pela Alemanha nazista de Adolf Hitler. Todos os super-heróis da época foram usados na propaganda contrária a Hitler e os governos fascistas daquele período. Era comum o Superman ou o Batman batendo em algum nazista na capa de suas revistas. Em sua primeira edição o Capitão América aparece nocauteando o Fuhrer em pessoa.

Os uniformes de vários super-heróis tem como cores predominantes o azul e o vermelho que são as cores da bandeira americana. Isso pode ser verificado no próprio Superman e, mais tarde, no Homem-Aranha, citando apenas os mais famosos. O Capitão América, como o perfeito herói patriótico que é se veste com um uniforme inspirado na bandeira americana. VIANA (2003) afirma:

“(...) sem dúvida, a origem, o nome, a finalidade, a ação, as ligações com o poder oficial e o uniforme do Capitão América fazem dele o mais axiológico dos super-heróis existentes. A própria personalidade do Capitão América, marcada pelo “espírito de liderança” e “bom senso”, é expressão da axiologia norte-americana segundo a qual os Estados Unidos tem o papel de “líder mundial”. As histórias antigas do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial são extremamente axiológicas, e contam não só com a figura de Hitler e vilões poderosos (Caveira, Capitão Nemo, etc.) como aliados de confiança (Buck, O Patriota, Tocha Humana Original, Namor, etc.) como também aliados “duvidosos” na luta contra o nazismo, tal como o super-herói russo Guardião Vermelho, que até aparece conversando com outro ditador famoso da época, Stálin. (...)”

Ainda segundo VIANA (2003): “*Muitos heróis e super-heróis foram acusados de serem axiológicos (“ ideológicos”) [...]*”. Superman já foi chamado de judeu pelas forças nazistas por “[...] simbolizar o “homem livre” norte-americano” (VIANA, 2003). Em Superman- O Filme, de 1978, o personagem fala claramente a repórter Lois Lane que defende o modo de vida americano. Recentemente a DC Comics, em uma época em que os Estados Unidos da era Bush vinha sendo bastante criticado, resolveu torná-lo um cidadão do mundo.

Em 1945, com o fim da guerra, os super-heróis enfrentam a sua primeira crise de vendas. a Era de Ouro começa a declinar e os quadrinhos de crime e terror ganham popularidade.

A explosão desses quadrinhos de horror, no entanto, gerou um sentimento anti-quadrinhos que quase destruiu a indústria em sua totalidade. *Seduction of the Innocents*, do Dr. Frederic Wertham, foi um livro publicado em 1953 e nele o autor afirmava que os quadrinhos influenciavam negativamente as crianças e os jovens. O livro logo ganhou notoriedade e fez com que o assunto chegasse ao senado americano. O resultado foi a criação da Comic Code Authority, a organização de auto-regulamentação dos quadrinhos americanos, e a consequente extinção dos títulos de crime e horror.

A partir de 1956 começava a Era de Prata com a DC Comics (dona do Superman) lançando versões modernas de alguns antigos heróis de sua propriedade, como o Flash e o Lanterna Verde. No entanto, o retorno dos super-heróis ao panteão dos quadrinhos foi sacramentado com o lançamento das primeiras revistas do Quarteto Fantástico em 1961 e do Homem-Aranha em 1962, ambas, pela Editora Marvel Comics. Thor, Hulk, Homem de Ferro e um ressuscitado Capitão América, entre outros, surgiram em seguida.

1.3 Refletindo o mundo real

MORETTI (2005) disse: *“Desde Superman, criado na década de 30 para levantar o moral do povo americano durante a grande depressão, os super-heróis povoam os quadrinhos (...), eles refletem, em maior ou menor grau, o mundo real.”*

Super-heróis não são e nunca foram completamente inocentes. Em suas personalidades e aventuras sempre foram inseridos muitos elementos caros a época em que são publicados. Elas reproduzem desde costumes e ideologias da cultura dominante a simples modismos de época tal como qualquer veículo de comunicação em massa existente. Os quadrinhos de super-heróis também sempre refletiram o mundo real de alguma forma

Na época em que os chamados super-heróis Marvel surgiram, os Estados Unidos e União Soviética estavam em plena guerra fria. A segunda geração de super-heróis, assim como a primeira, surgia em mais um momento de adversidade por qual passava seus leitores. Quando Superman e Batman chegaram as bancas o povo americano enfrentava o desemprego e a fome além de uma iminente Segunda Guerra Mundial. Os heróis da Era de Prata chegavam em meio ao temor de uma guerra atômica. Boa parte dos heróis nessa época

ganhavam seus poderes por meio de acidentes radioativos.

O Homem-Aranha é provavelmente o herói mais importante surgido nessa segunda invasão de seres superpoderosos as bancas de revistas. Ele apareceu pela primeira vez no último número de uma revista chamada *Amazing Fantasy*. *A revista foi cancelada mas as vendas foram excelentes e o novo personagem fez um estrondoso sucesso ganhando sua própria publicação.* O Homem-Aranha não só solidificava o estilo Marvel como definia as características dos super-heróis para os novos tempos. Os quadrinhos da Era de Prata foram marcados por gírias modernas (para a época) e personagens com problemas mais humanos que iam além da salvação do mundo. Enquanto O Homem-Aranha lutava com supervilões, Peter Parker, sua verdadeira identidade, enfrentava problemas como a falta de dinheiro, a tia doente ou uma simples gripe. Ele disparava suas teias em meio aos arranha-céus de Nova York mas ainda tinha problemas com os valentões da escola.

A partir da década de 80, Os super-heróis começam a estrelar tramas mais complexas e adultas. Batman- O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, apresentava um homem-morcego mais sombrio e amargurado.

"Dois motivos justificam essa mudança. O primeiro é manter o público antigo - que na época que eles surgiram eram crianças e hoje são adultos, ou seja, muito mais exigentes com relação à caracterização do personagem. Outra razão é a proeminência e a popularização da Psicologia e da Psicanálise. Isso teve reflexo no mundo da ficção", VIANA (2006).

Já não basta mais aos super-heróis combater pura e simplesmente o crime. Eles também devem ter dilemas e preocupações comuns a todo simples mortal.

1.4 O alter ego

A identidade secreta é um elemento comum nas histórias de super-heróis. Para manter sua identidade civil em segredo, enquanto enfrentam a criminalidade ou salvam o mundo, eles usam desde máscaras a um simples par de óculos.

Personagens como o Zorro já tinham sua identidade secreta na década de 30, mas foi com o advento dos super-heróis que elas se proliferaram. Nas histórias em quadrinhos o principal motivo para que os super-heróis usem identidades secretas é a proteção de seus familiares e entes queridos.

É costume comparar os super-heróis com os heróis mitológicos greco-romanos.

Deuses e semideuses da mitologia grega inspiraram até mesmo a criação de alguns super-heróis como Sazão (também conhecido como Capitão Marvel). As letras do seu nome são iniciais dos nomes de seis personagens mitológicos (Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio). Há ainda heróis inspirados na mitologia nórdica (Thor, Loki e toda a população de Asgard). Os super-heróis se tornaram mitos modernos, São seres sobre-humanos que superam as limitações do ser humano comum.

Se temos essa mitificação dos super-heróis, ao mesmo tempo temos também a sua desmistificação cujo objetivo é facilitar a identificação com o leitor. Esse processo ocorre por meio das chamadas identidades secretas, os seus alter egos. Praticamente todo super-herói tem o seu. É através dele que eles se aproximam do cidadão comum, com toda sua sorte de dilemas e complicações.

O Superman é um ser capaz de salvar o mundo inteiro de uma ameaça planetária. No papel de Clark Kent, seu alter ego, no entanto, é uma pessoa tímida e frágil, incapaz muitas vezes de um ato heroico.

“(…) de fato Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade”. (ECO, pag.247)

No filme Kill Bill Vol. 2 o diretor e roteirista **Quentin Tarantino, através do personagem Bill (David Carradine) também faz um questionamento sobre a identidade secreta do Superman de Kent. Para ele, Kal-El (o nome de batismo do herói kryptoniano) em seu disfarce de Clark Kent zomba dos humanos, portando-se como um homem frágil, míope e exageradamente desajeitado.**

Podemos dizer que se o Superman não tivesse pensado nessa maneira de inserir-se no cotidiano humano e, assim, não ficar sozinho no mundo, seria apenas um deus. Ele acabaria em sua fortaleza da solidão, atendendo aos pedidos de ajuda, mas mantendo distância do homem comum e, talvez, impossibilitando a identificação com seu público leitor. De acordo com ECO (1997) o leitor de quadrinhos se identifica com as histórias de Clark. Por trás de sua aparente mediocridade, esse leitor também aspira ser super.

Talvez nenhum outro herói tenha tido tanta identificação com o leitor do que o

Homem-Aranha. Criado por Stan Lee e Steve Ditko. Ao ganhar seus poderes aracnídeos a primeira coisa em que Peter pensa é ganhar dinheiro com eles. Somente depois que deixa um bandido escapar e que esse mesmo criminoso assassina seu tio, sua figura paterna, é que Peter jura usar seus poderes com responsabilidade. Por diversas vezes a dupla identidade de Peter atrapalhou sua vida amorosa e profissional o que o levou a deixar o uniforme de lado várias vezes para tentar viver uma vida normal, mas quando alguém corre perigo, ele novamente é levado a vesti-lo. Ao contrário do Superman e Clark Kent, O Homem-Aranha não finge ser Peter Parker, ele é Peter Parker.

Batman é humano como o Homem-Aranha, mas, ao contrário de Peter Parker, sua identidade de super-herói praticamente apagou sua verdadeira identidade, tornando-a um mero disfarce. Quando criança o jovem Bruce Wayne viu seus pais serem assassinados na sua frente após saírem do cinema. Anos depois, após um intensivo treinamento, ele se torna Batman, fruto de uma traumática experiência com morcegos que teve na infância, e passa a combater os criminosos de Gotham City. O interessante é que à medida que o tempo vai passando a identidade de Batman vai praticamente anulando a de Bruce Wayne com a qual ele finge ser apenas um playboy milionário despreocupado e inconsequente. “Numa estranha espécie de inversão, Batman é quem veste a máscara de Bruce Wayne” (GRANT apud CURTIN, 1996).

Ultimamente alguns heróis vão deixando de lado as identidades secretas. É o caso do Homem de Ferro. Por muito tempo, nos quadrinhos, o milionário Tony Stark, seu alter ego, fingiu que o Super-herói era seu guarda-costas.

Talvez elas não sejam mais tão necessárias para que o leitor de quadrinhos se identifique com seu super-herói favorito.

1.5 O mangá contra a supremacia do super-herói americano

Até aqui analisamos alguns aspectos dos super-heróis americanos que dominaram as bancas de quase todo o mundo e o imaginário das crianças por décadas, inclusive no Brasil. Recentemente o mangá, a revista em quadrinhos japonesa, vem conquistando seu espaço e dividindo atenção com Superman e os demais.

A primeira vista o que difere os mangás das histórias em quadrinhos ocidentais é o fato de serem lidos da direita para a esquerda e serem impressos em preto e branco apresentando páginas coloridas de forma ocasional. No Japão existem milhares de títulos sendo publicados em capítulos reunidos nas grandes revistas semanais. A maioria dessas

histórias são adaptadas para os desenhos animados, chamados de anime.

Alguns animes já haviam sido exibidos no Brasil antes, mas nenhum fez tanto sucesso como Os Cavaleiros do Zodíaco, exibido a partir de 1994 pela extinta Rede Manchete. Em seu rastro muitos outros animes de sucesso estrearam por aqui como Dragon Ball Z e Samurai X. Entusiasmados com o sucesso dos animes, algumas editoras nacionais decidiram se arriscar publicando mangás. Primeiramente foram lançados os títulos que originaram os animes exibidos com sucesso na televisão brasileira. Com o sucesso, outros diferentes títulos começaram a ser lançados

.O formato oriental das publicações foi mantido, o que contribuiu para conquistar o leitor. O mangá também conquista por ter menos textos e ser mais ágil. A narrativa segue um ritmo mais cinematográfico e o desenho ajuda a contar a história aumentando o ritmo da ação e tornando a leitura mais rápida. Nas últimas décadas o mangá vem influenciando mesmo os quadrinhos americanos. Isso pode ser notado nos trabalhos de artistas com Frank Miller ou Joe Madureira.

“Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. Com o advento das novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos *layouts*, bem como se divulgam tais criações para uma ampla audiência. Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. Cada vez mais se observa a combinação de material visual com a escrita; vivemos sem dúvida, numa sociedade cada vez mais visual.” (COELHO apud DIONÍSIO, 2006).

O mangá divide-se em várias vertentes. Existe diferentes títulos que atingem desde crianças em alfabetização até os adultos, com histórias do cotidiano. Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball Z são do gênero Shonen, direcionado ao público adolescente masculino. É onde encontramos os heróis superpoderosos.

No Shonen, geralmente os heróis estão enfrentando inimigos que vão além de suas forças e por isso eles devem buscar ficar cada vez mais fortes para enfrentá-los. É comum nesse gênero de mangá haver competições onde os personagens tem como objetivo se superar uns aos outros. A linha entre o bem e o mal é mais tênue do que nos quadrinhos dos super-heróis americanos. Conceitos como o da identidade secreta praticamente não existem e, diferente dos super-heróis americanos, os personagens, em sua maioria, ganham poderes através do esforço pessoal e não de soluções mágicas ou científicas.

No próximo capítulo analisaremos alguns personagens importantes, e populares, dos quadrinhos, o que nos possibilitará perceber sua atuação sobre as crianças que é o foco do último capítulo.

CAPÍTULO 2

DIFERENTES PERFIS DOS SUPER-HERÓIS: MUDANDO COM AS GERAÇÕES

Se comparados com o que eram há 40 anos os super-heróis mudaram muito. Isso acontece para atender a linguagem e o perfil de cada época. O que foi heroico para a criança de ontem pode não ser para a de hoje. O conceito de herói vai mudando de geração em geração. Alguns ficam pelo meio do caminho, enquanto que outros se adaptam as preferências das novas gerações com facilidade.

Nesse capítulo analisamos alguns personagens de ontem e hoje. O que mudou? E será que eles ainda realmente refletem o que é ser um herói? Escolhemos cinco personagens: Superman, por representar o arquétipo do super-herói nobre, Batman, por considerarmos o personagem que se adequou mais facilmente as diferentes épocas, Robin, por ser o garoto que combate o mal ao lado do super-herói mais velho, de certo modo, representando o sonho de algumas crianças, Mulher-Maravilha, por representar a mulher, Wolverine, por ser o anti-herói, e Goku, de Dragon Ball Z representando o herói do mangá, que conquistou recentemente as crianças brasileiras.

2.1 Superman

Quando a destruição do planeta Krypton é iminente, o casal Jor-El e Lara coloca seu filho Kal-El, ainda bebê, em uma espaçonave e o envia a Terra. Aqui ele é acolhido por um casal de fazendeiros, residentes em uma pequena cidade rural americana, e batizado por eles de Clark Kent. Clark cresce como um garoto normal e quando descobre seus poderes os põe a serviço da humanidade assumindo a identidade de Superman.

Superman possui as características fundamentais de um super-herói clássico. Altruísta, ele está comprometido com a moral e a ética, sempre lutando pela liberdade e justiça. Ele veio do céu e tem a missão de salvar o mundo. Superman é capaz de se sacrificar por aqueles que jurou proteger.

A história de Superman tem inspiração clara no cristianismo. Assim como Deus teria enviado o seu filho para ser o salvador da humanidade, Jor-El também o fez. Os ideais e valores do filho de Krypton, dotado de humildade e compaixão, se equiparam aos ideais cristãos. Superman é um exemplo para os demais personagens de seu universo e para os leitores, Sempre agindo em prol do próximo.

Nas últimas décadas, porém, o personagem tem enfrentado um novo desafio além dos supervilões: se adaptar aos novos tempos. Foi nos anos 80 que autores como Alan Moore e Frank Miller trouxeram uma abordagem mais crítica e adulta aos quadrinhos de super-heróis. A partir daquele momento os heróis se tornariam mais “humanizados” com suas angústias e dúvidas, suas imperfeições. Heróis, como o Batman, o Homem de Ferro e o Homem-Aranha se adaptaram mais facilmente a esses novos tempos e ao gosto dos novos leitores. O herói nobre com colante vermelho e azul e capa esvoaçante estava fora de moda. Superman se tornava desinteressante para a nova geração por ser excessivamente “bonzinho”, por representar a perfeição.

Nos últimos 30 anos o herói vem sofrendo uma série de reformulações a fim de se adequar ao novo perfil exigido pelos leitores. O Superman de hoje é mais vulnerável, atormentado por questões terrenas. Hoje Superman é o alter ego de Clark Kent, e não mais o contrário. DIXON (1996) disse: “Clark era a forma do Super-Homem pertencer a uma família, de não estar sozinho no mundo.”. Não é mais aquele Superman que ECO (1997) e TARANTINO conheciam. Agora Superman não finge mais ser Clark Kent. Clark Kent é Superman

Mais do que nunca os autores buscam mostrar que o Superman ainda é relevante para esses novos tempos. *Em um mundo caótico, onde os valores estão distorcidos se faz mais*

do que necessário a presença de um herói altruísta.

Como bem lembra SIQUEIRA (2007) a novela gráfica “*O Reino do Amanhã*” aborda justamente a questão de que o homem de aço e seus valores estariam ultrapassados ou não:

“Nela, o Superman se exila após o assassinato de Lois Lane em um ataque do Coringa. Quem captura o Palhaço do Crime não é o Kal-El, mas um novo herói chamado Magog, que executa o vilão ali mesmo, sendo depois preso pelo Kryptoniano e absolvido em um julgamento público. A população preferiu um herói que mata a um que não mata. O resultado, anos depois, é que Magog e seus seguidores causaram uma tragédia de proporções bíblicas justamente por conta de sua sede de sangue. Tal incidente força o Superman a sair de seu exílio e tentar encontrar seu lugar em um mundo que, apesar de rejeitar seus ideais, precisa mais do que nunca deles.”

2.2 Batman

Talvez ele seja o único herói genuíno entre todos (...) as pessoas dizem que o Batman é um personagem sombrio, obsessivo e movido pela vingança, mas não o vejo assim. Isso tudo é apenas o combustível. Ele quer ser um bom sujeito. É um personagem que se fez por si mesmo, não ganhou superpoderes, não é cyborg, escolheu ser o que é. Tudo bem, Batman é motivado por aquela coisa terrível que aconteceu na sua infância, e não é isso que determina sua personalidade. O que a define é a decisão de fazer algo” (GRANT apud CURTIN, 1996).

Batman é o super-herói que mais se renovou ao longo dos anos. Ao contrário do Superman, o cavaleiro das trevas não encontra dificuldades para se adaptar ao gosto das novas gerações. Até o surgimento dos heróis Marvel na década de 60, o foco das histórias de super-heróis se encontrava na ação. Não haviam elaborações mais profundas em suas personalidades. Os conflitos internos eram inexistentes.

Nos anos 60 começaram mudanças que tiveram seu apogeu nos anos 80. O psicológico dos super-heróis era mais trabalhado e suas personalidades mais aprofundadas. As histórias não eram mais um simples passatempo raso.

O maniqueísmo foi deixado de lado e o questionamento moral encontrou seu lugar no mundo colorido dos super-heróis.

Criado em 1939 como um personagem sombrio, que para fazer justiça chegava mesmo a matar, Batman já teve sua versão mais sorridente entre os anos 40 e 60, mas a partir do final dessa década foi devolvido as suas características sombrias. Só não matava mais. Em 1986 com a publicação de O Cavaleiro das Trevas de Frank Miller, o padrão atual do personagem foi estabelecido. Batman se preocupa com os problemas pontuais da sociedade. Ele quer combater o crime e deter a corrupção. Superman tem superpoderes e pode salvar o planeta de um ataque alienígena. Batman não tem poderes, é necessário a ele treinar todos os dias suas habilidades para salvar a vítima de algum crime. Batman seria um tipo de herói mais crível e, sendo assim, adaptou-se melhor ao “realismo” pedido por essa nova geração. Batman Não abre mão de seus ideais de justiça e luta noite após noite para impedir que aconteça com outra criança em Gotham City a mesma tragédia que ocorreu com ele quando criança.

“não vejo o Batman como sendo maluco. Sua fixação não é vingar a morte dos seus pais, mas a obsessão de um sujeito que passou por uma das experiências mais terríveis que se pode imaginar, e quer garantir que ninguém mais passe por isso (...)”. (MOENCH apud CURTIN,1996)

2.3 Mulher- Maravilha

No início dos anos 40, Os quadrinhos eram dominados pelos super-heróis do gênero masculino como o Lanterna Verde, o Batman, e o Superman. Foi em 1941 que a Mulher-Maravilha foi concebida. Ela não foi a primeira super-heroína a ser criada, mas foi a mais importante até aquele momento.

Seu criador, Dr. Willian Moulton Marston, era um conhecido psiquiatra e teórico feminista que, após publicar um artigo onde escreveu sobre o potencial educacional das histórias em quadrinhos, foi contratado como consultor educacional da National Periodicals e All-American Publications, duas das companhias que se fundiriam para dar forma à futura editora DC Comics. Nesta época, Marston decidiu criar um novo super-herói.

Acontecia a Segunda Guerra Mundial e, com a ida dos homens para o campo de batalha, as mulheres estavam tendo papéis mais ativos na sociedade e na família. Muitas delas passaram a trabalhar em fábricas para sustentar a família e, mesmo, ajudar nos esforços de guerra.

A nova personagem tinha como propósito servir de modelo. A Mulher-Maravilha foi projetada como representante de um modelo particular do poder feminino. O objetivo de Marston era conceber uma personagem feminina com a força de um Superman e o fascínio de

uma bela mulher. Na mente de Marston, mulheres possuem o potencial não somente de serem tão boas quanto homens: podiam ser superiores a eles.

A Mulher-Maravilha é Diana, princesa de Themyscira e filha da rainha das amazonas, Hipólita que a criou a partir de uma imagem de barro, à qual cinco deusas do Olimpo deram vida e presentearam com superpoderes. Já adulta, Diana foi enviada para o mundo dos homens em missão de paz

Apesar das intenções de Marston, sua heroína pioneira acabou sendo relegada ao papel de secretária de uma equipe de super-heróis, a Sociedade da Justiça.

Outras heroínas surgiram depois mas elas nunca eram tão poderosas quanto os homens e geralmente eram versões femininas destes como a Supergirl, a Batgirl ou Mary Marvel na DC. Mesmo na Marvel, nos anos 60, as heroínas não desempenhavam papel tão forte quanto os super-heróis. Tinham poderes mas estavam sempre subordinadas a uma figura masculina e continuavam desmaiando como qualquer donzela sem poderes. “Ser a namoradina do super-herói e/ou a refém foi mais ou menos o papel de todas as mulheres no passado (...) Mesmo quando tinham poderes, ainda eram bonitinhas e pouco ameaçadoras: Supermoça, Mary Marvel etc. Mas nunca tão poderosas quanto os homens.” (BYRNE apud RIMMELS, 1996)

As coisas começaram a mudar com o crescimento do movimento feminista, entre as décadas de 60 e 70.

“(...) o movimento feminista obteve repercussão na sua luta contra a opressão direcionada às mulheres, incluindo a contestação da ordem familiar hierárquica vigente e a busca da igualdade de direitos entre homens e mulheres.” (BRITO, 2004)

As mulheres começaram a brigar por direitos iguais e isso se refletiu nos quadrinhos. Com a explosão desse movimento, criadores e editores começam a se preocupar em atrair o público jovem feminino para suas publicações. Surgiram personagens como Mary Jane Watson, a namorada decidida e cheia de si do Homem-Aranha, e outras como Lois Lane, a namoradina do Superman, abandonaram a função de serem capturadas para serem mais independentes.

Nessa época, a Mulher-Maravilha havia abandonado seu uniforme e perdido os poderes recebidos dos deuses. Ela tinha aberto uma boutique e vivia no mundo dos homens como uma simples mortal. Especializou-se em artes marciais e não precisava mais da ajuda do laço ou de seus braceletes mágicos. Na primeira metade da década de 70, com a publicação de

um artigo da revista MS. Magazine, editada pela ativista Gloria Steinem, chamado Wonder Woman Revisited, que criticava as mudanças promovidas na heroína, a Mulher-Maravilha tradicional voltava a ser publicada.

Logo surgiriam mais personagens femininas fortes, como as X-Men Tempestade e Vampira, e outras mais antigas, como a Mulher-Invisível do Quarteto Fantástico, sofreriam mudanças tornando-se mais marcantes para atrair o público feminino.

2.4 Robin

Ao contrário do que acontece hoje, os heróis do passado costumavam ser retratados como homens mais velhos. Os atores que viviam Batman e Superman em seus antigos seriados eram praticamente senhores. As crianças de décadas anteriores sonhavam em lutar ao lado de seus heróis. Robin surgiu em 1940 nas histórias de Batman e traduzia esse desejo dos pequenos leitores. O sucesso do menino-prodígio foi tanto que logo vários outros super-heróis tinham o seu parceiro mirim

Em 1953, com a publicação do livro “Seduction of The Innocents”, uma onda de conservadorismo tomou os EUA. Segundo o Dr. Frederick Wertham as revistas em quadrinhos desvirtuavam os valores éticos de crianças e jovens. De acordo com a nova moral vigente a convivência de Batman e Robin poderia induzir leitores à pederastia. A abordagem cômica da famosa série dos anos 60 também colaborou para que a parceria com o herói se tornasse cada vez mais indesejada pelos fãs que queriam a volta do cavaleiro das trevas dos quadrinhos iniciais. O menino prodígio passava a ser um mero coadjuvante e hoje não marca presença sequer nos filmes do homem-morcego.

Uma mudança também vem ocorrendo com os heróis de hoje. Eles estão rejuvenescendo. Alguns estão sendo trocados por versões mais jovens. Os próprios atores que vivem Batman ou Superman no cinema, hoje são mais jovens. Ben 10, famoso herói de um desenho animado de sucesso, surgiu como criança e, mais tarde, ganhou uma versão adolescente. Hoje a criança ou jovem podem ser um herói sem a tutela de outro mais velho, como ocorria com Robin.

2.5 Wolverine

Anti-herói é aquele que contraria a concepção do herói tradicional. Eles não são

altruístas e perfeitos mas também não são vilões. O anti-herói tem uma ética toda própria que muitas vezes vai de encontro com as estabelecidas pela sociedade. Eles tem uma visão muito particular dos problemas que afligem a sociedade e uma forma igualmente pessoal de lidar com elas. Com personalidades fortes e sem a obrigação de serem bonzinhos, os anti-heróis logo conquistam o público leitor com seu carisma.

Wolverine, dos X-men, é o exemplo mais famoso de anti-herói nos quadrinhos. Ele é um homem sem lembranças do passado, marcado pela dor e pela solidão. Wolverine carrega uma alma selvagem dentro de si. Ele busca saber quem realmente é e, nessa ânsia, se une aos X-men.

A principal característica que difere um herói tradicional como o Superman de um anti-herói como Wolverine é que o segundo é capaz de matar para fazer justiça. No calor de uma batalha, se não for refreado por seus colegas X-men, Wolverine pode ser capaz de privar o inimigo de sua vida.

Wolverine e Justiceiro, personagens que a editora Marvel Comics detém desde os anos 1970, demonstram, ao longo de seus atos bastante questionáveis (pois matam e comumente lidam com a máxima “os fins justificam os meios”), que seguem jornadas absolutamente individuais (...) atrás de injustiças cometidas, principalmente, contra eles próprios, que liberaram, de forma justificada, seus instintos mais “animalescos” e primitivos – a fronteira entre bem e mal fica cada vez mais tênue, como é muito característico do anti-herói. (RODRIGUES, 2011)

Muitas vezes, Wolverine extravasa sua raiva sem medir as consequências. Hoje busca-se cada vez mais aproximar o super-herói com o público-alvo. Nessa abordagem crítica e realista que trazem hoje para os personagens fantásticos os anti-heróis traduzem muitas vezes a vontade do leitor de se libertar de suas amarras e agir com bem entende contra as injustiças sem se importar com regras

2.6 Goku (Dragon Ball Z)

Goku é o protagonista dos mangás Dragon Ball e Dragon Ball Z, que fizeram muito sucesso, tanto nas bancas quanto na televisão, recentemente aqui no Brasil. Criado pelo artista Akira Toriyama, Goku tem características que o aproximam dos super-heróis americanos e outras que o diferenciam. Goku não usa um uniforme colorido e não possui identidade secreta, mas tem poderes e está sempre disposto a fazer o bem. Sua origem tem certa

semelhança com a de Superman. Ele é um alienígena enviado a Terra por seus conterrâneos, assim como Kal-El, mas, ao contrário dos habitantes de Krypton, o propósito dos habitantes do planeta Vegeta, de onde veio Goku, era iniciar uma dominação, pois vários outros bebês foram enviados pelo espaço. Mesmo sabendo da verdade, Goku escolhe continuar ao lado da humanidade contra os demais invasores.

Goku, como um típico herói de mangá, tem poderes que vão aumentando à medida que suas aventuras vão se desenrolando. Ele vai se tornando mais e mais poderoso sempre que supera um inimigo ainda mais forte do que ele. Diferente da maioria dos super-heróis americanos, os poderes de Goku seguem evoluindo. Outra diferenciação é que Goku constitui família. Ele se casa e tem um filho, Gohan. Ao contrário do que acontece com Superman e todos os outros heróis americanos, as aventuras de Goku tem um fim podendo os personagens envelhecer e até morrer uma vez que os mangás se encerram em determinado momento.

De acordo com ECO (1997) para que haja uma conexão com o leitor é preciso que o personagem tenha elementos em sua composição que permita o seu reconhecimento nele. Em meio as suas aventuras Goku leva uma vida normal com todos seus momentos comuns tornando-o próximo ao leitor. É algo comum na maioria dos mangás direcionados ao público pré-adolescente.

A relação entre a criança e os super-heróis no que se refere à brincadeira e a leitura é o foco do próximo capítulo.

CAPÍTULO III

O SUPER-HERÓI E A CRIANÇA

Como vimos nos capítulos anteriores grande parte dos super-heróis nasceram nas revistas em quadrinhos, passando depois para outras mídias, algumas com maior alcance como o cinema e a televisão.

Embora as crianças não sejam as únicas consumidoras das aventuras de super-heróis, como se acreditou durante muito tempo, elas são o público mais identificado com esses personagens

3.1 Brincando de ser super-herói

A criança possui uma necessidade de encontrar um herói com o qual possa se identificar e, assim, sentir-se mais importante. Para ela, a ficção é muito mais interessante que a vida real e por isso ela busca espelhar-se nesses personagens dotados de poderes especiais com os quais lutam pela justiça. Através do super-herói a criança ausenta-se da realidade por alguns instantes, fugindo da autoridade adulta. Muitos especialistas defendem a importância desses personagens para o imaginário infantil.

“é através da brincadeira de super-herói, que a criança tenta compensar as pressões da realidade representando fantasias de ira, hostilidade, desejos de grandeza, imaginando ser algum super-herói, procurando livrar-se do controle dos pais, pois nestas brincadeiras as crianças estão “dotadas” de superpoderes como voar, esticar-se, força, velocidade, etc., possuindo mais poderes que seus pais, fugindo da dura realidade, tendo consequência do pouco poder que elas têm no mundo do adulto.” (KISHIMOTO apud AZEVEDO, 2009).

Através da brincadeira e da imaginação a criança começa a se relacionar com o mundo, lida com questões complexas como dor, perda ou meras insatisfações. Os poderes de um super-herói dão a ela coragem para enfrentar tanto o problema de origem interna quanto o de externa. No papel de um super-herói, ela é estimulada a enfrentar desafios e vencer os seus medos.

Temos consciência do poder da imitação na brincadeira da criança. É natural que ela imite o comportamento de seu super-herói favorito. Os pais e a escola costumam se preocupar com as brincadeiras das crianças principalmente quando elas imitam personagens considerados violentos.

“Apesar de imitarem as ações positivas observadas na mídia, infelizmente também imitam os comportamentos agressivos e violentos. Estas cenas agressivas são vistas nos filmes e desenhos animados e as crianças não as distinguem da violência real.” (SILVA, 2008).

Os super-heróis de mangás e animes, são bastante criticados pelo nível de violência presente em suas histórias. Wolverine é o personagem mais popular dentre os X-men e tem entre suas principais características o jeito selvagem de ser. Super-heróis como Wolverine promoveriam o modelo do herói violento e "machão" que resolve os problemas apenas usando de violência. Para os responsáveis é preocupante a criança repetir o comportamento desses personagens. Segundo BONTEMPO (1999) “um revólver de brinquedo não torna ninguém mais agressivo do que já é por natureza”

Super-heróis mais agressivos são próprios de uma época mais dura e menos inocente. A criança de hoje se entusiasma mais com um Goku do que com um He-Man que encantava seus pais anteriormente. Apesar de não serem adeptos do bom mocismo clássico como o Superman, esses heróis se mostram mais vulneráveis. Eles tem problemas e fraquezas que precisam superar. Quando falamos em fraquezas não estamos nos referindo a Kriptonita, mas a dúvidas próprias de um ser humano sobre qual caminho seguir, por exemplo. O herói

pode ser falível e não perfeito como era antes. Isso explica porque Batman, apesar de ter sido criado um ano depois do Superman, conquista com mais facilidade a plateia jovem atual do que seu colega de collant azul.

O que pode ser verificado no super-herói moderno é que ele não é mais o todo-poderoso. Ele tem seus momentos de fraqueza e medo e essa fragilidade atrai as crianças em um processo de identificação com o personagem. O herói irá se superar e vencer o mau, seja qual for as dificuldades que sejam lançadas contra ele.

Conflitos entre o bem e o mal habitam as histórias de super-heróis. Os vilões valorizam as ações do herói e quando são derrotados, ao final da história, enfatizam que o bem triunfa diante de todas as dificuldades que podem ser criadas pelo mal.

“a brincadeira de super-herói pode ser considerada uma forma especializada de jogo de papéis ou sócio dramático. Quando a criança brinca de super-herói ela se coloca num papel de poder, no qual pode dominar os vilões, as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura.” (LEVINZON apud BONTEMPO, 1999).

A criança vai escolher um herói e imitá-lo, mas ela também pode ter um dentro de sua própria família. No inconsciente das crianças, os primeiros heróis seriam os seus pais e mães. Para elas, eles são sempre os mais legais e fortes. A família é onde começa a relação em que se estabelece o modelo admirado e seguido pela criança. Ao reconhecer o herói, ela terá como base as características positivas disseminadas pelos pais. “as características dos heróis, que na visão infantil são características paternas, passam a fazer parte do estereótipo de homem que cada ser humano cria para si, e que realiza no herói com o qual se identifica”. (GAUDÊNCIO apud SMEE, 2008)

Quando a criança reconhecer seu super-herói por suas características positivas terá por base o que foi ensinado por seus pais

“o super-herói é um elemento fundamental na construção de valores e durante o crescimento, enquanto se torna parte da sociedade. O herói é forte, indestrutível, honesto, altruísta e justo, características mesmas que se esperam do pai, na visão infantil. O super-herói, assim como a figura paterna, encarna o ego idealizado, ou seja, o padrão que o indivíduo pretende seguir pelo resto da vida.” (GAUDÊNCIO apud SMEE, 2008).

Enquanto a criança se relacionar com seu super-herói de forma saudável não há motivos para preocupações.

“Pais e educadores veem a brincadeira de super-herói como algo

prejudicial ao desenvolvimento da criança, como sendo violento ou caótico, mas a realidade é outra. É através deste tipo de brincadeira que a criança tem oportunidade de aumentar suas habilidades linguísticas, solucionar problemas, desenvolvem a cooperação ajudando na construção da autoconfiança, pois leva a superar obstáculos da vida real como vestir, comer um alimento sem deixar cair ou até mesmo fazer amigos, encaixando-se em um mundo adulto, graças a algumas características dos super-heróis que as crianças acabam identificando-se” (AZEVEDO, 2009).

Muito do que conhecemos sobre crianças hoje se deve a contribuição de Jean Piaget. Biólogo, ele dedicou-se a investigar como se dar o processo de aquisição de conhecimento pelo ser humano, em particular a criança.

Segundo a teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget, o pensar infantil passa por quatro estágios que vão desde o nascimento até o começo da adolescência quando atingem plena capacidade de utilizar seu raciocínio sobre o mundo. Sensório-motor, que vai até os dois anos, Pré-operacional, dos dois aos sete anos, Operações concretas, sete aos 11 anos, e, por fim, Operações Formais, que começa aos 12 anos e marcaria o início da idade adulta.

O Pré-operacional tem como característica o surgimento da capacidade de dominar a linguagem e a representação do mundo por meio de símbolos.

A teoria de Piaget demonstrou que a criança aprende o que ela tem condições de absorver naquele determinado momento de sua vida, apenas interessando-se por conteúdos que lhe façam falta em termos cognitivos. O conhecimento dar-se por descobertas que a própria criança faz. Quando ela brinca, está assimilando o mundo ao seu modo. Está elaborando sua maneira de lidar com o mundo, com os problemas e as preocupações que lhe afligem. Através da brincadeira, ela manifesta seus sonhos e desejos. Através da representação simbólica, ela descobre sua forma de estar e agir no mundo. Esse momento pode ser percebido quando ela torna-se o Batman ou o Homem-Aranha. Esse exercício de fantasia é natural e não pode ou deve ser evitado. Faz parte do desenvolvimento humano. Em certo momento, as crianças acreditam realmente que os super-heróis existem ou que são eles, mas a medida que irão crescendo, começarão a fazer distinção do que é ou não real, percebendo o que é apenas sua fantasia.

Se pais e a escola perceberem que a criança está espelhando-se em seu super-herói de forma exagerada e pouco benéfica, caberá a eles trazer a criança de volta a realidade por meio do diálogo. Poucos responsáveis procuram saber o que a criança pensa a respeito deste ou daquele super-herói ou por que as vezes ela até chega a simpatizar com um vilão. É

importante saber que significação ela tira daquilo que ler ou assiste. Segundo GREEN E BIGUM (apud FERNANDES, 2003) é preciso conhecer as crianças e, por isso, torna-se imprescindível entender o universo cultural no qual estão inseridas. Segundo SILVA (2008) “*Brigar de nada adianta. Precisamos é discutir mais este assunto, transformar os resultados das conversas em projetos reais, de ensinamento, mais perto da realidade das crianças*”. Não se pode reduzir a brincadeira de super-herói da criança a algo que produz desajustes. É de extrema importância conhecer o que mobiliza os pequenos. Desta maneira haverá uma conversa onde as duas partes, responsáveis e crianças, estarão inteirados do assunto. Mais importante do que proibir de assistir o desenho animado na televisão ou ler a revista em quadrinhos é educar o olhar da criança, descobrir o que a fascina em determinado personagem. É importante que os pais ajam como mediadores ajudando-a a compreender o conteúdo da revista ou do programa.

3.2 Super-heróis e a formação da criança leitora

O super-herói também pode se apresentar de outras formas na vida da criança. Além de estar presente na brincadeira, ele também pode auxiliá-la nos primeiros passos para se tornar uma leitora.

Muitas vezes a criança conhece o super-herói através da televisão que, geralmente, se faz mais presente em suas vidas do que a escola ou até mesmo os pais. Logo ela irá descobrir que esse super-herói do qual gosta, seja o Homem-Aranha ou Goku, tem suas aventuras também em uma publicação a venda na banca próxima de sua casa ou em frente a escola. Mesmo o super-herói que não nasceu nos quadrinhos, invariavelmente, ganha sua revistinha, como o He-Man ou os Thundercats em décadas passadas. O super-herói então agirá mais uma vez na vida da criança atraindo-a para a leitura.

Por serem ícones de uma indústria cultural e de consumo a importância desses personagens para o leitor em formação raramente é reconhecida. Há até mesmo quem afirme que histórias em quadrinhos podem gerar um desinteresse do leitor em abrir um livro sem figuras, o que é contestado por autores especializados.

Segundo VERGUEIRO (apud PAIVA, 2001) “*Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura - (...) os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e de livros*”.

O Homem-Aranha e o Superman podem ser grandes aliados no despertar do interesse

da criança pelo hábito da leitura, algo que deve ser encorajado já nas primeiras fases da infância ainda em casa, sendo depois aperfeiçoado pela escola. A origem dos quadrinhos está no começo da civilização quando a linguagem gráfica das pinturas feitas por nossos antepassados narravam acontecimentos por meio de desenhos sucessivos. Conforme PAIVA (2001) ler uma história em quadrinhos pode ser feito até mesmo antes da alfabetização, pois os desenhos conduzem a uma “leitura”. A criança pode entender a história apenas interpretando a sequência em que as imagens estão organizadas: “ (...) *da mesma maneira que as demais HQ's, as de super-heróis são vantajosas no estímulo a leitura, na ampliação de vocabulário e contam com a vantagem do “prazer em ler”*”. (PAIVA, 2001).

O prazer de ler é muito importante no desenvolvimento do hábito de leitura. Erradamente, pais e escola forçam crianças a ler livros para o qual ainda não se encontram preparadas o que pode acabar gerando o desinteresse pela leitura. Hoje com a concorrência da TV a Cabo, da internet e dos videogames, o interesse das crianças pela leitura vem diminuindo consideravelmente. A história em quadrinhos, além de ajudar no desenvolvimento do prazer pela leitura pode também incentivar a criança a treinar a sua escrita. Sabendo do poder dos quadrinhos várias editoras, hoje, adaptam livros famosos para a sua linguagem que é muito mais atrativa a criança. Houve uma época em que quadrinhos, além de serem considerados literatura menor, eram acusados de influenciar negativamente os mais jovens e corrompê-los. Hoje, o preconceito diminuiu. Ele ganhou o status de nona arte e muitos o consideram uma saudável fonte de leitura e um importante meio de expressão artística

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O nosso trabalho consistiu em ser uma contribuição a discussão sobre o papel que o super-herói desempenha na formação da criança. Observamos que eles estão presentes no cotidiano da criança, principalmente, por meio do desenho animado, da publicidade, do cinema e dos quadrinhos, meio de comunicação onde originalmente surgiram.

O tema pesquisado traz a história dos super-heróis, suas características e as transformações que sofreram no passar dos anos, e o papel fundamental desses personagens, seja no ato de brincar ou de ler, na formação infantil.

No brincar de super-heróis, as crianças lidam com os conceitos do bem e do mal. O triunfo do mocinho sobre o bandido traduz a vontade da criança em dominar as situações sobre as quais ela não tem controle. Brincando de super-herói a criança não apenas derrota o vilão como reforça sua autoconfiança. Ela adquire a coragem para vencer seus medos e aprende sobre a ética e a humildade.

A leitura dos quadrinhos amplia o vocabulário da criança e a prepara para outro tipo de leitura, como a de jornais e livros.

Pais e escola devem estar abertos ao diálogo com as crianças. É importante conhecer

o que a criança pensa e o que a mobiliza. Por falta de tempo, muitas vezes o adulto não tem conhecimento real sobre aquilo que a criança lê ou assiste, mas o condena mesmo assim. Entender o que a criança gosta e seu ponto de vista é o primeiro passo para se evitar problemas de relacionamento. Qualquer brincadeira ou personagem pode ser positivo e negativo. Uma leitura tem que ser feita. A proibição, pura e simplesmente não é a solução mais eficaz. Uma conversa entre as duas partes, adulto e criança, é necessária.

Os super-heróis incentivam valores nas crianças ao falar direto ao seu imaginário e a presença dos pais, ou responsáveis, nesse imaginário é imprescindível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Evolução dos Super-heróis. Disponível em <http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2006/05/26/440626/evoluo-dos-super-herois.html>, acessado em 27/05/2011.

AZEVEDO, Lindaura Morais. *Ludicidade: o jogo como motivação para estimular o desenvolvimento infantil*. Disponível em http://webservice.falnatal.com.br/revista_nova/a5_v2/artigo_9.pdf, Acessado em 13/06/2011

BONTEMPO, Edda. *Brincar, fantasiar, aprender*. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v7n1/v7n1a05.pdf>, Acessado em 03/08/2011

BRITO, Leila Maria de Torraca de. *De “papai sabe-tudo” a “como educar seus pais”*. *Considerações sobre programas infantis de TV*. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2004

CAMPOS, Paulo. **“Ser um Super-Herói” por Alan Moore**. Disponível em <http://paulocampos.wordpress.com/ser-um-super-heroi-por-alan-moore/>, acessado em 05/05/2011

COELHO, Célia Tâmara. **Mangá: Uma ferramenta didática para multiletramentos**. Disponível em http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/manga_uma_ferramenta_didatica_para_mu_ltiletramentos.pdf, acessado em 17/06/2011

CHRISTENSEN, William e Mark Seifert. **Anos Terríveis**. In WIZARD n° 7. São Paulo: Editora Globo, 1997

CURTIN, Jack. **Na Sombra do Morcego**. In WIZARD n° 4. São Paulo: Editora Globo, 1996

DONNER, Richard. Superman- O Filme. Warner, 2001. DVD (154 min)

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução: Giovanni Cutolo. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FERNANDES, Adriana Hoffman. **A produção de sentidos da criança sobre os desenhos animados**. PUC-RJ, 2003

MILLER, Frank. **O Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Abril, 1997.

MORETTI, Marco. **Quadrinhos: Super-heróis, ativar!** Disponível em <http://guiadoestudante.abril.com.br/estudar/historia/quadrinhos-super-herois-ativar-434409.shtml>, acessado em 28/01/2011

OLIVEIRA, Ronilço Cruz de. **O Papel do gibi no processo de aprendizagem, na afetividade e nas emoções**. Disponível em <http://gibitecamaiscultura.no.comunidades.net/index.php?pagina=1083142520>, acessado em 01/03/2012

OLIVEIRA, Thatiana. *Quadrinhos: Do ouro ao bronze*. Disponível em <http://www.livrevista.com/article.php?id=1588>, acessado em 07/05/2011

PAIVA, Fábio da Silva. *História em Quadrinhos e a Influência na Educação dos Leitores: Os Exemplos de Batman e Superman*. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_2676.pdf, Acessado em 18/04/2011

PIAGET, Jean. *A Psicologia da Criança*. São Paulo: Difel, 1980.

RIMMELS, Beth Hannah. *Essas mulheres vão longe*. In: WIZARD n° 3. São Paulo: Editora Globo, 1996.

RODRIGUES, Vinicius da Silva. *A sinuosa jornada conceitual do herói contemporâneo- uma proposta dialógica para o uso dos quadrinhos na educação básica*. Disponível em http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/vinicius_rodrigues.pdf, Acessado em 13/03/2012

SILVA, Sônia Oliveira. *A televisão e a criança: a grande influência dos meios eletrônicos na vida das crianças, em especial a TV*. Disponível em <http://www.artigonal.com/ciencia-artigos/a-televisao-e-a-crianca-a-grande-influencia-dos-meios-eletronicos-na-vida-das-criancas-em-especial-a-tv-478107.html>, acessado em 21/06/2012

SIQUEIRA, Thiago. *Já tentou definir o que é ser um super-herói? Discuta essa questão*. Disponível em <http://cinemacomrapadura.com.br/colunas/games-e-quadrinhos/215679/gameshq-ja-tentou-definir-o-que-e-ser-um-heroi-discuta-essa-questao/>, Acessado em 15/11/2011

SMEE, Guilherme. *A Mitologia dos Super-heróis*. Disponível em <http://universofantastico.wordpress.com/2008/12/20/a-mitologia-dos-super-herois/>, acessado em 14/10/11

_____. *As eras dos quadrinhos*. Disponível em <http://www.fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=813> , acessado em 07/09/2011

TARANTINO, Quentin. *Kill Bill Vol.II*. Imagem Filmes, 2004. DVD (137 min)

VIANA, Nildo. *Super-Heróis e Axiologia*. Revista Espaço Acadêmico. Disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/022/22cviana.htm>, acessado em 18/11/2011