Recebido em: 10/08/2015 Parecer emitido em: 01/09/2015 Artigo original

FILHO, S.R.; ORIGUELA, M.A.; SILVA, C.L. da; A forma corporal dos super-heróis de histórias em quadrinhos e a educação para o lazer. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v. 14, n. 04, p. 15-22, 2015. ISSN; 1981-4313.

A FORMA CORPORAL DOS SUPER-HERÓIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E A EDUCAÇÃO PARA O LAZER

Silvio Rossi Filho
Milena Avelaneda Origuela
Cinthia Lopes da Silva

Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a forma corporal de personagens de histórias em quadrinhos Panini Comics/Marvel Comics e fazer apontamentos sobre a educação para o lazer. Os aspectos corporais dos personagens de quadrinhos influenciam as referências sobre beleza corporal de pessoas de diferentes idades, sendo fundamental uma mediação pedagógica sobre o tema, sobretudo na Educação Básica. A metodologia utilizada foi revisão de literatura e pesquisa documental, caracterizando este estudo como qualitativo. A técnica utilizada na pesquisa documental foi a análise de conteúdo. De acordo com Gil (1999), esse tipo de análise desenvolve-se em três fases: a) a pré-análise, b) exploração do material e c) tratamento dos dados, inferência e interpretação, que objetivam tornar os dados válidos e significativos. Pudemos identificar que a forma corporal dos super-heróis é uma construção cultural, sendo que as heroínas como Garota-Aranha e Emma Frost apresentam um padrão de corpo esguio e sensual e os heróis masculinos como Thor e Homem-Aranha representam uma forma de corpo atlético, mesomórfico e musculoso, tanto as heroínas como os heróis masculinos possuem modelos corporais que são amplamente difundidos no meio social atual como referência de beleza corporal. Este trabalho contribui para o desenvolvimento de ações no âmbito da Educação Física escolar, fundamentadas na educação para o lazer, no sentido dos alunos terem acesso a reflexões sobre a construção cultural do corpo e serem minimizados preconceitos, de modo que os diferentes sujeitos aprendam a respeitar as diferenças entre seus pares, evitando o consumo sem reflexão dos produtos da mídia.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Corpo. Cultura.

THE BODY SHAPE OF SUPER-HEROES IN COMIC BOOKS AND THE EDUCATION FOR LEISURE

ABSTRACT

This work aims to analyze the body shape stories from comic characters Panini Comics/Marvel Comics and indicate points about education for leisure. The physical aspects of comic book characters influence references about body beauty of people of different ages, being fundamental a pedagogical mediation about the issue, especially in basic education. The methodology used was literature review and documentary research, this study characterized as qualitative. The technique used in documentary research was content analysis. According to Gil (1999), this type of analysis is developed in three phases: a) the pre-analysis, b) exploration of the material and c) data processing, inference and interpretation, that aim to make valid and meaningful data. We could identify the body shape of superheroes is a cultural construction, and the heroes as Spider Girl and Emma Frost have a slim and sexy body pattern and male heroes as Thor and Spiderman represent a form of athletic body, mesomorphic and muscular, both heroines as male heroes have body models that are widespread in the current social environment as body beauty reference. This work contributes to the development of actions for physical education classes, based on education for leisure, towards the students have access to reflections on the cultural construction of the body and be minimized bias, so that the different individuals learn to respect the differences among their peers, avoiding consumption without reflection of media products.

Keywords: Comic Books. Body. Culture.

INTRODUÇÃO

O problema a ser investigado trata-se das referências de beleza corporal difundidas no meio em que se vive. Cotidianamente vemos em nosso meio um conjunto de revistas, jornais, imagens de diferentes corpos, atrizes, atores, modelos fotográficos, sendo que essas imagens compõem também produções midiáticas como as histórias em quadrinhos (HQs). Essas histórias possuem a particularidade de terem em seus personagens centrais figuras que expressam certas referências de beleza corporal. Crianças e jovens, principais consumidores de histórias em quadrinhos, são influenciados de alguma maneira por essas produções, podendo reproduzir esses modelos ou fazer comparações com seus próprios corpos e de seus pares. Esses sujeitos podem desenvolver ao longo da vida rejeição a sua forma corporal por não possuírem uma aparência semelhante aos super-heróis. Nesse sentido, vemos como fundamental a produção de material didático e de análises sobre as HQs que poderão ser base para ações pedagógicas no âmbito escolar, em particular, nas aulas de Educação Física, por compreender que essa disciplina tem como especificidade lidar com as questões e manifestações corporais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada foi composta por revisão de literatura e pesquisa documental, caracterizando este estudo como qualitativo. Esse tipo de estudo, segundo Minayo (1994, p.22) trabalha com o "(...) universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis".

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

Para a revisão de literatura, adotamos as diretrizes metodológicas apresentadas por Severino (2007), segundo o autor, para uma leitura rica e proveitosa ela deve dar-se em cinco fases: análise textual, análise temática, análise interpretativa, problematização e síntese pessoal.

A segunda fase da investigação foi a pesquisa documental. Segundo Gil (1999), a principal característica deste tipo de pesquisa está na natureza das fontes, pois uma vez que a pesquisa bibliográfica utiliza as contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, "a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa" (GIL, 1999 p. 66). Para este autor, a pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica com a particularidade de que as fontes documentais normalmente são em grande número. Há, ainda, os documentos de primeira mão, que não receberam qualquer tipo de tratamento analítico (documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, filmes, gravações etc.) e os documentos de segunda mão, que já receberam algum tipo de análise como relatórios de pesquisa, relatório de empresas, tabelas estatísticas etc.

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

ANÁLISE DA FORMA CORPORAL DOS PERSONAGENS DE HQ E A EDUCAÇÃO PARA O LAZER

Para Vieira (2008), as editoras norte-americanas Marvel e Detective Comics possuem a maior parcela do mercado editorial mundial de quadrinhos, sendo as mesmas a iniciar quadrinhos de super-heróis. O autor comenta que o herói é a pessoa que deve guardar e proteger, sacrificando-se para servir de maneira útil à sociedade, ao passo que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, na busca de um mundo justo onde o bem comum está acima de tudo.

O autor argumenta que, no mundo dos quadrinhos de super-heróis é observado no decorrer de sua história que o enredo de simples dialética de herói contra vilão passou a integrar relações de preconceitos, disputas políticas e econômicas, e até mesmo questionar a conduta do que é ser um herói. Além disso,

Vieira (2008, p. 211) mostra que "a hierarquia de gêneros, classes, raças e valores culturais, muitas vezes presente nos quadrinhos norte-americanos, baseada na imobilidade e na ideia de superioridade física ou racial, resulta num determinismo maniqueísta que separa rigidamente heróis e vilões, certo e errado, forte e fraco, bem e mal". O autor também comenta que na maioria dos casos essas separações priorizaram critérios colonialistas, ou seja, o herói acaba sendo o homem branco, americano, possuindo símbolo de nobreza e pureza de espírito.

Com isso, o autor coloca uma maneira diferente de analisar o corpo dentro do universo dos quadrinhos e, partindo desse pressuposto, Beiras *et al*., (2007) faz uma análise em que um corpo musculoso vem historicamente se tornando o referencial de corporeidade masculina, enquanto corpos que desviam deste padrão são comumente satirizados ou mesmo excluídos da mídia.

Nos estudos de Beiras *et al*., (2007) relacionados ao gênero, super-heróis e corpo masculino há um modelo colocado nas HQs, modelo esse referente ao significado de ser homem, e também do que se espera dele em nossa sociedade. Consequentemente, os sujeitos que se diferenciam destes padrões geralmente surgem como coadjuvantes, não obtendo capacidade de ação transformadora, como alívio cômico e objeto de sátira, ou ainda como vilões, personificando a antítese ou corrupção do modelo proposto.

Os mesmos autores analisaram que os super-heróis na maioria dos casos possuem um status corporal padronizado e enfático, desse modo, os corpos femininos são esguios e erotizados, já os masculinos são viris e musculosos. No caso dos homens, a musculosidade funciona para destacar os protagonistas em comparação aos personagens menos atuantes e relevantes.

Outra observação feita por Beiras *et al*., (2007) é que existem outros elementos estéticos na elaboração do posicionamento ético moral dos personagens. Ou seja, os corpos dos vilões geralmente trazem traços ou atributos como feições associadas ao grotesco, cicatrizes, deficiência física que acabam fugindo dos padrões corporais dos heróis que costumam ser, na maioria dos casos, apresentados de forma simétrica, e caracterizados como padrões normativos de saúde e beleza. Com isso, inferiram que "essas caracterizações de personagem via representações corporais contribuem para uma construção sígnica singular de corporeidade masculina: musculosidade associada a poder de ação e protagonismo, e corpo mesomórfico como padrão normativo de beleza" (BEIRAS *et al*., 2007, p.66).

Por fim, os autores abordam que as HQs, criadas no contexto norte-americano, mostram uma diversidade de valores associados à masculinidade, dentre elas estão força física, virilidade, racionalidade, controle emocional, poder econômico, lealdade, honra e predominância masculina na esfera pública. No entanto, as figuras centrais das HQs, heróis e vilões, tendem a refletir e cristalizar esses valores, pois os mesmos tendem a coexistir, sobrepondo-se e dialogando, frequentemente em contradição, ao passo que, variam em natureza e em grau dependendo da caracterização do personagem ou a linha narrativa. E assim concluem:

> A exposição às HQs de super-heróis pode, presumivelmente, imprimir sobre a constituição dos sujeitos ideologias e padrões de conduta. Entretanto, não é possível afirmar categoricamente que exista uma relação direta entre aquilo que alguém consome aquilo que alguém se torna. Portanto, embora seja possível supor relações de influência recíproca entre as HQs de super-heróis e os modelos de masculinidades atuantes no imaginário masculino, pesquisas específicas se fazem necessárias para a investigação de tais relações (BEIRAS *et al*., 2007, p. 66).

Um tópico importante de discussão diz respeito à mercadorização do corpo que as HQs também promulgam. A partir de transformações de HQs em filmes nota-se também que o personagem torna-se produto de consumo: o filme, que vira minissérie, que vira grife de roupas, que vira revista *"fitness",* treinamento físico e assim por diante. Super-corpos vão surgindo na contemporaneidade e corpos ciborgues se consolidam, por meio de novos suplementos alimentares, novas dietas, novas formas de treinamentos físicos etc.

O destaque para alguns elementos que compõem as HQs nos faz perceber que tais produções expressam valores, características e elementos relacionados à sociedade contemporânea, nesse sentido, como lidar com essas questões na escola e desenvolver uma ação pedagógica direcionada à educação para o lazer?

Nota-se que as HQs são produções artísticas, difundidas pela mídia, consumidas pelos sujeitos em seu tempo disponível das obrigações sociais, ou seja, como forma de lazer. Nesse sentido, Marcellino (2007a) afirma ser cada vez mais necessária a consideração do lazer como objeto de educação – a educação para o lazer em uma sociedade orientada pela cultura de consumo. As produções difundidas pela mídia, por exemplo, são produtos voltados ao consumo do grande público. A situação da sociedade nesta fase de produção industrial e de consumo favorece a influência da indústria cultural que acaba gerando necessidades padronizadas para facilitar o consumo, perpetuando ou dificultando a superação da situação de conformismo. Sendo assim, é ainda mais necessário um processo educativo que incentive a imaginação criadora, o espírito crítico, ou seja, uma educação para o lazer, não com o objetivo de criar necessidades, como assim o faz a mídia, mas satisfazer necessidades individuais e sociais, e o canal para isso é a educação

formal (MARCELLINO, 2007a). O autor mostra uma reflexão para se trabalhar o lazer na educação formal, sendo uma área interdisciplinar que requer a participação de vários profissionais de diferentes áreas.

Inicialmente para caracterizar o lazer são necessários três pilares fundamentais: tempo, espaço e atitude, ao aspecto tempo o "tempo livre", não só das obrigações profissionais, mas também das familiares, sociais e religiosas, e atitude é verificada entre o sujeito e a experiência vivida, basicamente a satisfação provocada pela atitude (MARCELLINO, 2006).

Marcellino (2007b) aborda que existem duas possibilidades de utilizar o lazer na educação, sendo a educação para o lazer (lazer como objeto de educação) e a educação pelo lazer (lazer como veículo de educação). O que diferencia os dois aspectos é o fator tempo, o processo de ensino-aprendizagem da educação para o lazer pode ser trabalhada no tempo de obrigação e de não obrigação das pessoas, podemos citar como exemplo os horários de aula, com professores buscando metodologias que proporcionem um entendimento por parte do aluno do que são as atividades de lazer. Já a educação pelo lazer é trabalhada no tempo disponível dos indivíduos, ou seja, os professores deverão adentrar o lazer que considere as suas possibilidades de aproveitamento como práticas educativas, com finalidade do desenvolvimento pessoal e social proporcionados na educação pelo lazer (que ocorre somente no tempo disponível das obrigações sociais). Nessa perspectiva, pode-se ter uma efetiva atuação pedagógica, seja com a educação para o lazer e/ou educação pelo lazer. Isso com base em valores, ética e pluralidade cultural, respeitando o tempo, o espaço e a atitude, enfatizando a possibilidade de escolha das atividades e seu caráter desinteressado; enaltecendo as possibilidades educativas contidas no lazer (MARCELLINO, 2007a).

Vergueiro e Ramos (2009) relatam que as histórias em quadrinhos possuem o respaldo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para serem trabalhadas na escola, com ênfase maior nas disciplinas de artes e língua portuguesa. Contudo, também destacamos que no volume de Linguagens Códigos e suas Tecnologias, as HQs podem ser discutidas como manifestações artísticas a serem trabalhadas na sala de aula, e serem analisadas e discutidas em qualquer disciplina da educação básica, inclusive a educação física que se agrega nesse último volume. Dessa forma, Brasil (1997) aborda que nos PCN a educação física tem como um dos objetivos desenvolver a criticidade sobre a estética imposta pela mídia, além do seu bloco de conteúdos conter a categoria conhecimento sobre o corpo. Sendo assim, trabalhar esses objetivos e conteúdos, utilizando as histórias em quadrinhos, é uma estratégia de ensino-aprendizagem eficaz. Ao partir desse princípio, a educação física tem como um dos seus objetivos desenvolver o preparo para o exercício da cidadania e a criticidade sobre a estética imposta pela mídia, assim, a história em quadrinho é um material que pode ser trabalhado nas aulas da disciplina, no sentido da educação para o lazer, com o intuito de viabilizar aos alunos a possibilidade de reflexões sobre este tema.

Moreira e Nista-Piccolo (2012) abordam que antes de qualquer coisa, as aulas de educação física escolar devem visar à formação de um cidadão para depois o capacitar. Com isso, os autores colocam que, os conteúdos trabalhados são um ponto crucial na transformação social que a escola propõe, e por meio deles os professores podem contribuir com a formação humana dos alunos. Ou seja, os conteúdos a serem ensinados pela escola não podem estar desconectados do contexto em que vivem os estudantes, sem fazer sentido para os mesmos, restringindo assim, o processo de ensino-aprendizagem.

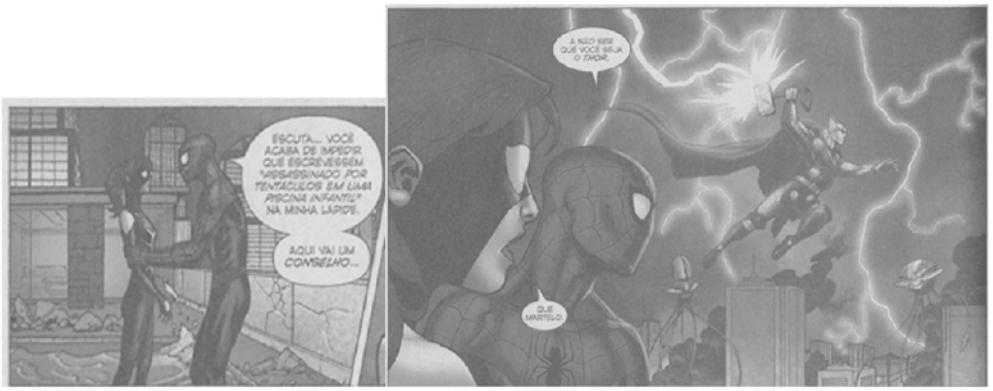


Figura 1. A Teia do Homem-Aranha-13 (2012).

Na figura 1, podemos observar corpos de dois super-heróis (Thor e Homem-Aranha) e uma super-heroína de 16 anos de idade (Garota-Aranha). Ambos são protagonistas na história, sendo assim, destacamos coerência na linha de raciocínio de Beiras *et al.*, (2007) em relação a construção corporal dos personagens, pois os personagens masculinos Thor e Homem-Aranha possuem um corpo atlético, mesomórfico e musculoso, enquanto a super-heroína Garota-Aranha tem um corpo magro, esguio, cabelos sedosos, voluptuosos ruivos

que ficam a mostra, ambos possuindo características abordados na discussão dos autores sobre o tema. Além disso, os mesmos Beiras *et al.*, (2007) argumentam que os corpos que desviam deste padrão são comumente satirizados ou mesmo excluídos da mídia, e realmente não foram encontrados corpos que desviassem dessas características no decorrer da história analisada.

Em relação a mercadorização do corpo e HQs discutida por Eco (1984), podemos encontrar uma semelhança nos estudos de Siqueira e Vieira (2008), em que tal mercado permeado pelo culto ao corpo, envolve uma medicina voltada mais para o condicionamento estético do que para a manutenção da saúde, e esse fato possui uma representação nos meios de comunicação de massa, na publicidade e, consequentemente, nas histórias em quadrinhos.

> Um exemplo disso é Emma Frost, a Rainha Branca. Esguia, cabelos artificialmente louros, seios siliconados e um rosto que ela mesma afirma, com orgulho, ter aperfeiçoado por meio de cirurgias plásticas, ostenta uma forma física condizente com valores da juventude frequentadora de academias de ginástica e lugares da moda. Rica, mais de uma vez relacionou seu gosto por objetos de marcas sofisticadas como uma bolsa *Gucci* e perfumes *Dior*. As transformações da personagem, rumo ao heroísmo, incluíram uma espécie de "mutação secundária", que lhe deu a capacidade de converter seu corpo em diamante maleável (SIQUEIRA e VIEIRA, 2008, p. 194).



Figura 2. X-Men extra (Emma Frost) – 128 (2012).

Para os autores Siqueira e Vieira (2008), vários personagens de HQs de super-heróis das últimas décadas se adaptaram aos padrões da nova estética. Em outras palavras, os corpos dos mesmos demonstram certos padrões de beleza, além disso, é retratado o uso constante de equipamentos e avanços científicos para adentrar a tal modelo de corpo, como cirurgias, educação física, dietas, e medicamentos.

> A transformação corporal ocorre concomitantemente à mudança de valores da personagem Emma Frost. Antes de integrar os X-Men, Emma, então Rainha Branca, tinha feições rudes e seu corpo, embora belo, era vulgarizado por vestes de dançarina de cabaré. Hoje, entre os "mocinhos", Emma docilizou suas vestes e adquiriu a pureza simbólica do diamante. Como muitas outras ex-vilãs, ela se "purificou" miticamente por meio da transformação física, tornou-se socialmente aceitável e ícone de nobreza e *status*, a ponto de sobrepujar, em popularidade, personagens que desde o início das histórias mantiveram seus valores. Tais fatos evidenciam valores da época: perdoam-se atos inescrupulosos em função da imagem esteticamente aceitável, capaz de aprisionar o olhar. A sedutora Emma Frost coloca-se acima dos julgamentos morais (SIQUEIRA e VIEIRA, 2008, p. 195).

Dessa maneira, os autores concluem que nos quadrinhos contemporâneos, ocorre um reposicionamento da mulher, de dona de casa ou "mocinha em perigo", a mulher emancipada. No entanto, mesmo que a mulher se apresente como ser pensante e atuante, capaz de gerar sua própria renda e conduzir sua vida, elas acabam apresentando seus corpos segundo expectativas masculinas. Um exemplo disso é Emma Frost, pois mesmo após assumir o posto de Rainha Branca no Clube do Inferno ou a direção da academia dos X-Men, ela mantém as características físicas traduzidas nas suas roupas da antiga dançarina de cabaré (SIQUEIRA e VIEIRA, 2008). No entanto, como a HQ analisada retrata como protagonista a Garota-Aranha, e considerando os argumentos de Siqueira e Vieira (2008) em que as super-heroínas apresentam corpos segundo expectativas masculinas, podemos relacionar tal fato com as imagens a seguir, em que há garotas fantasiadas representando a super-heroína Garota-Aranha, por meio de seus corpos esbeltos, roupa colada ao corpo, cabelos sedosos a mostra, além de demonstrarem uma pose charmosa para a fotografia.



Figura 3. Google imagens (2015). Palavras chave: Anya. Corazon. Cosplay.

Thompson (2011) considera que as imagens e mensagens produzidas pela mídia podem gerar nos sujeitos uma atitude de conformismo à medida que o sentido da mensagem sustente/estabeleça relações de poder. Há alguns modos de operação da ideologia utilizadas para isso, de acordo com o autor, são esses modos: a legitimação, a dissimulação, a unificação, a fragmentação e a reificação. Essas ideias de Thompson contribuem com esta pesquisa, já que, à medida que os sujeitos compreenderem esses modos, poderão ter acesso a novos conhecimentos acerca dos quadrinhos e dos super-heróis, pois terão acesso à intencionalidade das imagens e mensagens expressas nos quadrinhos.

Thompson (2011) esclarece que, a legitimação é o modo de operação da ideologia que busca conferir a aceitabilidade do povo a partir de fundamentação de um consenso. A dissimulação objetiva omitir e obscurecer a realidade, distorcendo-a parcialmente e expondo representações maquiadas da verdade social. A unificação é sustentada na união dos indivíduos, onde a coletividade resultada é domínio e manipulação de um controle superior, gerando hierarquia. Já a fragmentação é determinada por uma segmentação dos grupos que reverte o processo de massificação. Geralmente é característica de desequilíbrio de poder, em que a divisão dificulta ainda mais a busca por mudanças. A integração desses pequenos grupos pode ser estabelecida na unificação, como uma iniciação para o anseio de transformações e atitude. Por fim, a reificação é um fenômeno que impede a apreensão real dos fatos e do contexto. Ou seja, é a alienação oriunda da situação resultante dos fatores materiais que dominam a sociedade, atribuindo valor de troca e materializando o indivíduo.

Com base nos modos de operação da ideologia citados no parágrafo anterior, Thompson (2011) esclarece que o ser humano possui o potencial de criar uma resistência as intenções de formação de consciência para o consumismo das produções midiáticas, e por meio desta perspectiva é possível compreender que as histórias em quadrinhos não são um instrumento de alienação, como muitos de seus críticos afirmaram ao longo dos anos.

Como foi dito anteriormente, corpos que desviam dos "padrões" colocados acima, são satirizados ou excluído das histórias em quadrinhos Marvel. Assim, foi observado que na construção dos personagens da história, houve a exclusão de vários outros tipos de corpos, sendo um deles o obeso. Sendo assim, podemos destacar a análise de Stenzel (2002), baseada em Thompson, sobre a exclusão desses corpos, citando dois modos de operação da ideologia colocado por Thompson, a legitimação e reificação.

Na legitimação em que as relações de dominação são apresentadas como legítimas, justas e dignas de apoio, a autora comenta que no terreno da obesidade/magreza, a "autoridade" maior para falar sobre o assunto é a medicina. A obesidade, sendo um problema de ordem física, merece tratamento médico, mas a questão que a autora coloca é sobre os valores simbólicos ao termo "doença", que são ancorados na definição de obesidade, pois "doença" referida nesse caso trata-se de uma falta de cuidado com o corpo, em outras palavras, uma doença de responsabilidade única do indivíduo. Portanto, "o fato da obesidade ser considerada uma doença, um comportamento não saudável, também serve como justificativa para a rejeição expressa pelas adolescentes" (STENZEL, 2002, p.106).

No caso da reificação é mostrada como estratégia de naturalização. A autora aborda características, regras e momentos como se fossem "normais" para a pessoa gorda e/ou magra, portanto, cada característica para um "tipo" de corpo. Assim, esta estratégia ofusca toda e qualquer diferença que possa existir entre os indivíduos, com isso, é colocado que é "normal" sentir-se superior quando está magra, reforçando as relações de dominação. Ou seja, o "natural" é ser magra e se orgulhar por isso, já para as pessoas "gordas" não há espaço no mundo.

Ao considerarmos essa linha de raciocínio de Stenzel (2002) baseado nos modos de operação de ideologia Thompson (2011), a autora aborda um dado histórico em que o século XIX foi marcado pela abundância, e isso se referia ao excesso de comida e de peso, diferenciando os ricos dos pobres. Portanto, nessa época em que a moda era ser "gorda", também era explorada pela mídia e indústria de consumo, consequentemente eram os ricos que tinham esses "acessos a gordura". Sendo assim, nesse contexto os mesmos esbanjavam uma silhueta robusta, e isso era motivo de orgulho e símbolo de riqueza. Entretanto, a autora finaliza que atualmente esses valores se inverteram, e a riqueza é expressa nos corpos esguios que vestem as roupas da moda.



Figura 4. Google imagens (2015). Palavras chave: corpo perfeito feminino.

Ao relatarmos os diferentes contextos colocados em épocas distintas no parágrafo anterior, e também as imagens acima consideradas "corpo perfeito feminino" em que se observa um padrão corporal considerado perfeito e belo para as mulheres, podemos relatar as reflexões de Kofes (1989) em que: "Será que hoje não estaria havendo um discurso ao qual eu teria que adequar meu corpo, ao invés de se ter (se é que é possível) uma sociedade da qual o meu corpo estivesse liberado de um discurso que afirma como ele tem que ser?" (p.55). "Será possível o corpo ter sua própria linguagem, sem que se imponha a ele um discurso de como se deveria se comportar, gesticular, expressar?" (p.54). Por fim, como a autora mostra que atualmente o corpo é fonte de prazer, a mesma questiona da seguinte maneira: "Até que ponto este "corpo, fonte de prazer" não seria algo como "adequar o meu corpo ao discurso do corpo fonte de prazer? Se for assim, outra vez o corpo se expressaria em discursos que os extrapolam" (p.55).

Ao abordarmos a questão dos padrões corporais de beleza, analisando as HQs, identificamos que o corpo é uma construção cultural, a análise das HQs com relação a forma corporal dos super-heróis pode fornecer aos professores da educação básica, (em caso específico o de educação física), elementos para refletirem junto a seus alunos questões com relação ao corpo, os significados da beleza corporais e suas implicações para a sociedade atual. Até que ponto a mídia pode influenciar as pessoas a desejarem ter um corpo como as super-heroínas das HQs analisadas? Ensinar aos alunos a respeitar as diferenças de cada um, em relação aos corpos e conscientizá-los de que não existe o "mais belo" e o "menos belo", apenas a diferença, é fundamental para que tenham ganho de autonomia diante das produções da mídia e dos padrões corporais de beleza difundidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise das histórias em quadrinhos de super-heróis publicadas pela Marvel e Panini Comics no período de abril de 2012 a maio de 2013, concordamos com Thompson (2011) que não é possível afirmar que aquilo que alguém consome é aquilo que alguém se torna. Todos os sujeitos possuem capacidade para a reflexão, sendo assim, as HQs não são um mero instrumento de alienação, mas uma opção de lazer para as pessoas, que contém elementos e valores relacionados à sociedade contemporânea que devem ser discutidos na Educação Básica.

No caso específico da construção cultural do corpo, entendemos que as HQs de super-heróis são mais um dos meios que a mídia utiliza para difundir os padrões de beleza, favorecendo a mercadorização do corpo. Sendo assim, um dos fatores da proposta da educação para o lazer é justamente o sujeito ter acesso a esses conhecimentos teóricos, de modo que possa analisar criticamente as imagens da mídia em uma sociedade orientada pela cultura de consumo. Uma criança ou adolescente que não obteve esses conhecimentos teóricos, ao se tornar jovem ou adulto poderá rejeitar o próprio corpo, tomando atitudes que colocam a própria vida em risco, justamente para se adentrar a tal padrão de beleza, atitudes essas como

dietas não recomendadas por profissionais de nutrição, uso de anabolizantes sem orientações médicas e cirurgias apenas por objetividades estéticas com alto risco de prejudicar a própria saúde. A educação para o lazer parte do princípio que as histórias em quadrinhos de super-heróis não são em si nem boas, nem ruins, são produções a serem refletidas e discutidas junto aos alunos na Educação Básica.

A discussão nas escolas sobre a forma corporal dos super-heróis das histórias em quadrinhos, fundamentadas na educação para o lazer, têm como finalidade que os alunos conheçam as HQs como mais uma das opções de atividades de lazer, ou seja, que possam usufruir das mesmas ao longo da vida, porém sendo leitores críticos e criativos diante de tais produções. Espera-se, assim, que os alunos conheçam a diversidade de padrões corporais de beleza existentes nos diferentes grupos sociais e, com isso, tenham possibilidades de acesso ao conhecimento para que possam refletir sobre os padrões divulgados pela mídia, assim, respeitando as diferenças e evitando o consumismo acrítico e o preconceito de raças, corpos e gêneros.

REFERÊNCIAS

BEIRAS, A. et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v19n3/a10v19n3.pdf> Acesso em 27 out. 2014.

BRASIL, Ministério da Educação: Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Educação Física. Brasília, DF, MEC/SEF, 1997.

ECO, H. **Apocalípticos e integrados.** 7. ed. Espanha: Editorial Lúmen, 1984.

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

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

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

MARCELLINO, N.C. **Estudos do lazer:** Uma introdução. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2006.

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

_____. Lazer e cultura: Algumas aproximações. In: _____. (org.). **Lazer e cultura.** Campinas: Alínea, 2007b.

MINAYO, M. C. et al. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 21. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MOREIRA, W.W; NISTA-PICCOLO, V. L. **Esporte como conhecimento e prática nos anos iniciais do ensino fundamental.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 23ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SIQUEIRA, D. C. O; VIEIRA, M. F. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 5, n. 13, p. 179-200, 2008. Disponível em <http://revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaeconsumo/article/view/5316/4876> Acesso em mai. 2015.

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

THOMPSON, J. B. **Ideologia e cultura moderna:** teoria crítica social na era dos meios de comunicação de massa. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VERGUEIRO, W. RAMOS, P. Os quadrinhos oficialmente na escola: dos PCN ao PNBE. In: _____. **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009.

VIEIRA, M. **Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações.** 2008. Disponível em: < http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/14_MarcosVIEIRA_IISeminarioPPGCII.pdf> Acesso em 03 nov. 2014.

Revistas em Quadrinhos:

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

REVISTA EM QUADRINHOS. **Marvel 128- X- Men** extra. Roteiro de Chistopher Yost; Arte de Dalabor Talajic & Juan Vlasco. São Paulo: Marvel & Panini Comics, Agosto de 2012.

Órgão de fomento da pesquisa: CNPq

Av. Júlio de Mesquita, 590 - apt. 92 Cambuí
Campinas/SP
13025-907