



**UNILASALLE**  
**CANOAS-RS**



**PRÓ-REITORIA ACADÊMICA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

GELSON VANDERLEI WESCHENFELDER

**ASPECTOS EDUCATIVOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE  
SUPER-HERÓIS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO DA  
CONSCIÊNCIA MORAL, NA PERSPECTIVA DA ÉTICA  
ARISTOTÉLICA DAS VIRTUDES**

Canoas, 2011

GELSON VANDERLEI WESCHENFELDER

**ASPECTOS EDUCATIVOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE  
SUPER-HERÓIS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO DA  
CONSCIÊNCIA MORAL, NA PERSPECTIVA DA ÉTICA  
ARISTOTÉLICA DAS VIRTUDES**

Dissertação apresentada para a banca examinadora do curso em Pós-graduação Stricto Sensu do Mestrado em Educação do Centro Universitário La Salle – UNILASALLE, requisito parcial e final para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientação da Prof. Dr. Luiz Gilberto Kronbauer.

Canoas, 2011.

Canoas, 2011

GELSON VANDERLEI WESCHENFELDER

**ASPECTOS EDUCATIVOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE  
SUPER-HERÓIS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO DA  
CONSCIÊNCIA MORAL, NA PERSPECTIVA DA ÉTICA  
ARISTOTÉLICA DAS VIRTUDES**

Dissertação apresentada para a banca examinadora do curso em Pós-graduação Stricto Sensu do Mestrado em Educação do Centro Universitário La Salle – UNILASALLE, requisito parcial e final para obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovada pela banca examinadora em.

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Dr. Luiz Gilberto Kronbauer  
UFSM

---

Prof. Dr. Balduino Antônio Andreola  
UNILASALLE

---

Prof. Dr. Evaldo Luis Pauly  
UNILASALLE

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Maria Colling  
UNIJUI

A minha esposa, meus pais, professores,  
colegas e amigos, pelo carinho e amizade.

## AGRADECIMENTOS

A minha esposa, que com amor e dedicação me incentivou e me apoiou sempre, nunca deixando desistir.

Aos meus pais, pelo amor e carinho.

A meu exemplar orientador Luiz Gilberto Kronbauer, que mesmo não lecionando mais no Centro Universitário La Salle, continuou a me orientar neste projeto de pesquisa.

Ao amigo Ivanor Henrique Dannebrock, que me disponibilizou horários, para poder freqüentar o curso de mestrado em educação.

Ao amigo Rafael Faustino, que mesmo distante fisicamente, sempre está ao meu lado.

Aos grandiosos professores e colegas do PPG em educação do Centro Universitário La Salle, na qual tive a oportunidade de conhecer. Hoje posso chamar de amigos.

Aos super-heróis das histórias em quadrinhos, pois, sem estes não haveria o objeto de minha pesquisa.

Ao grupo Liga Comics, amigos que sempre estão prontos a auxiliar, a discutir, a referenciar o universo dos quadrinhos.

Aos meus leitores, da coluna da Revista Evidência, do Blog Circulo Vicioso e do meu livro Filosofando com os super-heróis.

A todos aqueles que acreditam que as histórias em quadrinhos, podem sim, ser aquele algo a mais, além do entretenimento.

“Com grande poder, vem grande responsabilidade”.

Homem-Aranha

## RESUMO

Esta pesquisa apresenta a educação através de outras mídias, a importância das histórias em quadrinhos, o seu aspecto pedagógico, principalmente no que tange à formação da consciência moral das crianças e dos adolescentes e na construção de uma vida boa. O fascínio que os personagens exercem, figurando como exemplos heróicos, onde estes abordam, de forma exemplar, a maneira de enfrentar e de solucionar questões, e tais problemas é que remete à obra de Aristóteles 'Ética a Nicômaco'. Tomando a ética aristotélica das virtudes como referência teórica, pretende-se apresentar alguns super-heróis, tais como; Batman, Homem-Aranha, X-men e Super-Homem, e mostrar como cada um deles apresenta um aspecto importante da referida ética. Destacando a ética aristotélica.

**Palavras-chave:** Ética - mídias na educação – super-heróis - histórias em quadrinhos – Aristóteles.

## **ABSTRACT**

This research provides education through other media, the importance of comics, its pedagogical aspect, especially with regard to the formation of the moral conscience of children and adolescents and to build a good life. The fascination that the characters play, appearing as heroic examples, where they discuss, in an exemplary manner, how to address and resolve issues, and such problems is that refers to the work of Aristotle's 'Nicomachean Ethics'. Taking the Aristotelian ethics of virtue as the theoretical framework, we intend to present some superheroes, such as: Batman, Spiderman, X-men and Superman, and show how each has such an important aspect of ethics. Highlighting Aristotelian ethics.

**Keywords:** Ethics – Media educations – superhero – Comics – Aristotle.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>10</b> |
| <b>1. SOBRE A UTILIZAÇÃO E A FUNÇÃO EDUCATIVA DAS HISTÓRIAS<br/>EM QUADRINHOS.....</b> | <b>20</b> |
| <b>1.1. A crítica histórica à sua utilização na educação.....</b>                      | <b>20</b> |
| <b>1.2. As histórias em quadrinhos e seu papel formativo.....</b>                      | <b>26</b> |
| <b>1.3. As histórias em quadrinhos na sala de aula.....</b>                            | <b>34</b> |
| <b>2. ARISTÓTELES E UMA EDUCAÇÃO PARA A VIRTUDE.....</b>                               | <b>44</b> |
| <b>3. OS SUPER-HERÓIS E A VIRTUDE ARISTOTÉLICA.....</b>                                | <b>53</b> |
| <b>3.1. Do Liceu à Bat-caverna.....</b>  | <b>53</b> |
| <b>3.2. O Homem-Aranha e a teia conceitual da ética de Aristóteles.....</b>            | <b>65</b> |
| <b>3.3. A escola das virtudes: X-men e o bem aristotélico.....</b>                     | <b>73</b> |
| <b>3.4. Super-Homem e a busca da felicidade aristotélica.....</b>                      | <b>80</b> |
| <b>CONCLUSÃO.....</b>  | <b>87</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA.....</b>   | <b>95</b> |

## INTRODUÇÃO

Pode parecer estranho, à primeira vista, pelo menos ao lugar comum do ambiente acadêmico, que alguém dedique anos de sua vida a pesquisar e produzir textos sobre as histórias em quadrinhos dos super-heróis. E seria mesmo uma perda de tempo se considerarmos que tais histórias se restringem à função de entretenimento do grande público e, principalmente, do público infanto-juvenil. Mas isso não é bem assim, nem tampouco poderia nos parecer assim, pelo menos a considerar o quanto já se investiu na difusão dessas histórias, seja na sua forma impressa, clássica, seja na forma das mídias eletrônicas mais recentes. Há, seguramente, algo para além do imediato.

Nesse algo mais, historicamente associado simplesmente ao imperialismo cultural Americano, existe mais profundidade do que acusam as leituras ideologicamente apressadas, embora elas tenham o mérito de desmascarar a farsa da neutralidade ou da inocência dos ensinamentos dos super-heróis. Pois foi considerando essa colaboração da leitura crítica como algo positivo e já muito explorado em trabalhos acadêmicos na Área da Educação, da Pedagogia em especial, que optei por voltar meu olhar mais para os aspectos ainda pouco explorados historicamente e que vão aparecendo aos poucos, desde o final da última década do século XX e no início do século XXI. Trata-se de uma leitura mais filosófica das HQ's<sup>1</sup> dos super-heróis.

No meu caso isso não começou por diletantismo de estudante de filosofia ou por outra motivação meramente subjetiva ou de satisfação pessoal. Tudo remonta às dificuldades de efetivar algo de filosófico em aulas de filosofia para alunos da educação básica, que além de terem pouca leitura, vocabulário pobre e desinteresse geral por qualquer coisa que seja um pouco mais difícil e sem aplicabilidade imediata, possuem pouco interesse pela disciplina. Perguntei-me então sobre as minhas preferências pessoais nas mesmas condições deles e mesmo em faixas etárias anteriores, e depois de algumas alternativas não muito exitosas encontrei nas HQ's uma forma de começar a conversa sobre questões filosóficas. E é certo que estabelecer essa relação não foi invenção minha. Vários autores já faziam a relação entre as atitudes, as falas e as ações dos personagens e algum tópico da filosofia, mormente a filosofia prática. Prova disso são as publicações sobre super-heróis e a filosofia que

---

<sup>1</sup> Histórias em quadrinhos.

proliferaram nas duas últimas décadas. Até *Os Simpsons* mereceram um qualificado trabalho de dezenas de pesquisadores, que veio a público com o sugestivo título: *Os Simpsons e a Filosofia* (CONRAD ; IRWIN; SKOBLE, 2001).

A experiência de sala de aula me desafiou a aprofundar mais a possível relação, não especificamente com a filosofia, mas de modo bem mais abrangente, a relação das HQ's de super-heróis com a educação das crianças e adolescentes em geral e, de modo mais específico, com a formação da consciência moral. Mas para dar conta disso, eu precisava de apoio teórico, de uma referência clássica, para dar suporte acadêmico ao meu trabalho de pesquisa. Teria que encontrar uma forma de relacionar o caráter formador das HQ's, sua influência na formação da consciência moral das crianças, na perspectiva de uma teoria ética clássica e que isso não fosse algo forçado. As lições das HQ's teriam que encontrar ancoragem com ela de forma quase que espontânea. Daí a opção pela 'Ética das Virtudes', que o filósofo grego *Aristóteles* (384-322 a.C.) desenvolveu na filosofia prática, para o nosso caso, mais especificamente na *Ética a Nicômaco*.

Essa investigação, com o devido aceite acadêmico, teve lugar no Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Educação, do Unilasalle, e isso me trouxe uma série de exigências com as quais não tinha a devida familiaridade enquanto me dedicava à mesma temática em sala de aula e em seminários, painéis, workshops para o grande público e, inclusive, em meios de comunicação que atingem grandes públicos.

Desde o início do mestrado comecei a me perguntar como é que essas HQ's tiveram influência tão significativa e durante um tempo tão longo. Para pautar minha investigação adotei a hipótese de que a popularização das novas mídias ao longo do século XX, iniciando pelo cinema e consolidando-se pela Televisão e incrementando-se de modo intenso, no final do Século XX e início do XXI, com as novas Tecnologias da Informação e a ubiquidade da 'World Wide Web', os super-heróis das histórias em quadrinhos se tornaram os ícones mais conhecidos e admirados em quase todas as culturas e camadas sociais da população planetária. O fenômeno é de tamanha envergadura que até mesmo os super-heróis mais antigos retornam continuamente com grande aceitação do público.

A cada filme lançado, é uma multidão lotando as salas de cinema; as bancas lotadas de histórias em quadrinhos; e vários produtos sendo comercializados, com estampas destes super-heróis. Mas o que fazem estes personagens fantasiados para tornarem-se tão populares? O que os torna tão atraentes?

Segundo *William Irwin* (2005), "um dos mais notáveis desenvolvimentos na cultura pop da atualidade é o forte ressurgimento dos super-heróis como ícone cultural e de

entretenimento” (p. 9), mas estas histórias em quadrinhos não são tão inocentes assim, como parecem, elas não trazem somente o entretenimento ao seu leitor, estas histórias introduzem e abordam de forma vivida as questões de suma importância enfrentadas pelos seres humanos ‘normais’, questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas. Talvez seja, por este motivo que, muitos se prendem ao universo dos super-heróis e dão grande audiência a este tema. Foram os gregos os primeiros a entender o que gera audiência. Segundo Aristóteles, ao experimentar sentimentos fortes e acontecimentos trágicos (neste caso a trama nas telas ou lendo uma HQ’s), esperava-se que as pessoas purificassem as próprias emoções; assim faz o espectador/leitor refletir sobre os problemas centrais da condição humana, como a natureza do destino ou conflitos entre compaixão e a justiça.

Os super-heróis estimulam nas crianças virtudes, como a coragem, enfrentando assim os desafios; vencer os medos; proteger os mais fracos; defender ideais e etc. Nesse cenário, eles representam os atributos que os humanos mais admiram em si próprios. Estes personagens são mais que apenas ídolos, são modelos morais<sup>2</sup>.

A criança ou adolescente, leitor de uma HQ’s, espectador de algum filme no cinema ou ainda uma animação na TV, tem o super-herói como modelo a ser seguido. Não saindo por aí saltando de prédios, fantasiado combatendo o crime, mas um modelo de justiça, de fazer o que é correto.

Quanto à temática dessa pesquisa há que se observar de saída que essas histórias para crianças não são tão inocentes como aparentam ser, como se tivessem a única finalidade de proporcionar entretenimento aos leitores ou àqueles que os ‘consumem’ nos filmes feitos para o cinema e para a TV.

As HQ’s tornaram-se uma referência na formação de opiniões porque de maneira sutil e perspicaz colocam em debate as questões fundamentais das relações sociais e os dilemas morais com os quais todos os seres humanos normais se defrontam no dia a dia. Elas abordam, na forma exemplar de vivência do personagem, as questões de suma importância enfrentadas pelos seres humanos, tais como a responsabilidade pessoal e social, a identidade

---

<sup>2</sup> GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008 (pesquisa exclusiva para Mattel).

peçoal, a diferença; as questões atinentes, à alma, à mente e às emoções humanas, além de problemas bem concretos do cotidiano.

A maneira de enfrentar e de solucionar tais questões e tais problemas é que remete à ética de Aristóteles. E isso é mesmo algo muito genial. Não o fato de as produtoras fazerem muito dinheiro aplicando a ‘Teoria das Virtudes’, mas a impressionante aceitação de tal teoria quando apresentada nessa forma fascinante do mundo das HQ’s. Tomemos o *Super-Homem* como exemplo e confrontemos o seu Ideal de existência com o da referida teoria. Aristóteles afirmou que a finalidade da vida humana é a felicidade e que ser feliz, é viver bem e agir bem, sendo que essa forma de vida não pode dispensar o conhecimento das coisas que a ela digam respeito e por isso que a felicidade tem a relação direta com sabedoria prática. A seu modo, o Super-Homem descobriu a mesma relação e a apresenta em suas decisões e ações. Aristóteles pressupõe que todos nós somos seres sociais, não como um acréscimo ao nosso ser, mas nos constituímos socialmente, intersubjetivamente.

Se prestarmos atenção para esse aspecto antropológico, encontraremos em *Batman* a efetivação desta característica da concepção aristotélica, nos relacionamentos que o herói vai estabelecendo ao longo de sua existência. *Peter Parker* poderia optar por não usar seus poderes, poderia não ser o *Homem-Aranha*, mas ao fazer a sua escolha de ser super-herói, ele tem consciência de que o seu gesto é de enorme nobreza, que ultrapassa a esfera do dever imposto e numa verdadeira atitude de virtuosismo ele chama para si a responsabilidade, pois ‘com um grande poder vem uma grande responsabilidade’<sup>3</sup>.

No caso dos *X-Men* a influência está acompanhada de uma empatia e de um sentimento de identificação, pois os personagens adolescentes mutantes são, à primeira vista, repugnantes aos olhos dos humanos normais, que os temem e os odeiam, tratando-os como animais. Os mutantes, por sua vez, ao contrário dos humanos normais, não odeiam nem discriminam. Surpreendentemente, eles lutam para defender os humanos, pois assim estariam, na perspectiva da ética de Aristóteles, defendendo a causa mais nobre, que é condição para o bem individual de cada humano e de cada mutante: o bem comum! Além disso, é claro, os *X-Men* fazem com que o público se depare com questões extremamente atuais do convívio humano ao colocarem a questão da diferença e da multiplicidade de modos de ser e de viver.

O super-herói *Batman* passa a ideia de que podemos aprender a tornar-se um ser humano bom ou virtuoso e que isso inicia pelo esforço pessoal de seguir o modo de vida de uma pessoa moralmente exemplar, como ele o faz ao vestir a máscara e a capa e se coloca a

---

<sup>3</sup> Ver LEE, Stan; DITKO, Steve; ROMITA, John. **Spider-Man Collection**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, Mar. 1963, nº 1. p. 11.

lutar contra o crime. Ele próprio se apresenta como este exemplo de apreço à justiça e de conduta moral irrepreensível: numa expressão bem ao gosto de Aristóteles, um ser humano virtuoso. Ao modo da argumentação de Aristóteles na *Ética a Nicômaco*, Batman figura como um exemplo, como aquele herói para o qual sugere que se olhe como modelo de virtude e orientação prática para nos tornarmos também moralmente melhores (IRWIN, 2008, p. 229).

Segundo Aristóteles é possível que se desenvolva o caráter do ser humano e isso é para ele a questão pedagógica central, uma vez que o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos independentes da formação para a virtude possa fazer do ser humano um facínora inteligente, frio e calculista. Segundo ele, a aquisição da virtude se dá como a de qualquer outra habilidade ou atitude, isto é, mediante muito treinamento. Para Aristóteles, este ‘treinar’ mostra o caminho certo a seguir na ação para depois entender o porquê. A ação, a experiência da ação dentro da moralidade, precede o saber sobre as razões da ação moralmente boa. É na ação que o agente desenvolve as condições para entender as razões abstratas que legitimam e justificam a virtuosidade das próprias ações. Daí a importância fundamental do exemplo a ser seguido e, no caso da presente pesquisa, os super-heróis como exemplo de ação correta, justa, comedida, etc.

Só na reflexão precedida pela ação e voltada novamente para ela é possível desenvolver por completo uma compreensão sobre o comportamento moral e realizar os experimentos éticos de pensamentos, de que falam deontologistas e consequencialistas. Somente nessa dialética do concreto ao abstrato e retornando ao concreto podem-se deduzir regras gerais legitimadas e pensar com eficácia a respeito dos resultados das ações. E se para nos tornarmos seres virtuosos necessitamos de bons exemplos a serem seguidos, é de se supor que os exemplos, que em outras tradições vinham de *Jesus*, dos mártires, dos revolucionários de carne e osso, possam vir hoje dos super-heróis das histórias em quadrinhos. Claro que isso acarreta diferenças no ponto de chegada porque o que uns e outros propõem não é o mesmo.

Como noção geral acerca da aprendizagem da virtude, que depois de *Piaget* denominamos mais adequadamente de ‘formação da consciência moral’, pode-se mesmo fazer uma boa releitura da ética de Aristóteles para compreender esse caráter essencialmente ‘formador’ das HQ’s, especialmente porque o fazer do modo mais eficiente que existe para tal fim, fazem-no na forma de experimentação estética e, só num segundo momento, é que remetem para a instância reflexiva da consciência. E tal forma de procedimento está enunciada mesmo na tradição grega anterior e é retomada vigorosamente pelo estagirita.

As histórias em quadrinhos e suas adaptações para os desenhos animados de TV e para o cinema não prejudicam a formação da criança e/ou adolescente. No confronto entre o ‘bem

e o mal', temática recorrente nas HQ's, não induz o leitor/espectador à violência, ao contrário, ensina que é possível resolver um conflito com dignidade moral. As HQ's podem vir a ser instrumento pedagógico para a sala de aula, principalmente para o ensino filosófico, e o ensino da filosofia aristotélica, em sua ética das virtudes.

Aristóteles foi o primeiro a mencionar a filosofia prática, sendo seu criador, onde abrange a política e a ética, com o intuito de atingir a *areté* (virtude), que vem a ser o tema central da *Ética a Nicômaco*. O saber prático distingue-se do saber teórico porque seu objetivo não é o conhecimento de uma realidade determinada, mas para *Marcondes* (1997), o estabelecimento das normas e critérios da boa forma de agir, da ação correta e eficaz (ibid., p. 76).

A finalidade do homem é a 'eudaimonia'(εὐδαιμονία), normalmente traduzido como 'felicidade', que uma atividade da alma designada com o nome de virtude. Ela não é inclinação nem mesmo uma aptidão inata, mas um hábito adquirido pelo hábito e espelhando-se no exemplo dos outros. Para Aristóteles, a imitação é dotada de caráter criativo e ativo, constitutiva da natureza humana. A cada vivência uma experiência, assim o ser humano torna-se virtuoso, capaz de chegar a sua finalidade, a felicidade. Mas como o homem pode se tornar um ser humano bom? Segundo a teoria aristotélica, tornamo-nos homens bons através do hábito, pela prática e repetição, assim como tornamos bons na maioria das outras coisas. Segundo Aristóteles, aprendemos uma arte ou ofício fazendo as coisas que teremos que fazer quando a tivermos aprendido. É só através do hábito de construir posso me tornar um construtor, sendo justo, realizando atos justos (ARISTÓTELES, 2007, II, 1, 1103 b1 2-5).

Não há outras maneiras de aprender qualquer coisa, segundo Aristóteles, a não ser praticando. Aprende-se ler, lendo; a escrever, escrevendo, e assim as demais coisas, praticar algum esporte, resolver questões matemáticas, e realizar atos justos, segundo a teoria ética aristotélica. Mas como poderei saber o que significa realizar atos justos? Para o filósofo Aristóteles, a resposta desta questão está na observação. Se quisermos saber o que é um ato justo, devemos observar pessoas sábias e prudentes (ibid., VI 1140 a1, 20-25). Uma pessoa justa é alguém que com regularidade e confiabilidade pratica ações justas. Mas só observar não é suficiente para desejarmos ser justos. É preciso imitá-las e praticar tais ações, somente assim, poderemos adquirir estas qualidades morais.

Treinamento por repetição é fundamental para criarmos um caráter inclinado a agir conforme a moralidade. Mas por outro lado, aquele que já possui tal caráter, também possui uma importante tarefa, precisa treinar os outros para que sejam éticos, assim como ele, ao invés de somente ensinar sobre este em teoria. Para o homem aprender e agir corretamente,

necessitam ser repreendido por seus atos moralmente errados e quando seus atos forem moralmente bons, deve ser recompensado. Se desejarmos instilar determinadas virtudes específicas, assim como a coragem, devemos testar a pessoa que receberá tal caráter. Pois a coragem, segundo Aristóteles, nasce da atitude de enfrentar o perigo. Desse modo entende-se porque para Aristóteles a educação para a virtude é um modo de educar para o ‘viver bem’, que implica tanto a subjetividade quanto a esfera pública ou o âmbito político, da cidadania, sendo que esse aprendizado se dá na prática: aprende-se fazendo.

Aí é que entram os super-heróis das histórias em quadrinhos como apoio pedagógico para o ensino de filosofia em geral e, especificamente, para que as crianças e adolescentes canalizem suas energias na direção de uma vida ética, virtuosa, mirando-se nos exemplos de adultos virtuosos e felizes.

Para *Nildo Viana* (2005), podemos usar as HQ's de super-heróis como novos modelos para a inspiração humana. As HQ's, por muitas vezes criticada por corromper os jovens, na vida educacional, pode vir a ser um objeto pedagógico de aproximação das crianças e jovens à prática de leitura e na aquisição e discussão de noções sobre o que é o bem e o mal, o justo e o injusto, por exemplo. O mesmo autor reconhece que a TV transforma o literário em gestual com suas imagens rápidas. Hoje, uma imagem vale mais que mil palavras, mas esquecemos a importância da palavra, esta exprime o sentimento que às vezes não se vê na imagem (LOVETRO, 1993, p. 65). Considerando que saber ler e escrever não é simplesmente o ato mecânico de juntar sílabas e emitir sons, *Lovetro* (1993) acredita que a complexa atividade da leitura exige do leitor a capacidade de interpretar o texto; de identificar e compreender o contexto no qual ele está inserido; de identificar ideias e signos nele contidos. Segundo *Nogueira* (2008), as histórias em quadrinhos auxiliam no desenvolvimento dessas habilidades porque têm uma linguagem de fácil compreensão para seus leitores. Os alunos não ofereceram resistência alguma em seu uso, pois são relacionadas a uma forma de entretenimento e lazer. Elas quando projetadas em sala de aula, prendem mais a atenção dos alunos do que outros instrumentos.

Por ser uma atividade prazerosa e que aparentemente está dissociada das tarefas escolares, tal leitura HQ's tem por objetivo promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, ajudar a promover a prática da leitura e aproximar as crianças e jovens de outros tipos de arte, como as artes plásticas, o teatro e a música, além, é claro, de serem importantes no processo de alfabetização (NOGUEIRA, 2008). Para o estagirita Aristóteles, só aprendermos a fazer as coisas, praticando-as, e isso se aplica tanto à aprendizagem da leitura quanto à da virtude (ARISTÓTELES, 2007, II, 1, 1103 b1 2-5).

As HQ's têm enorme potencial pedagógico. Até pouco tempo só se juntavam HQ's e os livros quando se colocava os quadrinhos dentro do livro e se fingia estar estudando<sup>4</sup>. Hoje este distanciamento entre quadrinhos e a educação se estreitou, conforme *Calazans* (2004, p.10), HQ's são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem sua atenção pelo prazer, sendo seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno (ibid., p. 33).

O fascínio que os personagens exercem, figurando como exemplos heróicos, e tomando a ética aristotélica das virtudes como referência teórica, pretende-se apresentar alguns super-heróis, e mostrar como cada um deles apresenta um aspecto importante da referida ética.

Segundo *Reblin* (2008), na leitura de HQ's dos super-heróis X-men, os leitores podem adquirir um conhecimento muito grande sobre preconceito e discriminação porque estes super-heróis defendem o exercício da tolerância, e esta “é a chave para a convivência pacífica entre seres humanos e mutantes e que um dos caminhos para o exercício da tolerância inicia-se a partir da educação, (...) é um constante aprender a viver, por isso *Charles Xavier*, cria o *Instituto Xavier para jovens super dotados*” (ibid., p. 87).

Os X-men são preparados para defender a humanidade dos ataques de outros mutantes, são preparados para defender aqueles que tanto os temem e os odeiam. A escola de *Charles Xavier* é, por assim dizer, uma aplicação da concepção aristotélica de educação moral, pois segundo o estagirita é a educação que pode tornar alguém um bom indivíduo, ‘mediante treinamento apropriado que o habilite a viver segundo hábitos virtuosos e nada fazer de vil seja voluntária ou involuntariamente, então isso será assegurado se as vidas humanas forem reguladas por uma certa inteligência e um sistema correto investido do poder de aplicar sanções adequadas’ (ARISTÓTELES, 2007, X, 1180 a1, 14-18).

O que faz os X-men respeitarem tanto os seres humanos que os rejeitam? O que esses a se engajarem por uma luta pacífica entre humanos e mutantes? Enfim por que os X-men são bons?

Uma possibilidade é que eles são motivados a serem bons por uma convicção de que esse tipo de vida é o meio mais eficaz de garantir a tolerância e aceitação dos outros. Segundo essa interpretação, o compromisso deles com o bem é o resultado de um cálculo estratégico quanto à política será mais útil para garantir – lhes o fim desejado (IRWIN, 2005, p. 164-165).

---

<sup>4</sup> Prefácio de *Fernando Gonsales*, Carvalho, 2006.

Mas os seres humanos, não reagem muito bem, com os atos dos super-heróis X-men. Embora os X-men desejem e esperam serem aceitos na sociedade, seu compromisso com o bem não parece se basear em uma expectativa de que isso ocorra.

Batman parece ser o exemplo de um bom ser humano, um ser virtuoso, daquilo que Aristóteles tinha em mente quando sugeriu para que olhássemos para as pessoas virtuosas a fim de nos orientarmos sobre como tornamos moralmente melhores. Segundo *Irwin* (2008), para muitas pessoas Batman é um ser humano exemplar, tende atitude moral inserida em seus atos, por ser corajoso e inteligente. Ele “tem um forte senso de justiça e mantém o autocontrole, mesmo em meio a uma luta. Por outro lado, ele está sempre disposto a sacrificar sua própria vida, para fazer do mundo um lugar melhor” (ibid., p.229).

Heróis como *Asa Noturna*, *Robin* e outros super-heróis, junto com o *Comissário Gordon*, seguem a sugestão de Aristóteles, escolheram um modelo de herói como o ideal, escolheram imitar as ações e o comportamento de Batman, a fim de tornarem-se virtuosos como ele.

*Bruce Wayne* (o alter ego de Batman) sabe que sozinho não terá como alcançar seu objetivo de tornar *Gotham City* um lugar melhor para se viver, mas sabe que como Batman pode vir a ser o exemplo para outros, tornando-se assim o símbolo da virtude, do ser moralmente incorruptível, o ser ético.

O Homem-Aranha, assim como outros super-heróis já citados, tem na filosofia da ética das virtudes de Aristóteles, sua motivação heróica. Este super-herói é um ser corajoso, que pratica a mediania.

A coragem segundo Aristóteles, é a mediania tocante ao medo e à autoconfiança, e o super-herói Homem-Aranha, possui esta virtude aristotélica. Mas para o estagirita,

não se pensa que a coragem esteja relacionada com todas essas coisas, uma vez que há alguns males que é certo temer e vil não temer, do que é exemplo à desonra ou ignomínia. Aquele que teme a desonra é um homem honrado, detentor de um devido senso de pudor (ARISTÓTELES,2007, III, 1115 a1, 11-14).

Assim como o super-herói Homem-Aranha, ele é um exemplo para os cidadãos de Nova Iorque<sup>5</sup>; vivendo a excelência moral na qualidade de super-herói. Também os X-men conhecem o bem e o praticam. Mas o Homem-Aranha, diferente dos outros super-heróis é um adolescente, o que implicaria, segundo Aristóteles, numa condição restritiva, porque, para que um indivíduo possa julgar um assunto particular, é preciso que ele tenha sido instruído nesse assunto, é necessário que tenha recebido uma educação completa. Os jovens não estão aptos

---

<sup>5</sup> Cidade onde baseia-se a história do Homem – Aranha.

para os estudos da política, porque carecem de experiência de vida e de conduta (ARISTÓTELES, 2007, I, 1095 a1, 1-04).

Então, tendo como referência prática e de conteúdo formativo as ações virtuosas dos super-heróis das HQ's, e considerando o modo de formação da consciência moral das crianças e dos adolescentes segundo teorias atuais de desenvolvimento humano, pretende-se fazer essa relação entre o caráter formativo de tais ações e a teoria das virtudes e da aquisição do caráter moral na perspectiva da ética de Aristóteles.

## **1. SOBRE A UTILIZAÇÃO E A FUNÇÃO EDUCATIVA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Há mais de um século, surgiu a primeira história em quadrinho, e esta, era um passatempo, um entretenimento. Seu uso chegou a ser considerado um mal, sendo considerado uma atividade que atrofia a mente das crianças, alienando-as. Após sofrerem diversas críticas durante anos, não que não sofram mais, as HQ's, vem mostrar que podem sim ser um instrumento pedagógico.

### **1.1. A crítica histórica à sua utilização na educação**

Há cerca de cem anos, em 1895, surgia a primeira HQ nos EUA,<sup>6</sup>. Mas mesmo com todo esse tempo de existência as HQ's continuam sendo subestimadas e discriminadas nos meios acadêmicos como uma literatura marginal e sem qualidade.

No início da década de 1920 começaram as primeiras críticas e surgiram movimentos ao redor do mundo, condenando a leitura das HQ's. Foi aqui no Brasil que surgiram as primeiras críticas formais, quando em 1928 a *Associação Brasileira de Educadores* (ABE) fez um protesto contra os quadrinhos, alegando que esse tipo de literaturas 'incutia hábitos estrangeiros nas crianças'(CARVALHO, 2006, p. 32).

A crise norte-americana de 1929 promoveu uma demanda imaginária pelo super-herói (...). A necessidade do herói enquanto figura compensadora imaginária vem acompanhada, ao lado da produção de HQ, de um tipo específico de herói: o colonizador (VIANA, 2005, p.28-29).

Segundo Nildo Viana (2005), a crise contribuiu para uma nova política, a de 'boavizinhança', a presença norte-americana a partir de então, se tornou cada vez mais significativa na América Latina, usando as HQ's de super-heróis como novos modelos para a inspiração humana. Esta invasão de cultura (imperialismo norte-americano) assustou os

---

<sup>6</sup> Há muitos historiadores que garantem que o pioneiro da HQ foi um ítalo-brasileiro, *Ângelo Agostini*, em 1869. Mas no Oriente, no Japão já se fazia HQ (os *Mangás* como é chamado por lá), desde 1702. (Ver : CARVALHO, 2006, p.23).

educadores. Uma década depois, aqui no Brasil, a ABE, ganhou apoio de diversos Bispos da Igreja Católica, propondo a censura às HQ's, onde estas traziam 'temas estrangeiros prejudiciais às crianças', dando continuidade à xenofobia (CARVALHO, 2006, p. 32).

Muitos denunciavam o caráter 'ideológico' das HQ's, principalmente os quadrinhos de super-heróis. A era das superaventuras (HQ's de super-heróis), surge no período que antecede a *Segunda Guerra Mundial*. E é em plena Segunda Guerra Mundial, que este pensamento ganhou seu auge. Até *Hitler* criticou os quadrinhos norte-americanos, afirmando que, o personagem *Super-Homem* é judeu.

O Super-Homem não é judeu no sentido correto do termo, já que ele não possui religião (já que não é um ser humano), mas é "judeu" no sentido de que realmente ele é inimigo dos nazistas e defensor dos Estados Unidos, devido ao fato dele simbolizar o "homem-livre" norte-americano. Desta forma, ele assume a característica comum de todos os "inimigos imaginários" criados pelos nazistas, assumindo a forma de mais um "conspirador judeu" (VIANA, 2005, p. 45).

Mas, talvez os nazistas afirmem que o personagem Super-Homem seja judeu, por seu nome de batismo, o super-herói se chama *Kal-El*, que carrega a palavra hebraica '*El*', que significa Deus.

Para Viana (2005), a emergência da segunda grande guerra e o papel dos Estados Unidos nesta, explicita a inserção do caráter político nos quadrinhos. O mundo dos super-heróis passa a ter, segundo ele, uma função propagandística de determinados valores hegemônicos na sociedade. A "necessidade de heróis de carne e osso para sacrificar sua vida na guerra criou a necessidade da fantasia dos super-heróis" (ibid., p. 45).

E foram inúmeros super-heróis criados neste período, um dos mais conhecidos é o super soldado *Capitão América*, onde seu uniforme é das cores da bandeira dos Estados Unidos.

Viana (2005), em sua análise desnuda os quadrinhos concluindo que, por trás da aparência inocente das HQ's de super-heróis há valores axiológicos (ibid., p. 8). Entendamos por 'axiologia', segundo o autor, padrão dominante de valores em nossa sociedade.

Um padrão é de certa forma, uma configuração, uma forma. Um padrão dominante é aquele que possui uma supremacia sobre outros padrões. Um padrão dominante de valores é, então, um padrão de valores que possui supremacia sobre outros padrões de valores. Uma configuração é uma determinada forma que assume os valores, os valores dominantes, que são valores da classe dominante. Os valores dominantes podem assumir diferentes configurações, mas conservam sempre os valores fundamentais correspondentes aos interesses da classe dominante. É por isso que a axiologia é uma determinada configuração dos valores dominantes (ibid., 2002, p. 84).

Ao longo dos anos, o consumo de HQ's crescia de forma acelerada, e as críticas não cessavam, principalmente aqui no Brasil.

Em 1944, o Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (INEP), órgão ligado ao Ministério da Educação (MEC), apresentou um estudo preconceituoso, sem rigor na apuração ou embasamento criterioso, no qual afirmava que as HQ's provocavam "lerdeza mental". Ao que parece, a preocupação do INEP era com o fato de que muitas crianças preferirem ler quadrinhos a livros. Ainda que muitos intelectuais e até mesmo o governo de Vargas elogiassem as HQ's, o tal estudo surtiu efeito devastador entre muitos pais e professores, implicando proibições de leitura das HQ's e gerando frases repetidas e lembradas por muitas gerações, como "quem lê histórias em quadrinhos fica com o cérebro do tamanho de um quadrinho" (CARVALHO, 2006, p.32).

Durante o primeiro Congresso Brasileiro de Escritores em 1946, o jornalista e político *Carlos Lacerda*, criticou a proliferação dos quadrinhos. Segundo ele, as HQ's eram 'veneno importado', trazendo prejuízo às nossas crianças (ibid., p.33). Ao contrário de Viana que vê nos quadrinhos a 'manifestação imperialista norte-americana', Lacerda via muitos 'comunistas', entre os escritores e desenhistas de quadrinhos norte-americanos.

Somente em 1949, haveria calma após tal estudo do INEP. O Congresso Nacional, naquele ano decidiu intervir neste assunto, criou uma comissão para analisar as HQ's. Esta comissão foi presidida pelo então deputado federal *Gilberto Freire*<sup>7</sup>, membro da Comissão de Educação e Cultura da Câmara dos Deputados; e chegou a tais conclusões:

- as HQ's, em si, não são boas nem más, dependem do uso que se faz delas;
- as HQ's ajudam na alfabetização;
- por meio de seus enredos, elas ajudam os leitores a ajustar suas personalidades à época e ao mundo;
- as HQ's preenchem a necessidade de histórias e aventuras da mente infantil (ibid, p.34).

Freire publicou artigos na imprensa brasileira defendendo as HQ's. A citação a seguir é de um desses artigos, intitulado *A propósito de histórias em quadrinhos*, publicado na Revista *O Cruzeiro* de 22 de maio de 1954.

(...) fui dos que se colocaram contra o projeto de lei, traçado, aliás, com a melhor das intenções e o melhor dos brasileirinhos, com que ilustres representantes da

---

<sup>7</sup> Sociólogo, escritor e autor de *Casa grade e senzala*.

Nação pretendem dar solução imediata ao problema das más histórias em quadrinhos. Solução violenta: acabando com o mal pela raiz. Tornando-o assunto policial.

Meu ponto de vista foi então o de que nesse particular o mal poderia ser superado extra policialmente pelo bem. A história em quadrinhos em si não era boa nem má: dependia do uso que se fizesse dela. E ela bem que poderia ser empregada em sentido favorável e não contrário à formação moderna do adolescente, do menino ou simplesmente do brasileiro ávido de leitura rápida em torno de heróis e aventuras ajustadas à sua idade mental (CADEMARTORI apud JACOBY, 2003, p. 59).

Estas conclusões trouxeram certa calma no cenário nacional com o preconceito as HQ's, mas tal calma duraria muito pouco. Outras pesquisas equivocadas, brigas políticas e publicações preconceituosas contra os quadrinhos<sup>8</sup>, transformariam as HQ's em motivo de pânico entre pais e educadores (CARVALHO, 2006, p.34).

Mas, em 1954, um estudo em território norte-americano, publicado em livro, com o título *Seduction of the Innocent*<sup>9</sup>, do psicólogo *Frederic Wertham*, quis colocar de um modo embasado e preconceituoso a culpa nas HQ's, pois estas provocavam 'comportamentos anormais'<sup>10</sup> nas crianças. Wertham afirmava que, crianças que leem HQ's nas quais um *Lobisomem* morde umas pessoas, criam tendências ao canibalismo; histórias nas quais um criminoso insulta uma autoridade e consegue escapar dela, incentivam comportamentos similares, e HQ's nas quais um criminoso é mostrado como uma pessoa agradável, em qualquer aspecto, incentivam os pequenos e jovens leitores a serem marginais. Wertham teria pesquisado dentro de penitenciárias norte-americanas, onde constatou que, criminosos presos, em sua maioria, liam ou leram HQ's, então chegou à conclusão de que o hábito de ler quadrinhos influenciaria o crime (ibid., p.35).

Hoje ainda se escuta que alguns super-heróis, como por exemplo, Batman e Robin, trazem significados homossexuais. Isso tudo começou com o próprio Wertham e suas afirmações infundadas de que as HQ's incentivavam as crianças a se tornarem homossexuais. Segundo ele, o caso mais emblemático era a relação entre o personagem Batman com Robin. Batman, um homem mais velho, que vestia um uniforme justo, e só batia em homens. Wertham afirmou que Batman fazia isso para uma espécie de processo de negação/compensação. Como o personagem se sentia atraído por homens, e não reconhecia isso, transformava esta atração em violência. Ao lado deste super-herói está um adolescente de uniforme colorido e pernas de fora, pulando e saltando de forma quase coreografada

---

<sup>8</sup> Os jornais de Porto Alegre em 1953, principalmente o *Correio do Povo*, publicaram uma série de reportagens contra as HQ's.

<sup>9</sup> A Sedução do Inocente.

<sup>10</sup> Entende-se como 'comportamento anormais', tendência ao crime e homossexualismo.

(CARVALHO, 2006, p.35). Este é um equívoco de Wertham, pois não pesquisou a origem do personagem; o super-herói Robin, parceiro de Batman, usa este tipo de uniforme, pois ele e seus falecidos pais eram trapezistas, e este era o tipo de vestimenta que a usavam nas apresentações. Ademais, nessa crítica aparece o preconceito puritanista americano em relação às questões de gênero, que os levou a cometerem muitas injustiças e atrocidades contra as pessoas homoafetivas.

As insinuações de Wertham, diante da dupla de super-heróis Batman e Robin vão além. Dizia ele que, depois das aventuras noturnas<sup>11</sup>, de volta a mansão *Wayne*, onde vive o alter ego de Batman, Bruce Wayne, que é mostrado em uma confortável poltrona, vestindo um luxuoso robe e fumando cachimbo, tendo a seus pés o jovem *Dick Greyson*, alter ego de Robin, observando-o com admiração.<sup>12</sup> Tudo isso em um ambiente luxuoso, recheado de peças decorativas<sup>13</sup>, Batman e Robin são o sonho homossexual, sentenciava Wertham, que também dizia que a super-heroína *Mulher-Maravilha* era lésbica, por viver em uma ilha onde só mulheres viviam (ibid, p.36). Novamente aqui, Wertham, criticam os personagens das HQ's, sem conhecer a origem destes. Mulher Maravilha é uma guerreira Amazona, de um povo da mitologia grega, que vivia na ilha de *Themyscira*. As Amazonas não suportavam a presença masculina. Diz a lenda que em *Themyscira* era proibida a entrada de homens, pois a rainha *Hipólita* sofreu a traição de um homem e desde então banuiu a entrada deles.

Anos mais tarde, o próprio Wertham reconheceria que havia exagerado na dose, mas naquele momento, isso já era tarde demais. O delírio causado pelo livro, fez com que pais e professores estadunidenses queimassem todas as HQ's literalmente. O frenesi foi tão grande que, o governo dos EUA teve que intervir, criando um chamado 'código de ética', às HQ's. Pouco tempo depois, o Brasil também aderiu a esta censura, criando o seu código de ética dos quadrinhos, onde proibiam histórias de terror, nudez, ilustrações provocantes e cenas de amor realistas, bem como se estabelecia que, nas HQ's, "a justiça sempre deveria triunfar" (CARVALHO, 2006, p.37).

Tem muitos educadores que, afirmam que a leitura de HQ's torna nossos jovens alienados, como afirma *Antônio Ozaí da Silva* (2006), no prefácio do livro *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*:

---

<sup>11</sup> A caça aos criminosos.

<sup>12</sup> Para lembrar que, *Dick* na língua inglesa, significa tanto o apelido de *Richard* quanto a um apelido para o órgão sexual masculino.

<sup>13</sup> Para Wertham, peças decorativas, são coisas de homossexuais.

De fato, a leitura das histórias em quadrinhos não transforma necessariamente uma criança, um jovem, num indivíduo militante em prol dos valores capitalistas; mas também não gera necessariamente o militante contestador do sistema capitalista<sup>14</sup>.

A preocupação alarmante de pais e educadores, com todas as críticas e restrições (que vemos ainda hoje), aos temas abordados nas HQ's, acreditam delas provir uma atitude de preguiça mental ao seu leitor; retarda o processo da abstração e dificulta o hábito de leitura.

O hábito de histórias em quadrinhos aí está produzindo os seus frutos: uma geração coca-cola, de play-boys e de vadios, avessos a uma vida decente, de trabalho e responsabilidade; por obra e graça dos fadados quadrinhos, uma juventude cresce transviada, sem força de vontade, sem gosto pelo estudo, amante da vida airada e ociosa (ABRAHÃO apud MOYA, 1977, p.151).

Ao longo do tempo, o sistema educacional foi se 'modernizando', as HQ's completaram 100 anos, e as críticas ainda pairam no ar. *Azis Abrahão (1977)* cita algumas destas críticas:

(...) não se pode fechar os olhos à notável influencia exercida, sobre a criança, pelo exemplo, ao vivo, dos personagens apresentados, agentes do crime e do roubo, em suas façanhas contra a lei, os costumes e a moral.

A própria ficção, vivida por super-homens, em aeronaves dotadas de exóticos engenhos, movendo-se nos espaços siderais, entre outras fantasmagorias e outras absurdas maravilhas, desvirtuam a imaginação infantil, distanciando-a cada vez mais da realidade (...).

Habitadas a esse tipo de leitura, reduzida a migalhas e sempre socorrida com as muletas da figura, as crianças acabam por adquirir, certamente, atitude negativa, espécie de preguiça mental, diante da leitura séria, a que no futuro, terão que se sujeitar (ibid., p. 152).

Ainda hoje, se escuta de educadores e pais o argumento com sofisma, ligam necessariamente a dado efeito uma causa qualquer, como vimos acima o psicólogo estadunidense Wertham que chegou a tais conclusões de suas críticas por meios de pesquisas entrevistando criminosos presos, onde sua maioria leu quadrinhos. Sem nenhum estudo empírico sobre tal acontecimento, as HQ's prejudicam ou não as crianças e jovens, numa arbitrária relação, como um senso comum, acreditaram em tais absurdos. Azis de Abrahão (1977), por exemplo, afirma que se a maioria dos jovens de hoje tem um grande descaso pelos estudos é porque quando crianças eles apreciavam as histórias em quadrinhos e que essa é a causa do desinteresse escolar, também se poderia afirmar que um determinado jovem anda sem apetite porque quando criança ele se alimentava muito de leite; portanto, é o leite, que

---

<sup>14</sup> Prefácio do livro. Ver: VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. 2006, p. 8.

ingeria na infância, o responsável pela sua falta de apetite (ABRAHÃO apud MOYA, 1977, p. 153).

## **1.2. As histórias em quadrinhos e seu papel formativo**

Com críticas ou sem críticas, uma das grandes preocupações deste novo milênio é a falta de comunicação entre as pessoas, principalmente entre nossos jovens, estes não sabem mais se expressar, não conseguem traduzir seu interior. Com tantos meios para nos comunicarmos, cada vez mais perdemos esta capacidade.

Sabemos que o sistema de ensino no Brasil não vai muito bem. Não somos um povo 'letrado'. É notório que, cada vez mais as pessoas leem menos. A população aumenta cada vez mais e o número de leitores diminui. Nossos jovens não criaram o hábito da leitura e por isso possuem uma grande dificuldade em fazer associações, interpretações de texto simples, em compreender o que pedem os professores, e o que está escrito nos livros (NOGUEIRA, 2008). Desta forma a aprendizagem acaba ficando comprometida e o fracasso se faz visível nos índices de retenção escolar, aparece claramente nas avaliações globais realizadas pelo Estado, devido à incapacidade no ato de ler.

Isto é uma grande preocupação para a esfera educacional, onde pais e professores comprovam esta situação. O apego das crianças e jovens à televisão e aos jogos eletrônicos tira o tempo para o estudo e a leitura. Assim o contato físico com a palavra fica menos restrito.

É evidente que a influência da televisão com suas imagens rápidas está transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, esquecendo-se de que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos (LOVETRO, 1993, p.65).

Saber ler e escrever não são simplesmente o ato mecânico de juntar sílabas e emitir sons. A leitura é uma atividade complexa que exige do leitor a capacidade de interpretar o texto (ibid.); de identificar e compreender o contexto no qual ele está inserido; de identificar as ideias e signos nele contidos. Entendo que a leitura seja a chave para o desenvolvimento do aluno na escola. Pois, é através desta que, o estudante, aprende a interpretar o mundo a sua volta e desencadeia sua imaginação e sua criatividade. Este leitor compreende melhor os conceitos abstratos com os quais tem que lidar na sala de aula (ibid.).

As HQ's, por muitas vezes criticada por corromper os jovens, na vida educacional, como vimos acima, pode vir a ser um objeto pedagógico de aproximação das crianças e jovens à prática de leitura. Para *José Moysés Alves* (2001), a leitura de quadrinhos pode sim contribuir para uma boa formação do seu leitor, traz, segundo como autor coloca, 'um gosto pela leitura'. Já para uma criança em idade pré-escolar, ler uma HQ, envolve-se em uma atividade solitária, característica pouco freqüente em suas atividades infantis; assim, estando mais próximos da forma de raciocinar destas crianças, elas podem mais facilmente lê-las, no sentido de retirar delas significados, algo praticamente improvável com outro tipo de literatura. E continua o autor:

Além disso, pode-se esperar que uma criança, para quem a leitura tenha se tornado uma atividade espontânea e divertida, esteja mais motivada a explorar outros tipos de textos (com poucas ilustrações), do que uma criança para quem esta atividade tenha sido imposta e se tornado enfadonha (ibid.).

Os quadrinhos possuem uma linguagem de fácil compreensão para seus leitores, os alunos não oferecem resistência alguma em seu uso, pois são relacionadas a uma forma de entretenimento e lazer. Para Calazans (2004), as HQ's quando projetadas em sala de aula, como um recurso para complementar o ensino de determinado conteúdo, prendem mais a atenção dos alunos do que outros recursos (ex: o vídeo), porque permitem que ocorra uma leitura simultânea da página, podendo o leitor captar a ação em todos os seus tempos (ibid.).

As HQ's se colocam como um meio entre o visual e a palavra: TV e a literatura. Elas dão chance para que o seu leitor use sua imaginação criadora. Enquanto o cinema e a TV nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, as HQ's mostram-nos uma seqüência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens e ligação (LOVETRO, 1993, p. 66).

A aproximação entre cinema e os quadrinhos é inevitável pois os dois surgiram da preocupação de representar e dar a sensação do movimento. Os quadrinhos, com o próprio nome indica, são um conjunto de uma seqüência. O que faz do bloco de imagem é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto; a ação continua e estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes (KLAVA; COHEN apud MOYA, 1977, p.110).

A escola Superior de Administração, Marketing e Comunicação (Esamac) realizou uma pesquisa em 2001, entrevistando um universo de três mil leitores de HQ's e apurou que 8,1% dos leitores começaram a ler gibis como parte do processo de alfabetização, sendo que

61% se preocupam com o português das HQ's e 51% leem as HQ's em outras línguas. A mesma pesquisa apurou ainda que 45,1% dos entrevistados liam de uma a cinco revistas por mês; 26,6%, de seis a dez gibis mensalmente; 5,1% de 10 a 15 revistas de HQ's; e 17,7% lêem mais de 15 exemplares mensais. Em um país onde poucos lêem e a maioria prefere trocar esse hábito pela TV ou o videogame, um meio que atrai tamanha leitura não deve ser desconsiderado quando se trata da formação de opinião e da cultura, além, é claro, de ser a porta de entrada para outros tipos de literatura e um meio influente para a educação em geral (CARVALHO, 2006, p.38).

A leitura das HQ's é uma atividade prazerosa e que aparentemente está dissociada das tarefas escolares. As HQ's são capazes de promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, ajudam a promover a prática da leitura e aproximam as crianças e jovens de outros tipos de arte, como as artes plásticas, o teatro e a música, além, é claro, de serem importantes no processo de alfabetização (NOGUEIRA, 2008). Para Aristóteles, só aprendermos a fazer as coisas, praticando-as.

Aprendemos uma arte ou ofício fazendo as coisas que teremos que fazer quando a tivermos aprendido. Exemplo: homens se tornam construtores construindo casas e se tornam tocadores de lira tocando lira. (...) nos tornamos justos realizando atos justos, (...) corajosos realizando atos corajosos (ARISTÓTELES, 2007, II, 1, 1103 b1 2-5).

A Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação (CNTE), que assume tempos mais tarde, o lugar da extinta Associação Brasileira de Educadores (ABE), esta que vimos acima que protestou contra as HQ's; realizou o projeto *Retrato da Escola 2*, também em 2001, buscando em mais de dez estados do Brasil, fazendo assim uma pesquisa ainda mais ampla que a Esamac; comprovou que:

Alunos que leem gibis têm melhor desempenho escolar do que aqueles que usam apenas o livro didático. A HQ aumenta significativamente a *performance* do aluno: entre os que acompanham quadrinhos, o percentual das melhores notas nas provas aplicadas foi de 17,1%, contra 9,9% entre os que não leem. Mais ainda, essa pesquisa mostra que professores que leem revistas em quadrinhos obtêm melhor rendimento dos alunos, pois conhecem melhor o universo dos estudantes e se aproximam deles usando exemplos desse universo como paradigma para as aulas (CARVALHO, 2006, p.38-39).

E nesta mesma pesquisa:

Na rede pública, 36% dos alunos de leitores de gibis têm proficiência média-alta e alta, contra 31,5% dos não leitores. Na rede particular, 50% dos estudantes de

educadores que leem gibis têm proficiência alta, contra 45,9% dos que não leem. (...) o que nos mostra a importância de haver tempo livre para apreensão de conhecimento e de vivência de outras fontes para a qualidade da educação (CARVALHO, 2006, p.39).

As HQ's seduzem os jovens, tornando-os leitores, proporcionando uma leitura espontânea e prazerosa (CALAZANS, 2004, p. 10). Aristóteles em sua obra *Ética a Nicômaco* nos diz que, “os jovens orientam suas vidas pela emoção e, majoritariamente, buscam o que é prazeroso para si mesmo e o imediato” (ARISTÓTELES, 2007, VIII, 1156 a1, 30).

Os quadrinhos são o primeiro objeto de literatura escolhido pela criança e pelo jovem. Este não é obrigado a ler, ele busca a leitura, pois as HQ's é algo prazeroso. Lovetro (1993) descreve as HQ's como,

(...) o primeiro livro de leitura de uma criança, e a cada momento se torna uma força importante na integração das diversas linguagens artísticas. (...) é verdade que até agora ela não tem sido utilizada de forma correta no ensino. Em primeiro lugar por falta de profissionais especializados e também por desinformação de editoras que para fazer economia não contratam pessoas capacitadas e não desenvolvem nenhum estudo sobre como passar informações através das HQ's (LOVETRO, 1993, p. 67).

Ler uma HQ além de ser um hábito saudável, estimula o prazer pelo hábito da leitura. Em geral são os maus leitores que criticam as HQ's. Natania Nogueira (2008) destaca algumas vantagens do trabalho com as HQ's como o fato de elas não se dirigirem a um público de uma faixa etária específica. Algumas delas são lidas por gente de todas as idades, desde crianças da educação infantil até estudantes universitários. Em alguns países europeus aprende-se latim com as histórias de *Asterix*, traduzidas e publicadas em grande tiragem para esta finalidade. Segundo a mesma autora,

o preconceito que existe com relação aos quadrinhos é construído em cima da ideia de que eles são coisas de criança ou, em alguns casos, coisa de menino. Há HQ's de todos os gêneros e para todos os gostos. Algumas adaptações de clássicos da literatura, outras possuem um argumento tão complexo que são indicadas para adultos com um certo grau de conhecimento literário (NOGUEIRA, 2008).

Reproduzindo contexto e valores culturais, segundo José Moysés Alves (2001), as HQ's oferecem oportunidades para as crianças ampliarem seus conhecimentos sobre o mundo social. Embora elas tenham sido alvo de críticas, seja pelos conteúdos, seja pela forma como os temas são tratados, a sua leitura nas escolas foi frequentemente considerada como atividade clandestina e sujeita a punições (ibid.).

Os estudantes devem aprender a trabalhar as informações que adquirem através da leitura. O uso das HQ's como uma forma de expressão dos estudantes, desafiados a exercitar sua capacidade criativa, acaba por si só a criar seu próprio conhecimento. As HQ's ajudam os estudantes a compreender melhor o conteúdo apresentado em sala de aula.

O motivo do interesse genérico das crianças pelas histórias e contos é a necessidade de crescimento mental. E o motivo particular de seu interesse maior pelas histórias em quadrinho está nos incentivos que esse tipo de literatura traz à mente infantil, atendendo à sua natureza e às suas necessidades específicas (ABRAHÃO apud MOYA, 1977, p. 149).

As HQ's sempre foram uma mídia de massa sedutora aos olhos das crianças e jovens, seja pela atraente mistura de texto e imagem (CARVALHO, 2006, p.31), ou ainda pelas histórias de aventuras de super-heróis.

A seriação de quadrinhos, que se assemelha a uma lenta projeção cinematográfica, ou a cenas fixas, de uma singela peça de teatro, pode considerar-se, na medida solicitada pela mente infantil, adequada ilustração do texto; na realidade, assume o caráter de verdadeiro relato visual ou imaginário, que sugestivamente se integra com as rápidas conotações do texto escrito, numa forma perfeita identificação e entrosamento das duas formas de linguagem: a palavra e o desenho. Exatamente como convém ao caráter sincrético e intuitivo do pensamento infantil (ABRAHÃO apud MOYA, 1977, p.150-151).

As HQ's são de modo natural um potencial instrumento pedagógico, antigamente, só se juntavam HQ's e os livros, quando se colocava os quadrinhos dentro do livro e fingia que estava estudando<sup>15</sup>, hoje este distanciamento entre quadrinhos e a educação se estreitou. Como nos diz Calazans (2004):

As HQ's são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem sua atenção pelo prazer, sendo seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno (p.33).

O Ministério da Educação e Cultura (MEC) interpreta as HQ's como gênero literário, por mesclar elementos verbais escritos e visuais; uma ferramenta pedagógica, mais atraente que o livro tradicional, que poderia levar seus leitores a outras formas de leitura, criando este estímulo (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Para *Paulo Freire*, a leitura não é somente o livro,

---

<sup>15</sup> Prefácio de *Fernando Gonsales*, no livro *A educação está no gibi* de Djota Carvalho, 2006.

é tudo. A “leitura do mundo precede a leitura da palavra” (FREIRE,1988). Uma leitura pode levar a outras, assim definem *Vergueiro e Ramos* (2009):

Um outdoor leva a uma fotografia, que leva a um vídeo, que leva a um programa de televisão, que leva a um desenho animado, que leva a uma história, que leva a um livro, que leva a um filme, que leva a um outdoor anunciando a estréia do longa-metragem.

Essa teia de leituras tira do ambiente escolar e acadêmico a impressão de que somente obras literárias gozam de prestígio para serem usadas em sala de aula. Outros gêneros também podem, e devem, ser usados em práticas pedagógicas (p.40).

Como já advertiu *Rousseau*, de que o educador deve conhecer a criança, é sempre nova e oportuna (ABRAHÃO apud MOYA, 1977, p.141), este ‘conhecer’, é saber como é o universo desta criança, deste adolescente. Os livros, por muitos motivos, não são objeto de prazer destes, mas a HQ’s são uma forma de prática de leitura no universo das crianças e adolescentes. As HQ’s são um recurso a mais na inserção das crianças no mundo das letras, como explica Nogueira (2008), “depende do professor encontrar o caminho para introduzir o aluno neste universo” (ibid.).

(...) as possibilidades das histórias em quadrinhos, como recurso no currículo escolar, são inúmeras, dependendo do conhecimento e da habilidade profissional do professor para diversificar, questionar e provocar a busca da informação destacada pelo leitor (GIESTA, 2006).

A junção entre a imagem e o texto, é uma vantagem para o professor na medida em oferece uma ampla gama de recursos semióticos que podem facilitar seu processo de desenvolvimento cognitivo por um lado, e de outro, pode desenvolver e aguçar sua aptidão para as artes. As HQ’s por terem mais imagem do que texto não impede sua eficácia educacional (XAVIER, 2005). Para Nogueira (2008),

(...) o apelo visual das HQ’s é um fator importante, pois o desenho prende a atenção e mesmo que o aluno “pule” algumas falas, ele consegue entender a história graças à leitura das imagens. O interesse deles pela leitura está levando-os também, a ter novas perspectivas e arriscar novas experiências de ensino (ibid.).

Há uma grande preocupação dos profissionais da educação, instituições e segmentos da sociedade civil, em relação ao hábito de leitura de nossas crianças e jovens. Inúmeros projetos e programas são criados para a necessidade de incentivo à leitura, onde esta é a chave do processo de ensino e aprendizagem. E é este processo que muitas vezes as crianças e adolescentes se veem forçados a lerem algo que não é para sua idade e/ou, não fazem parte de

sua realidade. Para *Vygotsky* (2001), o educador não deve substituir a linguagem infantil pela adulta, mas antes estimular o desenvolvimento da linguagem de forma progressiva a partir do que esta possui de mais expressivo, artístico e, principalmente lúdico (VYGOTSKY, 2001). Para ser um bom aluno, segundo Aristóteles, deve-se começar por aquilo que já é de seu conhecimento.

(...) em todo caso seja apropriado partir daquilo que é conhecido para nós, razão pela qual, a fim de ser um bom estudante correto e do justo e, em suma, dos tópicos da política geral, o estudante se veja forçado a ter sido treinado nessas práticas, visto que o ponto de partida ou primeiro princípio é o fato de uma coisa assim ser; uma vez esteja isso claro [ao estudante], não haverá para ele a necessidade adicional de saber por que é assim (ARISTÓTELES, 2007, 1095 b1).

Como vimos acima, as HQ's são o primeiro instrumento literário de uma criança, e ao mesmo tempo é algo prazeroso, um divertimento, onde esta trabalha sua imaginação. Segundo *Coelho* (1981), a validação do pensamento mágico, potencializa o desenvolvimento múltiplo da capacidade cognitiva da criança, amplia seu universo simbólico. As páginas dos quadrinhos, que levam o seu leitor a imaginar, criar seu universo simbólico, fazem este ter contato com a leitura.

(...) a inclusão de palavras no campo imagístico implicou numa transformação do seu uso, acrescentando conotações e algumas vezes alterando o seu significado. As palavras sofreram um tratamento plástico (nas HQ's; passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc., tornaram-se importantes para o texto. (...) é exatamente nesta concomitância que está a importância dos mencionados transporte e tratamento do texto, nessa relação organizada entre a informação analógica e a abstrata que criam um conjunto novo, possibilitando um conhecimento rápido e preciso (KLAWA; COHEN, 1977, p.122-113).

Para Calazans, as crianças gostam mais de ler HQ's do que qualquer outro tipo de publicação, “os quadrinhos seduzem os leitores, proporcionando uma leitura prazerosa e espontânea” (CALAZANS, 2004, p.10). Se for através da atividade lúdica que chegamos ao processo de ensino e aprendizagem, por que não através das HQ's incentivar a hábitos de leitura? Abrahão (1977) se preocupa com os programas de incentivo a leitura, muitas vezes o profissional de educação não está preparado ou não sabe que tipo de publicação usar.

É preciso considerar, além do mais, que forçar a criança a desenvolver atividades completamente desligadas a seu interesse é exigir-lhe o dispêndio de dupla carga de energia, pois que o trabalho contrariado implica num gasto adicional, relativo aos mecanismos de defesa (fuga da tarefa) (ABRAHÃO aput MOYA, 1977, p.157).

E continua:

O melhor meio de se criar uma duradoura inibição pela leitura, e, portanto pelo estudo, está em colocar, na mão de crianças e de jovens imaturos, livros que não se adaptam aos seus interesses e à psicologia objetiva e intuitiva que exigem deles um esforço excessivo e inadequado, que, tais livros sim, contrariando todos os preceitos da moderna pedagogia criarão barreiras e defesas contra a prática da leitura, defesas realmente comuns em nossos adolescentes e adultos, e cujas causas, como se vê, são às vezes tão mal investigadas (ABRAHÃO aput MOYA, 1977, p.157).

As críticas que vimos acima, onde dizem que as HQ's, como por exemplo: causam preguiça mental; são de profissionais da área de educação ou de pessoas que não entendem a necessidade das crianças e de adolescentes. As HQ's não afastam as crianças e jovens da leitura, pelo contrário, como conclui *Túlio Vilela* (2009), “muitos adultos que hoje cultivam o hábito da leitura, (...) costumava ler histórias em quadrinhos durante a infância e adolescência” (VILELA aput VERGUEIRA; RAMOS, 2009, p. 77).

Para a educadora *Maria da Graça Costa Val* (2006), o manuseio de qualquer tipo de publicação literário é de suma importância para o futuro estudante.

Se a escola recebe crianças que não manusearam livros, nem jornais, que não folhearam histórias em quadrinhos, que não ouviram leituras de contos de fadas, não pode contar com conhecimentos produzidos nessas práticas letradas e precisa, portanto, proporcionar essas vivências aos alunos. Do contrário, eles não vão aprender (ibid., p.58).

O professor tem um papel fundamental, deve buscar a promoção desta prática, segundo a educadora Val (2006); a maioria das crianças, principalmente da rede pública de educação, vão à escola somente porque lá eles encontram algum alimento, destes a grande maioria, nunca manusearam algum tipo de publicação literária. Agora, a escola tendo este espaço onde proporcionam práticas de leitura, na qual estas seduzem as crianças, como as HQ's; estas crianças que vem a escola atrás de algum tipo de alimento poderão encontrar um espaço para sonhar, desenvolver habilidades de leitura, onde este não se tornaria maçante, chatas para elas; tornando a leitura em algo lúdico.

Os quadrinhos pertencem à categoria de mídia impressa, portanto, são similares aos livros; o manuseio e o contato constante como esse tipo de suporte cria um hábito e uma intimidade que podem ser gradualmente transferidos para os livros (CALAZANS, 2004, p.10).

Segundo Nogueira (2008), as HQ's são uma excelente fonte de trabalho e pesquisa, ela pode vir a ser usada desde a educação infantil, pois as HQ's “abrem novos horizontes de

aprendizagem para as crianças, pois elas descobrem que, mesmo sem saber ler, podem entender a história através dos desenhos” (NOGUEIRA, 2008). Vale aqui ressaltar que, além de imagens, as HQ’s são capazes de passar diversas mensagens ao seu leitor. Por isso a necessidade de pesquisa sobre este objeto.

É diretamente pela observação das coisas, e indiretamente por sua representação (no teatro, na explicação concretizada, no cinema, na literatura em quadrinhos, etc.), que a criança vai colhendo o material básico para o processo de sua dinâmica mental (KLAWA; COHEN, apud MOYA, 1977, p.144).

### 1.3. As histórias em quadrinhos na sala de aula

As histórias em quadrinhos, de certa forma estão presentes em sala de aula. Os personagens destas histórias estão estampados em diversas maneiras nos materiais escolares, principalmente os super-heróis, que se tornaram referência cultural e social; referência de poder, de agilidade na resolução de problemas, e até mesmo fonte de conhecimentos que são recorrentes em suas falas, gestos e atitudes, condicionando como isso um sistema de consumo de produtos como materiais escolares, roupas, calçados e brinquedos e além da referência material nos objetos utilizados cotidianamente (ARBOLEYA; BRINGMANN, 2008).

As brincadeiras das crianças e imitações destes personagens podem gerar questionamentos por parte dos educadores. A *Mattel* do Brasil<sup>16</sup>, em conjunto com o Instituto de pesquisa GFK Indicador, realizaram uma pesquisa com crianças, para entender qual função que a fantasia e, em particular, os heróis, ocupam hoje no imaginário infantil. Desenvolvido sob consultoria da psicóloga *Lidia Aratangy*, o estudo revelou, entre outras conclusões, que esses personagens têm função essencial na formação das crianças.

Os heróis estimulam nas crianças virtudes como a coragem de enfrentar desafios, vencer os medos, proteger os mais fracos, defender ideais e combater o inaceitável. Nesse cenário, eles representam os atributos que os humanos mais admiram em si próprios. Mais do que ídolos, são modelos a serem respeitados e imitados. No entanto, não são desprovidos de medo e, justamente por isso, são fonte de coragem.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Instalada no País desde 1998, a *Mattel* do Brasil atua no desenvolvimento de marcas infantis líderes em quase todos os segmentos em que estão inseridas. Conhecida por atuar no desenvolvimento, fabricação, comercialização de brinquedos, a *Mattel* figura como uma das principais empresas do setor.

<sup>17</sup> GFK Indicador, *Estudo Exploratório do Imaginário Infantil*. Agosto 2008 (pesquisa exclusiva para *Mattel*).

Este jogo de imitar, segundo *Arboleya e Bringmann* (2008), constitui-se de uma etapa significativa no processo de desenvolvimento cognitivo e motor das crianças. Também segundo Vigotsky este jogo de imitação constitui uma fase de importantes descobertas pela forma de como a criança começa a conceber sua relação com o meio social (VIGOTSKY *aput* ARBOLEYA; BRINGMANN, 2008, p.128), pois o desenvolvimento do pensamento lógico e da imaginação caminha lado a lado, “... a imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento realista” (ibid., p. 128).

Mais complexamente, reproduz a criança, pelo processo da imitação, comportamentos alheios, deste modo conformando-se a condutas previamente observadas. Atividade muito natural, a imitação, se torna instrumento de suma valia para a chamada imaginação reprodutora, na aquisição de matéria prima, necessária ao provimento da dinâmica construtiva (imaginação criadora e fantasia) (KLAWA; COHEN, *aput* MOYA, 1977, p.145).

As crianças, muito tempo antes de serem alfabetizadas, muito antes de terem acesso a esses meios de narrativas impressas, familiarizam-se com a leitura e a escrita pelo acesso às histórias dos super-heróis. A influência dos personagens inicia pela referência que eles são na escolha dos vestuários, nos utensílios imediatos que são motivos temáticos de mochilas e materiais escolares, festas infantis, camisetas, e não podemos esquecer das animações da TV, formas narrativas que as crianças começam a desfrutar desde muito cedo, muito antes de qualquer processo de letramento (CADEMARTORI *aput* JACOBY, 2003, p.47).

Toda história em quadrinhos trabalha com modelos míticos, isto é (de maneira simplificada), com personagens que representam idéias e valores que nos ajudam a entender e enfrentar o mundo por meio de suas aventuras. Na maioria dos quadrinhos, esses modelos aparecem na forma de heróis, ou seja, personagens que, mais do que se destacarem por seus feitos, representam valores vigentes têm a capacidade de satisfazer à necessidade (ou às necessidades) de seu público, encarnam os valores que simbolizam (CARVALHO, 2006, p. 46-47).

É através destes modelos, que representam o leitor, que nos faz querer imitá-los, pois estes representam as ideias e valores a seguir, desde a idade infantil, passando pela adolescência, até a fase adulta. Para *Klava e Cohen* (*aput* MOYA, 1977), a fantasia é a realidade da criança, que a manipula como o adulto manipula a sua realidade. Assim ele exercita a sua inteligência em suas abordagens do mundo desconhecido e para ela o mundo é todo desconhecido, convertido provisoriamente num universo fantástico em que ela penetra, e soberana, tudo explica a seu modo e segundo seus desejos. É esta, de fato, a única fase da vida

em que o homem é verdadeiramente o ‘dono da realidade’, que ele cria, constrói e destrói à sua vontade (KLAWA; COHEN, apud MOYA, 1977, p.159).

A criança é qualitativamente diferente do adulto. Suas necessidades são bem diferentes e são geralmente bem pouco conhecidas, e quase nunca são tomadas a sério. A literatura em quadrinhos agrada tanto a crianças como adolescentes, porque constitui um sistema que corresponde rigorosamente a sua natureza profunda, atende as suas necessidades orgânicas e aos seus interesses naturais (ibid., p.164). Daí a transformá-la num poderoso instrumento pedagógico, é somente um passo. *Djota Carvalho* (2006) descreve algumas atividades que ocorrem nas HQ's, na qual poderiam ser usadas em algumas disciplinas da sala de aula, tais como, física, literatura, química, etc.

Vejamos algumas:

### ***História***

As HQ's sempre têm um pano de fundo histórico social, há pouco tempo se viu no Universo Marvel, super-heróis e vilões unidos para ajudar no socorro aos feridos no atentado terrorista às torres gêmeas na cidade de Nova Iorque, no dia *11 de setembro*. A história prega a união e a solidariedade e tem como moral explícita o fato de os verdadeiros heróis serem os seres humanos comuns que se unem e se ajudam em horas como aquelas (CARVALHO, 2006, p.68).

Mas foi em plena *Segunda Guerra Mundial*, que havia a necessidade de promover a união dos cidadãos e convencer as pessoas que o conflito é necessário. E foi neste período que muitos super-heróis nasceram para combater o nazismo em suas páginas. Os países envolvidos na guerra fizeram uso massivo dos meios de comunicação para suas propagandas ideológicas, no sentido de convencer os cidadãos de que o inimigo era injusto e terrível e que as forças militares próprias tinham o dever de vencê-lo. Particularmente dos EUA, os quadrinhos dos super-heróis foram utilizados para essa finalidade. Conforme Carvalho (2006, p. 62), a maioria absoluta dos super-heróis foi ‘convocada’ para guerra e passou a enfrentar nazistas, japoneses e italianos. Até mesmo personagens da *Disney*, como *Mickey* e *Donald*, engrossaram as fileiras do exercito aliado’.

Foi neste período que nasceram dois grandes super-heróis do mundo dos quadrinhos: Capitão América e Mulher-Maravilha. O primeiro foi encomendado para incentivar o patriotismo no ano em que os EUA entraram na guerra, em 1941. Num lance ousado para a época, estrelava seu próprio quadrinho. Na capa de sua HQ, ele aparece esmurrando com vontade a cara de ninguém menos que *Adolf Hitler* (BRAGA; PATATI, 2006, p.81). *Steve*

*Roger*, um jovem patriota norte-americano, não tinha o tipo físico necessário para se alistar nas forças armadas, então resolve apresentar-se como voluntário, para um experimento para a guerra, o ‘soro do super soldado’, e acaba se tornando no super-herói, forte, invencível, Capitão América. A mensagem desta HQ era clara: todo americano tem o dever com seu país, qualquer franzido poderia tornar-se um herói no *front*. As histórias deste super-herói trazem grandes momentos históricos deste período.

Outra personagem criada nesta época, também em 1941, foi à primeira super-heroína das HQ’s, a Mulher-Maravilha. Seu objetivo era elevar a moral da mulher americana. A possibilidade de a mulher trabalhar ganhou força principalmente no contexto das duas guerras, com grande parte dos homens envolvidos com a guerra, as mulheres ocuparam os postos de trabalho vagos (ALVES, 1985, *passim*).

A super-heroína Mulher-Maravilha é a princesa de Themyscira (às vezes chamada de Ilha Paraíso), filha da rainha das Amazonas, Hipólita, a rainha que cedeu seu cinturão a *Hércules* nos doze trabalhos; tal cinturão havia sido dado a Hipólita pelo Deus Ares, como símbolo do poder temporal que a Amazona exercia sobre seu povo (BULFINCH, 2006, p.48).

A Mulher-Maravilha veio ao mundo como uma estátua de menina de barro criada por Hipólita. Tão apaixonada por sua escultura, a rainha pediu aos deuses que dessem vida à figura, e foi atendida. Recebeu o nome de *Diana*. Junto com a vida, os deuses também “deram várias habilidades à garotinha, a beleza da deusa *Afrodite*, a força de *Hércules*, a sabedoria de *Atena* e a velocidade de *Mercúrio*” (KNOWLES, 2008, p.182).

A Mulher-Maravilha, além dos poderes, recebeu dos deuses presentes que ajudam a aumentar suas habilidades: dois braceletes indestrutíveis, que usa para desviar projéteis e raios, uma tiara que pode ser usada como bumerangue e um laço mágico inquebrável que faz com que as pessoas tocadas digam a verdade.

Quando Diana torna-se adulta, *Steve Trevos*, piloto da Força Aérea Americana colidiu com seu avião na Ilha Paraíso. A Rainha Hipólita decretou que a Amazona que vencesse diversas provas entre elas teria a incumbência de levar Steve de volta aos EUA, e se tornaria uma campeã em nome das Amazonas em território americano. Proibida de participar por sua mãe, Diana se disfarçou e ganhou a disputa que incluía lutas armadas sobre *kangoos* (espécies de canguru nativos da Ilha Paraíso), competição de corrida, e aparar balas com seus braceletes. A Mulher-Maravilha adotou a identidade secreta de *Diana Prince*, uma enfermeira da Força Aérea Norte-americana.

Além de elevar a moral da mulher norte-americana durante a Guerra, a personagem traz outro aspecto pedagógico histórico, traz a Mitologia Grega como pano de fundo de suas histórias e aventuras.

Outra HQ que traz a mitologia Grega como pano de fundo de suas histórias, é a minissérie *300*, que aborda a história dos *300 de Esparta*, que conta a histórica batalha entre o espartano *Leônidas* e o rei persa *Xerxes*, a *batalha das Termólitais*, em 480 a.c.

Há também HQ's que falam sobre a *Guerra Fria*, como a minissérie *Watchmen*<sup>18</sup> e *Super-Homem – Entre a foice e o Martelo*. A trama de *Watchmen* se passa nos EUA de 1985, onde o país está vivendo um momento delicado de sua história, está no auge da Guerra Fria, e em via de declarar guerra nuclear contra a URSS. *Watchmen* foi uma das HQ's mais aclamadas pela crítica e mudou completamente o mundo dos super-heróis dos quadrinhos. Esta trama envolve os episódios vividos por um grupo de super-heróis do passado e do presente que foram forçados a se aposentar pelo governo dos EUA e os eventos que circundam o misterioso assassinato de um deles.

A trama principal trata dos desdobramentos de uma conspiração revelada após a investigação do assassinato de um herói aposentado, o *Comediante*, que atuara nos últimos anos como agente do governo. Em torno desta história giram várias tramas menores que exploram a natureza humana e as diferentes interpretações de cada pessoa para os conflitos do bem contra o mal, através das histórias pessoais e relacionamentos dos personagens principais.

Na realidade histórica alternativa apresentada em *Watchmen*, *Richard Nixon* teria conduzido os EUA à vitória na Guerra do Vietnã e em decorrência deste fato, teria permanecido no poder por um longo período. Esta vitória, além de muitas outras diferenças entre o mundo verdadeiro e o retratado nos quadrinhos, como por exemplo, os carros elétricos serem a realidade da indústria dos automóveis e o petróleo não ser mais a maior fonte de energia, derivaria da existência naquele cenário de um personagem conhecido como *Dr. Manhattan*, um indivíduo dotado de poderes especiais, os quais o levam a possuir vasto controle sobre a matéria e a energia, elevando-o a um estado de semideus.

Neste mundo existiriam quadrinhos de super-heróis no final de 1930, os quais eventualmente seriam a principal inspiração para que um dos personagens da série viesse a tornar-se um combatente do crime (o primeiro *Coruja*) na qual com o passar do tempo, junto

---

<sup>18</sup> MOORE, Allan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Edição Definitiva. DC Comics/Editora Panini, 2005.

com outros vigilantes mascarados formam em 1940 o primeiro grupo de super-heróis, os *Minutemen*.

O Dr. Manhattan, o único a possuir poderes (como explodir, desmontar objetos ou até pessoas, pois controla os átomos), foi o primeiro da "nova era" de super-heróis mais sofisticados que durou do começo dos anos de 1960, com a aposentadoria dos Minutemen, até a promulgação da *Lei Keene* em 1977, implantada em resposta à greve da polícia e à revolta da população contra os vigilantes que agiam acima da lei.

A Lei Keene, foi uma reação à percepção de uma crise. A ascensão da ilegalidade e da desordem, junto com a ameaça à segurança no emprego que os heróis representavam para a polícia, levou a se registrar e trabalhar para o governo ou se aposentar (IRWIN, 2009, p. 44). A maioria dos vigilantes resolveu se aposentar, alguns revelando suas identidades secretas para faturar com a atenção da mídia; caso de *Adrian Veidt*, o herói *Ozymandias*, considerado o homem mais inteligente da face da Terra. Outros, como o Comediante e o Dr. Manhattan, continuaram a trabalhar sob a supervisão e o controle do governo. O *Coruja II*, resolveu se aposentar. O vigilante conhecido como *Rorschach*, entretanto, passou a operar como um herói renegado e fora-da-lei, recusando-se a reconhecer a autoridade da lei, sendo freqüentemente perseguido pela polícia.

A história abre com a investigação do assassinato de *Edward Blake*, logo revelado como sendo a identidade civil do vigilante mascarado conhecido como O Comediante. Tal assassinato chama a atenção de Rorschach, o qual passará toda a primeira metade da trama entrando em contato com seus antigos companheiros em busca de pistas, considerando praticamente todos como possíveis suspeitos.

Rorschach suspeita basicamente que o evento da morte de Blake estaria relacionado a um possível rancor de criminosos presos pelos heróis no passado, tese que ganha força à medida que outros ex-combatentes do crime e o próprio Rorschach são duramente atingidos por um aparentemente planejado ataque sistemático à suas integridades físicas e credibilidade.

A ameaça pelo extermínio humano, eminente a uma guerra nuclear, faz com que Veidt (o homem mais inteligente da Terra), trame a maior peça do mundo, conspirando contra seus antigos companheiros de equipe, assassinando um deles, para seu plano dar certo. Assassinando milhões para salvar bilhões. Terminando com a ameaça nuclear, unindo os inimigos (EUA e URSS) para combater um inimigo em comum.

Na trama, Super-Homem – Entre a foice e o martelo, o super-herói é criado numa fazenda coletiva na antiga URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas), e quando

resolve que está na hora de ajudar outras pessoas, parte para a capital Moscou, e torna-se o ícone do governo de *Joseph Stalin*.

A princípio, tem-se a impressão de que o herói compactua com esta imagem, mas depois percebemos que é o governo que quer "pintá-lo" deste modo. São muitos os aspectos interessantes, como o momento em que os americanos ficam sabendo da existência do Super-Homem, as diferenças não tão sutis entre o capitalismo e o socialismo, e vários outros toques políticos que o autor imprime à história.

Mas, com certeza, o melhor é o *Lex Luthor*, ele é um cientista, e também o homem mais inteligente do planeta. Encara a aparição do 'Homem de Aço' como um desafio a seu intelecto, e começa a procurar um modo de derrotá-lo.

No princípio, tudo parece normal, com ele sendo apenas o meio dos Estados Unidos igualarem as coisas no cenário mundial, mas aos poucos a verdadeira faceta de Luthor vem à tona, e o leitor tem o prazer de ver o vilão como ele realmente é. Humano e extremamente perverso.

Quanto à edição da revista, ficou de bom tom o glossário ao final da edição, dando informações acerca de personalidades, momentos políticos e demais eventos pertinentes à Guerra Fria (BARBEIRA, 2004).

### ***Geografia***

Para *Djota Carvalho* (2006), a geografia é importante para as histórias dos super-heróis, pois ela pode limitar os poderes, as habilidades e a capacidade de ação do super-herói. No caso do Homem-Aranha, precisa viver em uma cidade como Nova Iorque, com altos prédios e grande trânsito de helicópteros e de ônibus para poder se movimentar; Batman precisa de uma cidade grande e escura para ocultar suas incursões noturnas, como é *Gothan City*. A cidade de *Smallville*, no *Kansas*, onde o Super-Homem cresceu, é retratada com grandes campos e plantações, lembrando uma cidade do interior norte-americano, o torna real aos olhos do leitor, da mesma forma a fortaleza da solidão do Super-Homem, no ártico, tem que ser geologicamente plausível. As aventuras de *Aquaman* precisam de rios e mares conhecidos por perto, bem como a fauna marinha correta, para serem funcionais. É preciso que haja semelhança com a verdade para que o leitor possa mergulhar na fantasia. Nesse sentido, a geografia é fundamental nos quadrinhos de super aventura (CARVALHO, 2006, p.76).

### ***Física***

Normalmente as aulas desta disciplina, a física, são pouco atrativas e menos ainda divertidas, propondo problemas como o cálculo da velocidade/distância percorrida de um veículo, ou o peso específico de tal objeto, etc.

Nas HQ's dos super-heróis encontram-se alguns exercícios que poderiam tornar tais aulas bem mais interessantes e divertidas. Buscando qual a velocidade do super-herói *Flash*, já que ele corre na velocidade da luz; qual a força e velocidade desenvolvida pelo Super-Homem para impedir que um avião de seis toneladas, voando em velocidade *mach* de 1.200km/hora, choque-se com o chão, a 300 metros abaixo dele?; outro exemplo é usar o super-herói *Coisa* do *Quarteto Fantástico*, se é possível erguer do chão uma máquina de 10 metros quadrados de extensão, pesando oito toneladas, e ainda por cima apoiando-se no piso de um edifício de vários andares? (CARVALHO, 2006, p.77). Também não esquecendo do super-herói *Homem de Ferro* e sua engenharia mecânica. No universo dos super-heróis a disciplina da física, sempre está em suas páginas.

### ***Química***

A química é, ao meu ver, uma das disciplinas de ocorrência mais frequente nas páginas das HQ's dos super-heróis. Muitos dos 'supers', adquiriram seus poderes e agilidades graças a acidentes químicos, como por exemplo: *Demolidor*, *Hulk*, *Quarteto Fantástico*, e o super-herói mais famoso Homem-Aranha.

*Matt Murdock* ficou cego ainda na adolescência devido ao acidente com um caminhão que carregava lixo tóxico. Em compensação, descobriu que seus outros sentidos haviam sido ampliados. Assumiu o uniforme e o codinome de *Demolidor*.

As HQ's de *Hulk* e do *Quarteto Fantástico*, teorizam sobre a radiação. *Dr. Banner* tornou-se *Hulk* graças a um acidente em laboratório com raio gamas, estes são emitidos por substâncias radioativas como o Césio-137. Já o *Quarteto Fantástico*, participou de uma expedição espacial, para observações e experiências científicas, e foi exposto a raios cósmicos, trata-se da chamada 'radiação dura' que vem do espaço.

Nas histórias do Homem-Aranha podem-se observar duas formas mediante as quais adquiriu seus poderes. Nos quadrinhos clássicos o jovem Peter Parker foi picado por uma aranha radioativamente modificada, já no cinema, aproveitando o auge das discussões de genéticas, o jovem Parker foi picado por uma aranha geneticamente modificada.

### ***Biologia***

Quadrinhos de super-heróis fazem abordagens de algumas teorias científicas (citamos algumas acima), na biologia não é diferente.

Vemos nas HQ's dos X-men, questões sobre mutação genéticas, assim como a adaptação para o cinema do Homem-Aranha, sem falar na clonagem, na qual histórias deste super-herói tratava deste assunto, quando este foi clonado. Muitos super-heróis e vilões com poderes inspirados em animais, como o caso do Homem-Aranha, *Rino*, *Abutre*, *Scorpion*, *Mulher-Gavião*, *Gavião-Negro*, e etc. Assim como personagens inspirados em vegetais, como: *Hera Venenosa* e *Mostro do Pântano*.

### ***Literatura***

Não podemos deixar de dizer que as HQ's são uma forma de literatura, mesmo sabendo as críticas que estas sofrem. Hoje, podemos ver muitas adaptações de clássicos da literatura mundial e brasileira, adaptadas para quadrinhos. Mostrando a importância deste ramo da literatura, pois esta, além de incentivar o hábito de leitura (como vimos acima), está no universo infantil e nas mãos dos adolescentes.

A HQ *Watchmen* é a *graphic novel*<sup>19</sup> mais aclamada pela crítica e mudou completamente o mundo dos super-heróis. A série foi galardeada com vários prêmios, além de uma honraria especial no tradicional Premio Hugo, voltado à literatura: é até o momento a única *graphic novel* a conseguir tal feito. *Watchmen* também é a única história em quadrinhos presente na lista dos *100 melhores romances* eleitos pela revista *Time* desde 1923. Isso já mostra suficientemente que as HQ's já quebraram vários grilhões, sendo considerada literatura como qualquer outra, e ganhando prêmios em festivais mundiais importantes de literatura.

### ***Filosofia***

Assim como várias outras disciplinas, a filosofia também é retratada nas páginas dos quadrinhos. Elas não proporcionam apenas o entretenimento ao seu leitor, mas apresentam em seu enredo vivencial uma série de questões existenciais de suma importância, com as quais os seres humanos 'normais' se defrontam na vida cotidiana. Desde questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, até as que se referem às

---

<sup>19</sup> Um romance gráfico (também se utiliza o termo inglês *graphic novel*) é uma espécie de livro, normalmente contando uma longa história através de arte sequencial (História em quadrinhos), e é frequentemente usado para definir as distinções subjetivas entre um livro e outros tipos de histórias em quadrinhos.

emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino e ao sentido de nossa vida, passando ainda por aquilo que pensamos da ciência e da natureza, pelo papel da fé na aspreza deste mundo, pela importância da amizade e o significado do amor, bem com a natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem, o comedimento, a prudência, dentre outros temas.

(...) isso já é razão suficiente para que elas [HQ's] possam ser aproveitadas em aulas de filosofia ou de qualquer outra disciplina que avalie a capacidade de argumentação dos estudantes. Em suas aventuras, os super-heróis praticam, supostamente, “o bem” e lutam, supostamente, contra as forças do “mal” (VERGUEIRO;RAMOS, 2009, p.88).

Esses são alguns exemplos para ilustrar a possibilidade de se utilizar as HQ's como materiais didáticos e mediações pedagógicas para a sala de aula, principalmente para o ensino filosófico, e o ensino da filosofia aristotélica, em sua ética das virtudes, conforme veremos no capítulo seguinte.

## 2. ARISTÓTELES E UMA EDUCAÇÃO PARA A VIRTUDE

Aristóteles (384 – 322 a.c.), filósofo grego de grande influência sobre a civilização ocidental, “ocupa atualmente uma posição privilegiada no estudo da filosofia moral” (KRAUT, 2006, p.11), é considerado o criador da filosofia prática ou da ciência da *práxis* humana, que abrange a política e a ética, cuja finalidade consiste em atingir a excelência moral ou a virtude<sup>20</sup>, tema central de sua importante obra *Ética a Nicômaco*. Este célebre tratado, como descreve *Jonathan Barnes* (2005), pertence ao ramo prático da filosofia, não no sentido de ser manuais, mas são repletas de análises e argumentos que se apóiam em muitas pesquisas históricas e científicas, “obras de filosofia prática, prática no sentido de que seu propósito ou alvo não é simplesmente transmitir a verdade, mas também afetar a ação” (ibid., p.123). O saber prático distingue-se do saber teórico porque seu objetivo não é o conhecimento de uma realidade determinada, mas o estabelecimento das normas e critérios da boa forma de agir, da ação correta e eficaz (MARCONDES, 1997, p. 76).

A ética em Aristóteles é um estudo da virtude *aretê* (excelência), uma vez que, seu objetivo é tornar os seres humanos bons, ou alcançar o grau mais elevado do bem humano: a felicidade; e a felicidade consiste na atividade da alma de acordo com a virtude (ARISTÓTELES, 2007, I, 12, 1102 a).

A finalidade da vida humana é a felicidade (εὐδαιμονία), que é uma atividade da alma designada com o nome de virtude<sup>21</sup>. Ela não é inclinação nem mesmo uma aptidão inata, mas uma qualidade do ser humano adquirido pelo hábito e espelhando-se no exemplo dos outros. Assim, para Aristóteles, a *Paidéia*<sup>22</sup> é de grande importância. Ao contrário de seu mestre Platão, a noção de felicidade (*Eudaimonia*) é considerada o objetivo fundamental de sua teoria política e pedagógica, a seu modo, Aristóteles contribuiu de modo considerável para completar a imagem *teleológica* da educação da antiguidade clássica. Pois o valor da contemplação da virtude tornou-se um hábito ativo, que vai além do raciocínio socrático.

---

<sup>20</sup> Aristóteles define a Virtude como sendo a disposição estabelecida que leve à escolha de ações e paixões e que consiste essencialmente na observância da mediania relativa a nós, sendo isso determinado pela razão, isto é, como o homem prudente o determina.

<sup>21</sup> A Virtude é uma disposição estabelecida que leve à escolha de ações e paixões e que consiste essencialmente na observância da mediania relativa a nós, sendo isso determinado pela razão, isto é, como o homem prudente o determina. (Ver: Aristóteles, *Ética a Nicômaco*. 2007, 1107 al: 1-5).

<sup>22</sup> Παιδεία (Educação).

Segundo ele, “o conhecimento da virtude, por si só, não é suficiente para determinar o comportamento do homem. É preciso exercício, [exemplos] e esforços laboriosos para se chegar lá” (HOURDAKIS, 2001, p.11).

Para Aristóteles, todas as coisas estão suspensas pela causa final, este fim do homem é o bem, este um dos temas principais da sua obra *Ética a Nicômaco*. Este fim do homem tem características nitidamente teleológica, situada num fim, “numa ordem interna de finalidade hierarquizada que culmina numa finalidade suprema, perfeita e autossuficiente, a felicidade” (PILCHER, 2004, p. 44). Toda ação de conhecer e toda intenção deliberada estão dirigida à consecução de algum ‘bem’, segundo o estagirita:

Examinemos o que cumpre declararmos como sendo a meta da política, ou seja, qual o mais elevado entre todos os bens cuja obtenção pode ser realizada pela ação. Verbalmente, é-nos possível quase afirmar que a maioria esmagadora da espécie humana está de acordo no que tange a isso, pois tanto a multidão quanto as pessoas refinadas a ele se referem como a felicidade e identificam o viver bem ou o dar-se bem com o ser feliz (ARISTÓTELES, 2007, I, 1095a1, 15-20).

*Éthika*<sup>23</sup>, título que segundo Aristóteles se refere à seus tratados de filosofias práticas, nos dá como transliteração desta palavra grega como ‘ética’; porém como revela Barnes (2008), este termo grego significa ‘coisas relativas ao caráter’, e o título da obra melhor seria ‘sobre questões de caráter’ (ibid., p. 123). Quanto a *aretê*, significa algo como ‘bem’ ou ‘excelência’.

‘Ética’ é, obviamente, a palavra que hoje usamos para aludir qualquer coisa que se relaciona com certo ou errado, bom ou mau, obrigação e dever, e tudo o que deve ser feito. Quando Aristóteles fala de *ta ethika*, entretanto, ele e seus leitores escutam a raiz do *ethos* e, assim, eles tomam tais composições como relacionadas principalmente às disposições de caráter (KRAUT, 2006, p.11).

Vivendo e aprendendo, o ser humano pode tornar-se virtuoso e digno da felicidade. O problema é: como o ser humano se torna um bom ser humano? Segundo a ética aristotélica, tornamo-nos homens bons do mesmo modo que nos tornamos bons na maioria das outras coisas, pela prática e repetição.

Aprendemos uma arte ou ofício fazendo as coisas que teremos que fazer quando a tivermos aprendido. Exemplo: homens se tornam construtores construindo casas e se tornam tocadores de lira tocando lira. (...) nos tornamos justos realizando atos justos, (...) corajosos realizando atos corajosos (ARISTÓTELES, 2007, II, 1, 1103 b1 2-5).

---

<sup>23</sup> Os escritos que tem a ver com o caráter (*ethos*). Ver KRAUT, 2006, p.11.

Parece senso comum, e é, porque não há outras maneiras de se aprender qualquer coisa a não ser praticando? Como já vimos, aprende-se a ler, lendo; a escrever, escrevendo. É deste modo que aprendemos a resolver questões matemáticas, a praticar algum esporte, a dirigir um carro. Mas poderia aparecer a dúvida: como saberei o que seria um ato justo? Aristóteles responde esta questão através da observação. Se quisermos saber o que significa ser justo, ou moderado, ou corajoso, devemos observar pessoas a quem atribuímos tais virtudes (ARISTÓTELES, 2007, VI, 1140 a1, 20-25). Uma pessoa justa, afinal de contas, é alguém que com regularidade e confiabilidade prática, ações justas. Se quisermos aprender a exercer a justiça, nada melhor do que observar pessoas exemplares que de fato acreditamos ser justas. Mas se desejamos verdadeiramente ser justos e bons, observar não é suficiente. É preciso tentar imitá-las é necessário praticar tais ações semelhantes, para assim neste processo, adquirir estas qualidades ou virtudes morais. Para *Vergnières* (1998), “imitar é atitude especificamente humana” (p. 86).

Aristóteles acredita que a imitação (*mimesis*) é constitutiva da natureza humana, dotada de caráter ativo e criativo, ao contrário da ideia de seu mestre Platão, onde imitar é iludir e falsificar.

Para criarmos um caráter que seria inclinado a agir conforme a moralidade, o treinamento, a repetição, é fundamental. Nas próprias palavras de Aristóteles:

As virtudes não se geram nem por natureza nem contra a natureza, mas nascem em nós, que, aptos pela natureza a recebê-las, nos tornamos perfeitos mediante o hábito. [...] Pois as coisas que primeiro é preciso aprender para fazê-las, aprendemo-las fazendo-as. E assim, de igual modo, tornamos justos operando coisas justas, temperantes, fortes operando coisas fortes (ARISTÓTELES, 2003, p. 50).

Mas por outro lado, aquele que já possui este caráter de agir de acordo com a moralidade, também precisa treinar os outros para que sejam éticos, ao invés de apenas ensinar isso em teoria. O ser humano aprende a agir corretamente ao ser repreendido por um mau comportamento e ao ser recompensado quando faz o bem. Se desejarmos instilar determinadas virtudes específicas, como a coragem, devemos testar a pessoa que receberá tal caráter. A coragem nasce da atitude de enfrentar o perigo. Para Aristóteles, a virtude não é apenas um conhecimento, mas um hábito voluntário, algo que resulta de um exercício persistente e consistente, que não se adquire através do ensino, pois sim pela prática. A ética humana, segundo o estagirita, se adquire através do hábito, (HOURDAKIS, 2001, p.56).

Além de praticar, observar e imitar, criar o hábito de fazer coisas boas, só seremos puramente virtuosos, vivendo na mediania, o meio termo das coisas.

Em toda coisa, contínua ou divisível, pode-se tornar o mais, o menos, o igual; e estes, ou com respeito às próprias coisas ou em relação a nós. O igual é certo meio entre o excesso e a falta. Chamo meio das coisas [mediania] o igualmente distante de um e outro extremo, o qual é um só e o mesmo em todas (ARISTÓTELES, 2003, p. 55).

Aristóteles não é o primeiro a discutir este método. *Platão* (428-348 a. C.) já o havia proposto, mas com a diferença de afirmar que a justa medida (*metrion*) é, ou é que produz, o que é bom ou melhor; afirmando que todas as habilidades, incluindo a virtude, visam a mediania (KRAUT, 2006, p. 95-96). Platão segue este método da justa medida de acordo com a teoria médica de sua época, na qual se sustentava que a saúde dependia da justa medida, equilíbrio entre as coisas, moderação, pois a doença surge do excesso ou falta. Aristóteles segue esta teoria de seu mestre, em seu método de mediania, que através dela chegamos à virtude.

A virtude é, então, uma disposição estabelecida que leva à escolha de ações e paixões e que consiste essencialmente na observância da mediania relativa a nós, sendo isso determinado pela razão, isto é, como o homem prudente o determina. E é um estado mediano entre dois vícios, um constituído pelo excesso e outro constituído pela deficiência [falta]. Acresça-se que é um estado mediano no qual, enquanto os vícios carecem ou se excedem no que é certo tanto nas paixões quanto nas ações, a virtude encontra e adota a mediania (ARISTÓTELES, 2007, II, 1107 a1, 1-5).

Segundo Aristóteles, a virtude é um meio termo entre dois vícios (KRAUT, 2006, p. 109). Para muitos conceitos éticos após a teoria de Aristóteles, usa-se este meio-termo para encontrar o caminho certo, em termos aristotélicos, o caminho da felicidade. A doutrina de Aristóteles, “do meio-termo representa todas as virtudes como um equilíbrio entre os vícios do excesso e os do defeito” (BLACKBURN, 1997, p.243). Esta doutrina nada mais é, do que a moderação, como a medicina na época, entre o excesso e a falta.

O vigor é destruído tanto pelo excesso quanto pela deficiência deste e, analogamente, a saúde é destruída tanto por alimento e bebida em demasia quando pela deficiência destes, que em quantidades adequadas a produzem, aumentam e preservam. O mesmo, por conseguinte, se revela verdadeiro em relação à temperança, à coragem e às outras virtudes. Aquele que foge de tudo tomado pelo medo e jamais suporta qualquer coisa se torna um covarde; aquele que não experimenta o medo diante de coisa alguma e tudo enfrenta se torna temerário (ARISTÓTELES, 2007, II. 2. 1104 b1, 17-26).

A virtude tem a ver com paixões e ações, e tais excessos e a faltas constituem em erros e na qual tem que ser repreendida, ao passo que o meio termo é louvável, e isso é coisa própria da virtude para Aristóteles (REALE; ANTISERI, 1990, p. 205). A virtude é uma mediania, constantemente ela tende ao meio, entre o excesso e a falta, estes são próprios do vício enquanto o meio termo, a mediania, é própria da virtude. A coragem é o meio termo entre a temeridade e a vileza, a liberalidade está no meio entre prodigalidade e a avareza. Errar é possível de muitos modos, enquanto agir corretamente, conforme a virtude, só é possível em um único modo, agindo com mediania (ibid.).

Para a mente ordenada deste filósofo, a mediania, ou meio termo, que este glorificava com tanta eminência, “evitava todos os extremos e em geral era justo com todos os lados das divisões que separam os filósofos em campos adversários” (BLACKBURN, 1997, p. 25). Para *Reale* e *Antiseri* (1990), comentam que está claro que a mediania é uma espécie de mediocridade, pois sim ‘uma culminância’, com um valor, uma vitória da razão perante os institutos humanos, algo que típico nas expressões dos poetas gregos gnômicos, poema intitulado *Sete Sábios*, onde identificam no ‘meio do caminho’, no ‘nada em excesso’ e ‘na justa medida’, o modo divino de agir, assim como a lição de *Pitágoras* (570 a.C. – 497 a.C.), que identificava a perfeição no ‘limite’, não se esquecendo do conceito de ‘justa medida’ de Platão (2004, p. 205).

Para Aristóteles, “todo sábio foge ao excesso e à falta, busca o meio” (ARISTÓTELES, 2003, p. 56). Só assim, buscando o meio termo, poderemos chegar a uma virtude moral.

Eu me refiro à virtude moral, pois esta concerne às paixões e ações nas quais se pode dispor de excesso ou deficiência, ou da devida mediania. Por exemplo, alguém pode estar receoso ou confiante, sentir desejo, ira ou compaixão e experimentar prazer e dor em geral, seja em excesso ou deficientemente e em ambos os casos, indevidamente, ao passo que experimentar esses sentimentos na ocasião certa, oportunamente, em relação às pessoas certas, para o propósito certo e da maneira certa, corresponde a sentir a medida melhor ou quantidade média, sendo que a melhor medida ou quantidade é, evidentemente, a marca da virtude (ARISTÓTELES, 2007, II, 1106 b1, 18-25).

Para o estagirita, “a virtude versa os afetos e ações, nos quais o excesso é erro e a falta é censurada” (ARISTÓTELES, 2003, p. 56), porém somente o meio termo, a mediania é justo, e louvável, condição para a virtude. Aristóteles identifica a mediania como justo na seguinte passagem na *Ética a Nicômaco*:

Ora, visto um homem injusto é alguém não equitativo, além de ser o injusto, iníquo, está claro que correspondendo ao iníquo (desigual), há uma mediania, nomeadamente aquele que é igual, pois em qualquer tipo de ação na qual há um mais e um menos, é também admissível o igual. Se, então, o injusto é o iníquo (desigual), o justo é o igual – uma posição que recomenda a si mesma a todos sem necessidade de evidencia; e uma vez que o igual é uma mediania, o justo será uma espécie de mediania também. Por outro lado, a igualdade envolve no mínimo dois termos. É forçoso, em conformidade com isso, não só que o justo seja uma mediania e igual {e relativo a algo e justo para determinar indivíduos}, como também que, na qualidade de uma mediania, implique certos extremos entre os quais ele se coloca, a saber, o mais e o menos, que, na qualidade de igual, implique duas porções que são iguais e que, na qualidade de justo, ele envolva determinados indivíduos para os quais é justo (ARISTÓTELES, 2007, II, 1131 a1, 10-19)

Tornamo-nos sábios, praticando coisas sábias, “justo é preciso operar coisas justas” (ARISTÓTELES, 2003, p. 52); segundo Aristóteles, ser justo e ter já o hábito virtuoso, praticar atitudes justas pode também ocorrer a quem não possui tal hábito virtuoso<sup>24</sup>. É através da prática das virtudes morais concebesse uma justa igualdade entre os dois extremos, relacionando assim às paixões e às emoções humanas (PILCHER, 2004, p.64). Segundo *Dal Mass* (2007), a virtude seria uma espécie de harmonia, onde equilibra os extremos, colocada como uma espécie de concordância, algo que mediania, considerando o momento da ação, o seu fim, a pessoa envolvida e a forma da ação, assim, virtude moral pode ser definida como uma disposição de escolha, determinada por uma regra, “a qual é racionalmente determinada como a determinaria o homem prudente” (ibid., p.46).

O homem virtuoso faz o que se deve fazer, afirma Aristóteles, “o faz involuntariamente (...), e não pelas próprias ações, embora esteja fazendo de fato, o que devem de tudo que um bom homem deva fazer<sup>25</sup>. Com o mesmo espírito, tem que agir com conhecimento, primeiramente” (ARISTÓTELES, 2007, II, 1144 a1, 19-20), após eleger o ato pelo próprio ato, e então “o ato tem que brotar de uma disposição de caráter estável e permanente” (ibid., II, 4, 1105 a1, 30). Portanto, o homem deve saber que o que está fazendo é um ato virtuoso, e assim, após deve decidir fazê-la, decidindo, pela ação em si, para então, agir a partir de um caráter sólido e imutável (CONRAD; IRWIN; SKOBLE, 2001, p.21).

A definição de homem virtuoso para o estagirita é aquele que faz o que deve ser feito, aquele que visa moderadamente o ato visando um bom fim, visando o bem viver. Realizando coisas justas, através do hábito. Assim a virtude é realizada através de um hábito, feita pelo homem. Porém se a conquista da virtude moral é realizada pelo homem, sua deficiência ocorre na mesma forma; o homem pode escolher agir, como também pode escolher não agir.

---

<sup>24</sup> Ver nota (ARISTÓTELES, 2003, p. 52).

O homem é responsável pelas suas ações, pela construção do seu caráter, de seu ser. Essa concepção da ética aristotélica de responsabilidade do homem pelos seus atos vai transformar o significado e o valor do *ethos* grego. O caráter do homem virtuoso não é mais resultado de determinações da natureza, do destino, somente restrito a uma educação nobre, a uma certa condição social. O caráter é o resultado de uma ação virtuosa em que o princípio do agir depende da deliberação e da escolha do homem (PICHLER, 2004, p. 69).

Atos corretos ou não, são frutos do hábito, basta uma educação moral para atingir a correta mediania. Aristóteles defende que todos, até determinada idade, são corrigíveis através de uma educação moral, assim como estão a mercê de se tornar corruptos pelo tipo errôneo. Por esta razão, o estagirita destaca a aquisição natural da correta mediania, entre o excesso e a falta para definir a virtude. Os seres humanos devem adquirir o caráter, através da correta instrução, “o tipo correto de exercício” (KRAUT, 2006, p. 240).

O estagirita afirma que, atingir a mediania, o justo meio, não é tarefa fácil, segundo ele, a virtude e seu hábito são árduos e difíceis. Todos louvam o ‘bem’, pois este, segundo Aristóteles é raro; o conselho que ele dá, é a pesquisa “das inclinações que nos arrastam mais fortemente para um extremo oposto: não sendo nós outros levados a este, mais facilmente alcançaremos o meio” (ARISTÓTELES, 2003, p. 58).

Para chegarmos à felicidade, devemos ser seres virtuosos, este como citado acima, é algo difícil, um caminho árduo. Segundo Aristóteles, só poderemos chegar a excelência moral através de uma pedagogia moral. Para ele, somente a educação permite o homem,

desenvolver a mais importante de todas as ciências, aquela que tem o papel mais importante de comando: a *política*, e que é absolutamente necessário que sejam elaboradas regras de educação que sigam a teleologia da cidade-estado (HOURDAKIS, 2001, p. 23).

Para o estagirita, o homem é por natureza um animal social (BARNES, 2005, p. 126), isto é, ele possui de maneira inata, uma tendência em viver em sociedade com seus semelhantes (HOURDAKIS, 2001, p. 19). Ao entendimento dele, a cidade faz parte das coisas da natureza, e o homem é um animal político destinado a viver em sociedade, e aquele que, “por instinto, e não porque qualquer circunstancia o inibe, deixa de fazer parte de uma sociedade, é um ser vil ou superior ao homem” (ARISTÓTELES, 2009, 1253 a 2-5).

Para *Hourdakis* (2001), a comunidade política, foi criada com um duplo fim: “para assegurar mais facilmente aos homens o que é necessário à vida e, para que os homens tenham uma vida intelectual e moral melhor” (ibid., p. 19); e é somente na política, nas relações sociais do Estado, no âmbito deste que o homem pode viver uma vida total, em consequência, a finalidade do homem é a mesma do Estado, à felicidade. Segundo ele, a

educação tem um papel fundamental para a conquista da virtude e da felicidade, “a vida feliz e a educação correta são as mais associadas à noção de justo meio” (HOURDAKIS, 2001, p. 146). A educação, para Aristóteles, é um caminho para a vida pública, e segue:

Cabe à educação a formação do caráter do aluno. Perseguir a virtude significaria, em todas as atitudes, buscar o “justo-meio” [mediana]. A prudência e a sensatez se encontrariam no meio-termo, ou medida justa, o que não é demais nem muito pouco<sup>26</sup>.

As obras aristotélicas onde apresentam informações sobre a educação estão em livros, os quais tratam sobre política e ética. Nestes, o estagirita mostra que em ambas, o objetivo final é a obtenção da virtude. O homem somente irá adquirir sua finalidade (a felicidade), na política; e a educação tem a responsabilidade de fornecer caminhos para a realização de tal fim. Mas já que ninguém nasce virtuoso e a prática é um aprendizado árduo, a educação precisa voltar-se constantemente para que ela se torne habitual, isto é, algo que se aprende na prática, pela repetição de ações virtuosas. Tornamo-nos virtuosos observando pessoas virtuosas, seguindo as boas ações, isto é, tornando-as como exemplos. E assim, pela repetição se instaura o hábito e se forma o caráter, mediante essa atitude especificamente humana: a imitação (ARISTÓTELES, 2004, p. 40).

Na escola, o princípio do aprendizado (para Aristóteles) seria a imitação. Segundo ele, os bons hábitos se formavam nas crianças pelo exemplo dos adultos<sup>27</sup>.

O jovem deve agir como um homem virtuoso, o adulto agir virtuosamente, mas, imitação não basta. Segundo Platão, deve exatamente visar mais precisamente ao sentimento de prazer e pena (VERGNIÈRES, 1998, p. 86). Na *Ética a Nicômaco*, Aristóteles afirma que temos,

assegurar que o caráter tenha, desde o início, uma finalidade natural com a virtude, amando o que é nobre e abominando o que é vil. E é difícil obter uma educação correta na virtude a partir da juventude sem ser educado segundo leis corretas, pois viver de maneira moderada e árdua não é agradável à maioria dos homens, particularmente quando são jovens (ARISTÓTELES, 2007, X,1179 b1, 30-35).

A educação para a virtude é um modo de educar para o ‘viver bem’, que implica tanto a subjetividade quanto a esfera pública ou o âmbito político para o cidadão grego. Aristóteles compara as virtudes ‘intelectual’ (dianética) e a ‘ética’, sendo que a primeira, nasce e progride

---

<sup>26</sup> Nova Escola. São Paulo:Abril/fundação Victor Civita, jul..2009, v.25, Edição Especial.p.14.

<sup>27</sup> Nova Escola. São Paulo:Abril/fundação Victor Civita, jul..2009, v.25, Edição Especial.p.15.

graças à educação, e precisa de experiência e tempo para poder adquiri-la, que são explicitamente exigidos como auxiliares do ensino; a segunda provém do hábito (*ethos*). Então, para Aristóteles, há duas formas da repetição, uma alcançada através do hábito, e outra, através da experiência (VERGNIÉRES, 1998, p. 83). A partir daí pode-se pensar uma forma de educação para o contexto atual, em que precisa-se dar conta da formação integral, da preparação para o trabalho, bem como dos aspectos morais.

Como se poderia ensinar uma ética das virtudes na sala de aula hoje, diante das situações concretas de desrespeito e até de violência nas relações pedagógicas cotidianas? Os super-heróis das histórias em quadrinhos podem muito bem servir de apoio pedagógico para o ensino de filosofia em geral e, especificamente, para que as crianças e adolescentes canalizem suas energias na direção de uma vida ética, virtuosa, mirando-se no exemplo de adultos virtuosos e felizes.

### 3. OS SUPER-HERÓIS E A VIRTUDE ARISTOTÉLICA

No presente capítulo, pretendo apresentar destacadamente a relação que se pode estabelecer entre as ideias e as atitudes dos super-heróis das HQ's com algumas das virtudes da proposta que Aristóteles apresenta em suas obras de ética. No intuito de proceder de forma mais didática e de mostrar as características peculiares a cada um dos personagens, refiro-me a cada um deles de modo específico, já que cada qual se destaca em uma ou mais virtudes, distinguindo-se assim pelos contornos de sua identidade moral. Presumo também que dessa forma posso mostrar, ainda que indiretamente, a maneira com que cada qual pode influir, predominantemente ao modo da imitação, sobre a formação do gosto moral, da sensibilidade sócio-moral de crianças e adolescentes que leem as HQ's ou que assistem aos filmes sobre essas histórias. Sem mais delongas, vou diretamente à sequência de exemplos de personagens e de sua forma de 'realizar' aspectos da teoria aristotélica.

#### 3.1. Do Liceu à Bat-caverna

Em uma noite sombria, num beco escuro de *Gotham City*<sup>28</sup>, o jovem *Bruce Wayne* perdeu seus pais de uma forma trágica: eles foram assassinados na saída de um teatro. O jovem Wayne não perdeu somente seus pais naquela noite sombria, mas também sua inocência (REINHART, 2010, p.3), ao descobrir que havia pessoas muito malignas (PETERSON, 2008, p. 6). O jovem Bruce Wayne vivia protegido das horríveis realidades da vida em *Gotham*, onde residia com pais que o amavam. Ele teve uma infância tranqüila, mas “o assassinato dos pais o fez abrir os olhos para a natureza do mundo vil e insensato que o cercava. Desde então sua vida deixou de ter sentido” (IRWIN, 2008, p. 125). O jovem herdou a fortuna de sua família e se tornou um milionário, sob a tutela de seu mordomo, a pessoa de maior confiança de seus pais, *Alfred Pennyworth*<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> Cidade onde passa a história do super-herói Batman.

<sup>29</sup> Alfred além de mordomo da família Wayne, e grande mentor do jovem Bruce, era grande conhecedor das ciências médicas e mecânicas. (Ver REINHART, 2010).

Assim começa a história do super-herói *Batman*, criada em 1939, por *Bob Kane* e *Bill Finger*, um ano depois do personagem *Super-Homem*. Creio que este, é o personagem das páginas das HQ's de superaventuras que melhor representa a 'ética das virtudes' de Aristóteles (WESCHENFELDER, 2011, p.7).

O jovem Bruce Wayne, na versão de 1939<sup>30</sup>, poucos dias após o falecimento dos seus pais, faz um juramento pelo seus espíritos, prometendo vingar a morte deles e dedicar o resto de sua vida combatendo o crime em *Gotham City*. Ele não quer ver outras crianças perderem os pais assassinados, como ocorreu com ele; *Gotham City* está nas mãos dos criminosos e corruptos, e com o espírito de justiça quer dar um basta nesta situação: “quero mostrar ao povo que *Gotham* não pertence aos criminosos e corruptos” (NOILAN, 2005).

Decidido a combater as injustiças, adolescente ainda, Bruce Wayne viaja pelo mundo buscando recursos para combater a injustiça e amedrontar aqueles que semeiam o medo. Sua busca é incansável, embora reconheça que sozinho não alcançará seu objetivo. Resolve estudar ciências, artes marciais e sobre o trabalho de detetive, etc. (PETERSON, op. cit., p.7). Seu treinamento continua sem descanso, tendo sempre em mente sua promessa de menino: “eu prometi à meus pais que livraria a cidade do mal que tomou a vida deles” (IRWIN, 2008, p.86).

Normalmente esses desejos de adolescente perdem o seu vigor com o passar do tempo, daí a pergunta pelo efeito duradouro da promessa, o que faz com que a vida de Bruce, desde a infância até a idade adulta, seja uma incansável luta pela justiça? Segundo Irwin (2008) há uma resposta muito óbvia para essa pergunta: a promessa de Bruce é uma expressão do desejo de vingança. Aqui, vemos que, Bruce não promete ‘matar’ o assassino de seus pais<sup>31</sup>. Seu desejo se transforma numa tarefa maior, uma espécie de missão, que consiste em “combater todos os criminosos e livrar *Gotham City* do mal” (ibid., p. 87).

Quando eu era menino, meu pai e minha mãe foram assassinados diante de meus olhos. Dediquei minha vida a deter esse criminoso, independente da forma ou rosto que ele tenha. De fato, a forma não tem importância (IRWIN, 2008, p. 87).

Mas como Bruce Wayne pode livrar a cidade de *Gotham* dos criminosos, e assim vingar a morte de seus pais? Ele próprio afirma que “para sair da apatia, as pessoas precisam de exemplos dramáticos. Ele julga não poder cumprir a sua missão enquanto for Bruce Wayne, um homem de carne e osso, que pode ser ignorado e destruído. ‘Mas como símbolo

---

<sup>30</sup> *Detective Comics* #33 (novembro de 1939).

<sup>31</sup> Diferente no filme *Batman Begin*, onde o jovem Bruce, tenta fazer justiça com as próprias mãos.

posso ser incorruptível, posso ser eterno' (NOILAN, 2005). Após uma tentativa frustrada em agir como um vigilante, onde Bruce escapou por pouco da morte, se questiona diante de uma imagem de seus pais, em seu escritório, na Mansão Wayne. Ele pergunta a seu pai o que fazer para combater o crime com mais eficiência, porque depois de anos de treinamento ele entende que lhe falta algo e que ele não consegue saber o que é. (PETERSON, 2008, p. 21) “Eu não estou pronto, tenho os meios, a habilidade, tenho centenas de métodos, mas falta alguma coisa” (IRWIN, 2008, p. 126) e o questionamento de Bruce continua: “Deus, medo de Deus, medo, eu tenho que fazê-los ter medo” (ibid., p. 126). Os questionamentos logo são interrompidos por um morcego quebrando a janela, adentrando no escritório onde Bruce permanecia. Voando pela sala, o morcego pousou em cima da imagem de seus pais. Este acontecimento faz Bruce se lembrar de um incidente envolvendo morcegos, ocorrido quando ele ainda era um menino, causando pânico deste animal. Inspirado neste animal, e com medo dele, “Wayne (...) decide evocar o mesmo terror no coração dos criminosos, vestido como morcego, ele lutará contra a escória” (ibid., p. 100).

É assim que Bruce Wayne decide se tornar o vigilante mascarado, libertando seu alter ego na figura de *Batman*. Mas por que um jovem órfão milionário gastaria suas noites pulando em telhados, percorrendo becos para acabar com a injustiça e a violência de sua cidade? Se fosse meramente um sentimento de vingança, Bruce Wayne teria este saciado com o assassinato do criminoso que tirou a vida de seus pais (NOILAN, 2005). Mas não era este sentimento que Wayne trazia consigo, com a perda brusca de seus pais, desencadeou um sentimento virtuoso de justiça. O filósofo Aristóteles teria a resposta para esta pergunta, acerca do porque Bruce Wayne se tornaria um vigilante mascarado: para você se tornar um ser humano bom e virtuoso, precisa de bons exemplos a imitar. Bruce Wayne tinha na figura do pai o exemplo a seguir; na depressão, *Thomas Wayne*, quase fez sua empresa (*Wayne Corporation*), por pouco ir à falência, combatendo a pobreza. Pensava que, os ricos de *Gotham City* seguiriam seu exemplo e tentariam salvar a cidade. Mas com o seu assassinato, não pode cumprir este papel. Coube ao jovem Wayne esta tarefa de ser o exemplo para *Gotham* e, *Batman* é este símbolo de mudança que toma para si a tarefa de “inspirar as pessoas de *Gotham City*, para fazer com que a cidade possa ressurgir” (NOILAN, 2008).

Bruce e seu alter ego, *Batman*, decidem que nenhuma economia será feita no combate ao crime. Seguindo o exemplo do pai, *Thomas Wayne*, um rico médico e empresário de *Gotham*, Bruce usa seu intelecto aguçado e sua riqueza para fazer de sua cidade um lugar melhor (IRWIN, 2008, p. 100). A luta de *Batman* contra o crime organizado é uma homenagem a seus pais. Ele se lembra de quando era criança e seu pai fora muitas vezes

chamado no meio da noite para atender a uma emergência médica. Bruce se torna Batman, após a perda de seus pais, pelo desejo de honrar a memória do pai servindo à cidade de *Gotham* (IRWIN, 2008, *passim*).

*Peter Singer* (1946) afirma em seu artigo intitulado *Fome, riqueza e moralidade*, que todos temos uma obrigação moral de ajudar aqueles que estão sofrendo com necessidades básicas, “se estiver em nosso poder impedir que algo ruim aconteça, sem que para isso sacrifiquemos algo de importância moral comparável, devemos, moralmente, fazê-lo” (SINGER apud IRWIN, *op. cit.*, p. 101). Batman cumpre este papel moral, pois usa seus dons adquiridos através de esforços grandiosos, em prol daqueles com necessidades básicas. Usa sua herança para combater o crime em sua cidade.

Seguindo assim o exemplo aristotélico do seu pai, que combatiam o crime economicamente, melhorando a infraestrutura de *Gotham*, Bruce como Batman, leva a luta às ruas, dando sentido à vida de seus pais, garantindo que o legado que deixaram não morra com eles (IRWIN, *op. cit.*, p. 88). Para Aristóteles, é somente na *Polis* que o homem pode se realizar. A luta de Batman pela sua cidade também configura a perspectiva do Filósofo, uma vez que não seria possível viver bem e de forma duradoura numa cidade assolada pela injustiça, a corrupção e o crime. Segundo *Adroaldo Dall Mass* (2007), a *Polis* tem a tarefa de possibilitar uma vida ética aos cidadãos, através de suas instituições. “Ou seja, a ideia do bem, do justo, não se consubstancia simplesmente na ideia de bem e de justo em si, mas da sua efetivação através das instituições da polis” (*ibid.*, p. 50). As instituições da *Polis* em *Gotham City*, estão arruinadas, corruptas. É Batman que vem possibilitar uma vida ética aos cidadãos de sua cidade, trazendo uma ideia de justiça ao combater o crime.

Em seu surgimento, em 1939, as HQ's de Batman são herdeiras do quadrinho de romances policiais, tanto como o Super-Homem era dos quadrinhos de ficção (BRAGA; PATATI, 2006, p. 68). Batman e Super-Homem foram os primeiros super-heróis a surgir nas páginas das HQ's. Mas o personagem Batman, seria mesmo um super-herói?

Chamam-no de ‘super-herói’, mas ele não possui nenhum tipo de ‘superpoderes’. Sua história de mais de 70 anos de existência atrai cada vez mais pessoas de todas as idades. E uma das razões pelas quais Batman atrai tantos fãs é que ele é ‘apenas’ um ser humano. Um homem igual a nós, com a diferença de que (além de ser personagem da ficção), ele dedicou toda a vida a buscar justiça pela morte dos pais e de todas as vítimas de crimes. Ele defende *Gotham City*, arriscando constantemente sua própria vida, depois de passar anos de sacrifício e treinamento do corpo e da mente para atingir o máximo de que um ser humano é capaz.

Embora seja riquíssimo, nega a si mesmo este luxo e dedica-se ao objetivo que nunca alcançará (IRWIN, 2008, p.13).

A lembrança da morte de seus pais estimula a guerra sem fim de Batman contra a violência e a corrupção. Apesar da ausência de superpoderes reais, Batman permanece como o máximo da realização humana, tanto física quanto mentalmente (REINHART, 2010, p. 4).

Para Irwin (2008), Bruce Wayne é apenas uma criança diante de seus pais assassinados, não tem nenhuma razão para crer que pode cumprir tal promessa feita diante da tragédia que presenciou. Ele não adquire superpoderes e após descobre como usá-los, adquire primeiramente uma missão, um compromisso, e com este, uma necessidade angustiada de habilidades extraordinárias, “por meio de seus próprios esforços hercúleos, ele escolhe se transformar em Batman, para que possa cumprir a promessa feita aos pais (ibid., p. 86)”. Não foi por acidente ou de nascença que Bruce se tornou um super-herói, mas sim, por pura força de vontade.

Na perspectiva aristotélica, Batman é um ser virtuoso. Mas como ele se tornou tal? Lembrando que saber o que é virtude não basta, é necessário praticá-la porque os seres humanos se tornam bons e virtuosos pela prática e repetição, da mesma maneira que se adquirem as artes e os ofícios: “homens se tornam construtores, construindo casas e se tornam tocadores de lira tocando lira. Analogamente, nos tornamos justos realizando atos justos, corajosos realizando atos corajosos” (ARISTÓTELES, 2007, 1103 b1, 2-5). Uma pessoa justa é alguém que, com regularidade e confiabilidade, pratica ações justas, e Batman é uma pessoa deste quilate. Treinou corpo e mente para chegar à perfeição. Batman parece ser o exemplo de um ser humano virtuoso, tal como Aristóteles imaginou quando sugeriu que olhássemos para as pessoas virtuosas como referência para nos tornarmos moralmente melhores (IRWIN, op. cit., p. 229). Batman representa essa exemplaridade moral.

Ele é, sem dúvida, corajoso e inteligente. Tem um forte senso de justiça, é capaz de se manter controlado mesmo em meio a uma luta e está disposto a sacrificar sua própria vida e felicidade para fazer do mundo um lugar melhor (ibid., p. 229).

Para A.W. Price (2009), quando um indivíduo se confronta com as exigências e solicitações de uma situação em conflito, muitos erros são possíveis, por diversos motivos, seu juízo pode vir a ser desvirtuado pelas tentações temporariamente (PRICE apud KRAUT, 2009, p. 218). No caso do nosso herói, Batman, ter ficado várias vezes em situação de acabar com a vida do vilão *Coringa*, pois se o matar evitará os assassinatos futuros, que com certeza

este vilão cometerá (IRWIN, 2008, p. 19). Aristóteles acreditava que nas mentes divididas, a razão e o desejo, separados um do outro, brigam entre si (KRAUT, 2009, p. 218). Naquele que tem o autocontrole, é a razão que vence. É o caso de Batman, exemplificado no fato de não matar o vilão Coringa, pois sabe que tal ato o tornaria igual a ele. Sendo assim ele já não poderia se igualar ao exemplo de seu pai.

Como já vimos Bruce Wayne não nasceu com nenhum superpoder<sup>32</sup>, e nem adquiriu tal, por algum acidente, como muitos outros super-heróis<sup>33</sup>, ele treina corpo e alma continuamente, para dar vida ao super-herói Batman. Aristóteles fala que devemos ter cuidados com nosso corpo, fazer dietas e exercícios físicos, para assim o corpo operar suas funções necessárias (LAWRENCE apud KRAUT, op. cit., p. 42), no caso de Batman, usá-lo como arma no combate ao crime. Em sua obra *A Política*, Aristóteles mostra que o homem é formado em duas partes, a alma e o corpo, sendo a alma dividida em duas partes também, aquela que possui a razão e que dela é privada, e cada uma dessas duas partes tem suas disposições ou maneiras de ser, das quais uma é o desejo, e outra a inteligência.

Mas, como, na ordem de procriação, o corpo está antes da alma, assim a parte irracional está antes da parte racional. Aliás, isto é evidente; porque a cólera, a vontade e mesmo os desejos se manifestam nas crianças desde os primeiros dias de existência, ao passo que o raciocínio e a inteligência só se mostram naturalmente após um certo desenvolvimento. Eis por que é necessário prestar os primeiros cuidados ao corpo, antes da alma; em seguida ao instinto. No entanto, só se deve formar o instinto pela inteligência, e o corpo pela alma (ARISTÓTELES, 2009, p.259-260).

Batman precisa treinar seu corpo, e após sua mente, pois seu corpo é como uma arma no combate ao crime. Sua mente, ou sua alma, assim como diz Aristóteles, livra-se dos vícios e desejos, para tornar seus atos em algo justo, algo virtuoso, prudente, livrando *Gotham City* dos criminosos. Aristóteles define virtude como atos prudentes, nobres, em fazer o bem.

A virtude é manifestada mais em fazer o bem [em geral] do que ter o bem feito [somente] para alguém e em mais realizar atos nobres do que evitar atos vis; mas é conspícuo que fazer o bem e agir nobremente se relacionam com o dar, ao passo que ter o bem feito a alguém e evitar atos vis se relacionam com o obter (ARISTÓTELES, 2007, 1120 a1 12-15).

A marca da virtude aristotélica é a mediania, que consiste no justo equilíbrio entre dois extremos, o excesso e a deficiência, as paixões e ações são os excessos e os erros a deficiência. A mediania entre estes dois extremos é louvável e constitui o êxito. Somente

---

<sup>32</sup> Como os X-men.

<sup>33</sup> Homem –Aranha.

adquirimos a mediania, ou ‘meio-termo’, através do hábito, praticando atos virtuosos, agindo de acordo com a justa razão. Batman realiza sempre a mediania, o meio-termo aristotélico. Como sabemos, o super-herói Batman, não tem nada de ‘super’, além de uma dedicação colossal em treinar corpo e mente ao combate ao crime. Podemos dizer que Batman é um ser humano corajoso, pois enfrenta inimigos fortemente armados, usando somente sua inteligência e habilidades corporais como arma. Para Aristóteles a coragem é uma virtude sim, ela é um meio-termo entre a autoconfiança e o medo, pois alguém que se mantém imperturbável diante de terrores e se comporta corretamente em relação a eles é corajoso (ARISTÓTELES, 2007, 1116 a1 30); Batman é este ser, sabe seus limites, treina para supri-los, vencendo seus medos.

Mas Batman não é somente virtuoso por usar sua coragem e vestir uma fantasia de morcego para aterrorizar os criminosos. Ele é uma pessoa virtuosa, pois tende fazer o que é correto, na ocasião apropriada e na medida certa. Claro que a gente ao se deparar com um justiceiro inevitavelmente se pergunta: como ele se acha no direito de agir se não lhe foi dada nenhuma autorização para ser nosso vigilante? Sendo um vigilante, por conta própria e sem autorização da *Polis*, ele não estaria contra a lei? Não estaria fazendo o papel do Estado tentando proteger seus cidadãos? Sim, está correto. Mas Bruce Wayne, vendo a polícia e os políticos de *Gotham City* se corrompendo, esquecendo-se dos seus cidadãos, assume o manto de protetor da cidade, o paladino da esperança. Mas por ironia, o “relacionamento de Batman com o Estado está no fato de que, quanto mais ele reduz o crime e contribui para a ordem pública, mais desafia o Estado” (IRWIN, 2008, p. 72). Batman quer ser o exemplo para as pessoas de sua cidade, e elas precisam deste para sair da apatia e voltar a ter esperança. E de certo modo ele faz isso. No filme *Batman Begins*, o *Comissário Gordon* comenta as mudanças que estão ocorrendo a Batman, “você trouxe mesmo mudanças; tiras corruptos fugindo; criminosos presos; há esperanças nas ruas...” (NOILAN, 2005). Batman a seu modo, combatendo o crime, se torna um exemplo de justiça, restituindo esperança para a população de sua cidade e ao mesmo tempo punição para os criminosos. Bruce Wayne tem como objetivo, ser um exemplo de esperança a seus conterrâneos, na figura do super-herói mascarado<sup>34</sup>.

Segundo Aristóteles, para conseguirmos sermos justos, honrados, virtuosos, devemos observar pessoas a quem atribuímos tais características (ARISTÓTELES, 2007, 1140 a1 25-26). Batman é esta pessoa, vemos isso no segundo filme de Batman *O Cavaleiro das Trevas*,

---

<sup>34</sup> Ver **Batman Begins**. Direção: Christopher Noilan. Warner Bros Picture, 2005. 1 DVD (139 min.), color.

quando um cidadão fantasiado de Batman, dialoga com o vilão Coringa: “ele (Batman) é um símbolo que não precisamos ter medo de ratos como você” (NOILAN, 2008). Para Knowles (2008), diante de um índice grandioso de crimes em *Manhattan*, o símbolo do Batman “caiu no gosto dos garotos na nova América urbana, muitos dos quais pertencentes à minoria racial. Para eles, a necessidade de se livrarem da violência criminal não era um conceito abstrato, mas uma realidade cotidiana” (ibid., p. 170).

Batman é um modelo moral, no sentido da teoria aristotélica, porque é uma pessoa que incorpora as virtudes morais. Estudando e imitando tais modelos morais também podemos nos tornar virtuosos. Não basta, pois, apenas estudarmos e observarmos estes modelos morais, para chegarmos as virtudes, temos que imitá-los. E assim, imitando, praticando e repetindo tais atos, seremos seres moralmente virtuosos, “nos tornamos justos realizando atos justos, moderados realizando atos moderados, corajosos realizando atos corajosos” (ARISTÓTELES, 2007, 1103 b1 1-4) e assim por diante. Pois é assim que aprendemos qualquer coisa, resolver questões matemáticas, resolvendo; dirigir um carro, dirigindo, etc.

Ao homem é natural imitar desde a infância, e nisso difere dos outros seres, por ser capaz da imitação e por aprender por meio da imitação, os primeiros conhecimentos; e todos os homens sentem prazer em imitar (ARISTÓTELES, 2004, p. 40).

Seguindo esse modo de formação moral surgem em *Gothan City* vários heróis como *Asa Noturna*, *Robin* e outros heróis mascarados que junto com o Comissário Gordon seguem a sugestão de escolher Batman como o ideal a ser imitado, por suas ações e seu comportamento virtuosos, a fim de também poderem se tornar virtuosos.

Entretanto, imitar um exemplo moral não requer a exata duplicação de ações específicas. Na verdade, é essencial seguir suas virtudes. Eu não preciso curar milagrosamente os doentes para me inspirar nas virtudes de Jesus cristo; ajudando os doentes de qualquer maneira que me for possível, posso demonstrar a compaixão dele (...). Eu posso não fazer exatamente o que lhe faz, mas ainda posso melhorar a mim mesmo e a vida das pessoas ao meu redor cultivando as virtudes dele (IRWIN, 2008, p. 113).

Outra questão didática importante é se Batman, enquanto personagem da ficção das páginas das HQ's, pode realmente tornar-se um modelo moral? Um símbolo da virtude aristotélica? Ou essa natureza fictícia de Batman, apenas um símbolo das páginas das HQ's, o tornariam inoperante em termos de modelo de caráter moral?

Batman é um personagem fictício, alter ego de Bruce Wayne, seus pais foram assassinados diante de seus olhos quando criança, e esta tragédia o faz treinar seu corpo, e

com o tempo adquire uma mente inteligente e habilidades físicas excepcionais. Usando estes, e sua fortuna para o combate ao crime, vestindo capa e capuz, quer dar esperança à sua cidade *Gotham City*, apática diante de onda intensa de crimes. Embora esta personagem não exista, ele é real nas páginas das HQ's (IRWIN, 2008, p. 114). Na vida real nós damos crédito de modelos virtuosos a personagens históricas como *Sócrates* e *Jesus*. Mesmo considerando estas figuras históricas como modelos morais, sabemos de tais afirmações por autores que escreveram sobre elas. Tudo que se sabe de Sócrates veio através dos escritos de Platão, e da mesma forma no que se refere a *Jesus*. O que se sabe dele, de suas palavras e ações, foram os seguidores que o escreveram; os apóstolos. Até que ponto essas figuras históricas foram realmente tão virtuosas, não o sabemos. O que se sabe é o que se disse sobre elas. “A verdade acerca de modelos morais históricos é quase sempre menos impressionantes do que o ideal exagerado, mas muitas dessas pessoas ainda merecem ser imitadas” (IRWIN, 2008, p. 117), como por exemplo, modelos históricos, como *Gandhi*, *Madre Teresa*, *Buda*, etc.

Referindo-me aos modelos morais acima, por serem personagens reais, digamos humanos, estes tem chance de errar e cair no descrédito. A menos que saibamos tudo sobre a vida de nosso exemplo/modelo, corremos o grandioso risco de creditarmos virtuosidade em alguém que não mereça tal título. A verdade acerca de quem creditamos ser modelo de virtude é quase sempre menos impressionante do que o ideal desejado (ibid., p. 117). Modelos fictícios, como o Batman, ou quaisquer outros super-heróis estudados, são melhores modelos de virtudes do que um personagem real, pois personagens reais sofrem com as fraquezas humanas, ou como Aristóteles fala, nos prazeres. Batman é um personagem das páginas das HQ's, ou seja, um personagem fictício, ele não está sujeito a este problema (IRWIN, passim). Assim como Sócrates, Jesus, Gandhi, Madre Teresa e etc. que são ícones da atividade virtuosa, Batman também é um ícone da cultura popular *Cult*.

Como Super-Homem e muitos outros heróis da ficção dentro e fora do mundo dos quadrinhos, o conceito de Batman cresceu e amadureceu, tornando-se algo diferente e maior. Esses conceitos novos, maduros, de tais personagens foram transformados em ícones como parte de nossa mitologia moderna (IRWIN, op. cit., p. 119).

Assim como Aristóteles usa exemplos da mitologia grega para explicar as atividades virtuosas, Batman é um herói literário moderno, e como modelo, pode nos levar a buscar um caminho da virtude. Podemos desenvolver coragem, justiça, benevolência com seu exemplo, assim como nossos modelos históricos trazem.

A ética pode ser definida como um conjunto de regras e deveres, estudos dos conceitos envolvidos no raciocínio prático como o bem, a ação correta, a virtude, o dever (BLACKBURN, 1997, p. 129). Batman é um ser ético, pois tem um ‘dever’, ‘livrar as ruas de Gotham das mãos dos criminosos e corruptos’. Para o filósofo alemão *Immanuel Kant* (1724-1804) os deveres devem se tornar universais e categóricos, ou seja, ‘em exceção’(KANT, 2003, passim). O dever de Batman é nunca desistir de combater o crime em sua cidade. O seu mordomo Alfred mostra isso em um diálogo no filme *Batman O Cavaleiro das Trevas*, quando Bruce Wayne quer se entregar às autoridades competentes, para evitar que se concretizem as chantagens do vilão *Coringa*:

Bruce: Há pessoas morrendo Alfred, o que faria em meu lugar?

Alfred: Resista, patrão Bruce. Aguentaria, eles vão odiá-lo por isso, mas é para isto que o Batman serve.

Ele (Batman) pode ser o pária. Pode fazer a escolha que ninguém mais faria.

A escolha certa (NOILAN, 2008).

No caso de Aristóteles as ações morais se legitimam pela virtude e também pelo fim visado: é uma ética teleológica e de virtuosidade. Então, o fim visado é bom! Escolha-se, pois os meios moralmente virtuosos e tecnicamente eficientes para a consecução desse fim. Esse me parece o caso de Batman. Os meios devem sempre ser justificáveis, por isso a morte que o Coringa possa ter, impediria mortes futuras. O que não se aceita é matar. Mas Batman não é assim, ele não quer nenhuma morte, e sofre muito quando isso acontece. Este super-herói faz todo o esforço altruísta para evitar a dor de sentir entes queridos mortos. É um super-herói que busca o bem. O bem é algo atraente por natureza, assim acreditava Platão. Se não formos impedidos de vê-lo e apreciá-lo como ele é, assim o bem nos motivará e guiará nossos passos a sua direção, sendo assim as HQ’s de Batman é de força moral, “podendo nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto-sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante” (MORIS; LOEB apud IRWIN, 2005, p. 27-28).

Quando refletimos sobre como devemos conduzir nossa vida (...), nossas reflexões podem facilmente voltar sobre si mesmas, levando-nos a questionar a natureza do processo que estamos realizando. Desejamos saber, por exemplo, não apenas o que é bom, mas também como podemos saber o que é bom, como podemos descobrir mais coisas sobre isso e como podemos identificar falhas nas nossas concepções e atitudes cotidianas (KRAUT, 2006, p.77).

A obra *Ética a Nicômaco* é um tratado de Aristóteles, de como devemos conduzir nossa vida. É uma investigação ética, na tentativa de tornar o ser humano mais sábio nas questões práticas, em busca da virtude. Platão foi um dos primeiros filósofos ocidentais a estudar sobre a ética da virtude, algo que seu discípulo Aristóteles continuou a pesquisar. Segundo ele, há dessemelhanças nas normas éticas que se aplicam a pessoas diferentes, dependendo dos papéis que estes exerciam na *polis*. São universais as regras éticas aplicadas a todos, sendo assim, todos os indivíduos são iguais perante o ponto de vista ético, ao passo que nas exigências éticas específicas de diferentes papéis sociais se aplicariam imperativos éticos distintos (IRWIN, 2008, p. 33).

Segundo Irwin (2008), é óbvio que certas pessoas que acreditamos serem boas não são necessariamente boas para todas as pessoas e em quaisquer circunstâncias (ibid., p.34), para desenvolver um caráter, para adquirí-lo, precisam ser treinados. Para Platão como para seu discípulo Aristóteles, não basta apenas explicar o que é e como ser ético, para desenvolver um caráter ético em alguém tem que treiná-la.

Para Platão, agimos dentro da moralidade, primeiramente, para após aprendermos o que é moralidade (ibid., p. 34), Aristóteles segue a mesma teoria de seu mestre, preocupou-se com a ordem de prioridades na instrução dos jovens, com uma educação formada através dos hábitos, primeiramente, para então depois encaminhar a reflexividade, a formação para o uso crítico da razão (HOURDAKIS, 1998, p.39).

Batman escolhe *Robin*, o menino prodígio, observando que o mesmo tem motivações para viver dentro de uma moralidade. Ele não explica a seu pupilo o que é a ética do super-herói, ele o treina, “ensinando-lhe por meio do exemplo e experiência os modos de agir” (IRWIN, op. cit., p. 35) corretamente. Isso é proceder ao modo de Aristóteles, uma vez que a virtude é sabedoria prática, que se adquire pela vivência, isto é, pela experiência, enquanto que o “conhecimento científico é comunicável mediante o ensino e que aquilo que é científico precisa ser aprendido” (ARISTÓTELES, 2007, 1139 b, 25-27).

Explicitando melhor, segundo Aristóteles, para sabermos o que é virtude temos que observar e imitar modelos virtuosos. E Robin, no caso, tem na figura do Batman este modelo a seguir. Para Aristóteles “os jovens orientam suas vidas pelas emoções e, majoritariamente, buscam o que é prazeroso para si mesmos e o imediato” (ibid., 1156b, 2-5), e para Robin é prazeroso estar na presença de Batman, adquirindo habilidades e incríveis ferramentas para combater o crime (IRWIN, 2005, p. 112). Mas para muitos filósofos, segundo Irwin (2005), sugerem, o prazer do benfeitor seja maior que o prazer do beneficiário (ibid., p. 112), Batman sente um grande nível de prazer proporcionado por Robin, pois é um aluno hábil e talentoso, e

se segundo *Vergnières* (2003) a formação de um jovem possui uma qualidade natural, a docilidade, que segundo Aristóteles uma obediência servil, mas um consentimento fácil à regra ditada pelo educador (ibid., p. 84). Batman tem a satisfação de vê-lo se tornar um grande homem; a teoria da educação aristotélica é realizada nas ações do personagem Batman, pois o objetivo principal da educação é instruir futuros cidadãos, como modelos éticos (HOURDAKIS, 1998, p. 38).

O propósito do super-herói Batman é a busca da justiça para *Gotham City*, e por isso este personagem é virtuoso. Para Aristóteles a virtude não é algo natural no ser humano, mas um hábito, significando que, o homem só é virtuoso e justo quando pratica uma vida de ações virtuosas, e que vise tal fim (DAL MASS, 2007, passim). Segundo Aristóteles a justiça é um estado de mediania de um tipo, não como as outras excelências, mas por estar relacionada a um intermediário, enquanto a injustiça relaciona-se a extremos (KRAUT, 2006, p. 183).

Para buscar a justiça, precisamos ser justos, evitando os extremos, e Batman é este ser. Através de suas escolhas (sendo Batman), buscando uma vida nova a sua cidade, buscando a justiça, ele chega ao que Aristóteles define como virtude moral, relacionando sempre com os meios, suas ações escolhidas e deliberadas pela prudência, uma obediência a uma regra, permitindo frear seus desejos, emoções e sensações, para assim adequar-se a sua conduta, seu propósito.

O principio da ação é o propósito: principio, entende-se do movimento, não causa final. Do propósito, por seu turno, o principio é o apetite e o raciocínio feito para qualquer escopo, porquanto sem inteligência e raciocínio, e tampouco sem hábito ético não existe propósito, de vez que sem raciocínio e costume a perfeição não é possível e o que é o seu oposto na ação (ARISTÓTELES, 2003, p. 78).

E o propósito de Batman e a sua meta, ao modo, é ser o exemplo de que *Gotham City* necessita para sair da apatia, mostrando que sua cidade não pertence aos criminosos e aos corruptos. Eis o símbolo de esperança para *Gotham City*, e o modelo virtuoso de super-herói aristotélico das páginas das HQ's a ser seguido pelos jovens e por todos os que desejam a justiça, o bem dos concidadãos e a paz social.

### 3.2. O Homem-Aranha e a teia conceitual da ética de Aristóteles.

Eis o amigo de toda vizinhança, o *Homem-Aranha*, um dos mais conhecidos e populares super-heróis dos quadrinhos<sup>35</sup>. Criado em 1962 por *Stan Lee* e *Steve Drito*, em *Amazing Fantasy* nº 15, o Homem-Aranha foi um sucesso imenso que logo ganhou revista própria, cujas edições estão entre as mais vendidas do gênero no mundo há décadas a ponto de tornar-se o principal personagem da editora *Marvel Comics*<sup>36</sup>. O Homem-Aranha é o mascote principal desta editora assim como *Mickey Mouse* é o da *Disney* (KNOWLES,2007, p.159). A revista *The Amazing Spider-Man*, foi campeã de vendas na década de 1960, tornando a *Marvel* uma das maiores editoras do gênero.

Este personagem tinha tudo para dar errado porque ele foge do clichê básico dos super-heróis, por suas características peculiares. O Homem-Aranha é um super-herói adolescente e, personagens jovens eram sempre estampados nas páginas das HQ's como aprendizes e companheiro de super-heróis, nunca figuravam como protagonistas (BRAGA; PATATI, 2006, p.152). Além de jovem, é um super-herói com dificuldades financeiras, um *nerd*, que vive com seus tios no *Queens*, bairro de subúrbio de Nova Iorque. Além do mais, ele não é atraente e foge do padrão físico dos grandes super-heróis, mesmo com todos estes quesitos que poderiam pesar contra o personagem, o Homem-Aranha se tornou um grande sucesso.

Daí a pergunta pelo motivo de tamanho sucesso: O que faz dele um dos personagens que teve mais adaptações para séries animadas da TV<sup>37</sup>, filmes de sucesso em bilheterias e sua imagem estampada em diversas formas de mídia? Ele é um dos super-heróis mais conhecidos, indiferentemente da idade, todos conhecem o personagem Homem-Aranha. A resposta para tamanho sucesso pode estar nas palavras de Irwin (2005), “o Homem-Aranha nos ofereceu um super-herói com quem podemos nos indentificar. *Peter Parker* (o alter ego do Homem-Aranaha) é um jovem que luta contra as tentações humanas comuns, bem como entraves da adolescência” (ibid., p. 161). Este personagem é um *CDF*, o *nerd* da turma, é alvo de todas as chacotas; é discriminado por seus colegas e vítima de *bullying*. Ele é um super-herói muito próximo de todo adolescente, com espinhas no rosto, corpo franzino, tentando se enturmar.

---

<sup>35</sup> Junto com Super-Homem e Batman.

<sup>36</sup> *Marvel Comics*, é uma editora americana de história em quadrinhos pertencente a *Walt Disney Company*, comprada em 2009. Com sede na 387 Park Avenue South, em Nova Iorque, é uma das mais importantes editoras do gênero no mundo, tendo criado muitos dos mais importantes e mais populares super-heróis, anti-heróis e vilões das histórias em quadrinhos. A partir da década de 1960, tornou-se uma das maiores empresas norte-americanas neste ramo, ao lado da *DC Comics* - sua principal concorrente.

<sup>37</sup> Ver MORELI, André. **Super-Heróis nos desenhos animados**. São Paulo: Europa, 2010. p. 65-73.

Suas histórias mostram os anseios de todo adolescente neste período de transformação. Assim, o corpo e a vida de um super-herói, neste caso o personagem Homem-Aranha, pode ser igual a vida de qualquer pessoa. Numa comparação com a mitologia clássica, o personagem heróico moderno, inserido nas páginas das HQ's, tornou-se mais humano (REBLIN, 2008, p.57). O Homem-Aranha, segundo Knowles (2008) é mostrado como um fracote (KNOWLES, 2008, p.160) e esse é o segredo de seu grandioso sucesso. O super-herói é alguém igual aos leitores: é um adolescente, cujo corpo está em transformação, e que não raro se sente um fraco mesmo no seu personagem. Seus criadores parecem querer mostrar aos leitores que o Homem-Aranha é 'o herói que eles poderiam ser' (ibid., p. 160).

Vamos então a história desse super-herói. Órfão desde pequeno, *Peter Benjamin Parker* foi adotado por seus tios *Ben e May Parker* em *Forest Hills*, Queens, na cidade de Nova Iorque. É um adolescente tímido, mas extremamente inteligente. Adora ciências e sonha em ser um grande cientista<sup>38</sup>. É muito desajeitado com as garotas e não tem muitos amigos. Durante uma demonstração de equipamentos que manipulavam radiação, aconteceu um acidente no laboratório, um erro de cálculos causou uma explosão no local, e por essa ocasião Peter Parker foi picado por uma aranha que havia sido exposta à radioatividade do aparelho. Como efeito da picada contaminada aconteceram as mutações no organismo do jovem. Refiro-me a origem do personagem nas HQs, uma vez que no filme *Homem-Aranha*<sup>39</sup>, incorporando o avanço das ciências da vida, o aracnídeo que pica Parker está geneticamente modificado.

Após esse incidente o jovem Parker adquire habilidade fabulosas: a força, a resistência e a agilidade de uma aranha; poderia escalar paredes, dar grandes saltos e um alerta quando há perigo, o conhecido *sentido aranha*. Peter descobre casualmente os seus poderes quando quase é atropelado por um carro. Seu sentido de aranha o alerta do perigo e por puro reflexo ele salta e se fixa na parede de um prédio. Ainda assustado, ele escala esse prédio e amassa uma chaminé de aço como se fosse de papel (BYRNE, 2000). Muito empolgado com seus recentes poderes, Parker decide usá-los para ganhar dinheiro. Levado por pensamentos egoístas, decide participar de lutas livres para adquirir fama e dinheiro. Por motivos individuais, não faz o mínimo esforço para impedir a fuga de um ladrão, que logo depois viria a assassinar seu tio *Ben*. Então seu mundo vira de cabeça para baixo ao descobrir que o assassino do tio é o bandido que poderia ter detido sem dificuldades. Ele se vê tomado por um

---

<sup>38</sup> Ver BYRNE, John. **A Teia do Aranha: Gênese**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, Mar. 2000, nº125.

<sup>39</sup> RAIMI, Sam. **Homem-Aranha**. Direção: Sam Raimi. Columbia Picture, 2002. 1 DVD (121 min.), color.

sentimento de culpa, dando conta da amarga e dura lição que o destino tem a ensinar: ‘Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades’. Desde o início da saga, segundo *Carlos Patati e Flávio Braga* (2006), o drama atinge seu objetivo de forma muito eficiente todas as tensões implícitas e responsabilidades (PATATI; BRAGA, 2006, p. 152) inseridas nas páginas das HQ’s do Homem-Aranha. A partir de então, após a morte trágica de seu tio, Peter Parker fará desta frase a motivação de sua vida, que marcará sua trajetória de super-herói, desde que começa a utilizar seus poderes para combater o crime na cidade de Nova Iorque como o Homem-Aranha.

Na perspectiva aristotélica, Peter Parker se torna virtuoso no momento que aceitou utilizar seus dons em prol dos cidadãos novaiorquinos, porque isso o levou a realizar plenamente o seu potencial, em outros termos, a atingir a excelência moral. Para *Kraut* (2006) usar a ação correta é a melhor opção, na medida em que ela pode ser altamente admirável e digna de louvor e de honra; devemos dentro de nossos limites almejar sempre o melhor possível, sem entender que ao falhar na realização do melhor se falhou de modo completo na busca do que é nobre (ibid., p. 161).

Homem-Aranha é um homem que vive para os outros, sacrificando aspectos importantes de sua vida particular em um esforço homérico para ajudar a salvar as pessoas que ele nem conhece (IRWIN, 2005, p. 25). Essa atitude foi apresentada e comentada na *Ética a Nicômaco* de Aristóteles na passagem em que ele afirma que,

embora seja verdade que, sendo um homem e vivendo na companhia de outros homens, ele escolhe dedicar-se à ação virtuosa, de modo que necessitará de bens externos para proceder à sua vida como um ser humano (ARISTÓTELES, X, 1117 b, 5-7).

Mas tal atitude heróica, de viver para os outros, está, segundo o mesmo Aristóteles, acima das capacidades humanas. A atitude de ajudar os outros, no caso do super-herói, de ajudar mesmo os desconhecidos, é um constante apelo para que os concidadãos deixem de lado sua apatia diante de tantos males a sua volta. Que superem a inércia causadora de tantos males quanto as ações malignas dos super-vilões. E trata-se mais uma vez da virtude, da mediania, entre o exagero da reação violenta e a inércia da inação, pelo menos enquanto se vive numa comunidade, ou, na perspectiva de Aristóteles, enquanto animais políticos. E nesse caso há que se supor que a *Polis* somos nós, de tal sorte que se algo acontece na *Polis* e com ela, nós somos diretamente atingidos. Aí entra a lição do super-herói: precisamos fazer algo para evitar o mal, e isso se configura como um dever que temos para com a nossa sociedade.

“Todos nós temos o direito, e até o dever, de combater o crime e fazer o que for necessário para buscar a justiça para nós mesmos, para as nossas comunidades” (IRWIN, 2005, p. 47). Peter Parker descobriu a seu modo que ‘com grandes poderes, vem grandes responsabilidades’, mas este poder de combater o crime também é nosso, é apenas uma questão de vontade, de escolhas. Enquanto adultos e livres, nós somos senhores de nossas ações do início ao fim desde que conhecedores das circunstâncias. (ARISTÓTELES, 2003, p. 72).

A vida de Peter Parker não é nada fácil, isso é muito bem retratado no segundo filme da franquia, *Homem-Aranha 2*<sup>40</sup>, onde o personagem vive equilibrando-se em empregos mal remunerados, as suas notas na faculdade estão caindo, tem o aluguel atrasado e, sua tia idosa, *May*, prestes a ser despejada. A vida de Parker não é nada fácil. Como se não bastasse, ele é o Homem-Aranha, herói perseguido pelo jornal *Clarín Diário* (MORELI, 2009, p.58). De outra parte, suas atividades como super-herói atrapalham ainda mais sua vida privada, principalmente a vida amorosa. Mas ele tem um dever com seus poderes, auxiliar as pessoas, pois, seu tio *Ben*, antes de sua trágica morte, lhe ensinou que ele tem certa responsabilidade em usar seus dons. Ele salva as vidas dos outros, colocando sua própria vida em risco. O que impressiona na ação deste personagem é seu heroísmo e, muitas das coisas que ele toma como de sua responsabilidade ele não precisaria fazer, poderia deixar as autoridades legais fazerem. O jovem Parker tem a permissão para viver uma vida comum, como a de qualquer garoto em sua idade, mas é o fato de escolher outro caminho, o caminho do ‘bem’ aristotélico, o de ser o super-herói Homem-Aranha, salvando vidas, que faz com que suas ações se tornem dignas de louvor. Em uma passagem do primeiro filme da franquia *Homem-Aranha* (2002), o supervilão *Duende Verde* o questiona: “por que se importar com as pessoas?” sua resposta é imediata, sem rodeios, e tipicamente aristotélica: “por que é o certo”.

Um das principais vantagens da teoria aristotélica: ela libera as ações moralmente boas de sua suspeita de esconder um egoísmo hedonista. Se ajudo alguém, segundo a explicação de Aristóteles, não o faço para obter, para mim, prazer pelo fato de estar ajudando, mas sim porque é a ação correta naquelas circunstâncias. E é por isso que ela me causa prazer (KRAUT, 2006, p. 241).

E estamos novamente diante da ética de Aristóteles, que entendia que a melhor vida é também a mais prazerosa (ibid., p. 239), mas no sentido de que as atitudes corretas a tomar também causam uma intensidade de prazer no agente que as realiza. Para o Filósofo “as

---

<sup>40</sup> RAIMI, Sam. **Homem-Aranha 2**. Direção: Sam Raimi. Columbia Picture, 2004. 1 DVD (126 min.), color.

atitudes virtuosas são essencialmente prazerosas” (ARISTÓTELES, 2007, I, 1099 a, 24). E continua Aristóteles, “ações justas são prazerosas a quem ama a justiça, e atos que se conformam à virtude, geralmente, aquele que ama a virtude” (ibid., 1099 a, 11-12).

O super-herói Homem-Aranha usa seus dons para defender os outros e geralmente enfrentando vilões mais poderosos do que ele. Mas mesmo assim ele os enfrenta para não deixar que as pessoas fiquem sem a sua ajuda. Ele enfrenta os vilões com uma coragem inimaginável, digamos virtuosa, que é o meio-termo entre a covardia do enfrentamento para salvar uma vida e ao excesso de autoconfiança, pois ele sabe que na maioria das vezes os seus inimigos são mais fortes que ele, mas, ele não deixa de lutar em busca do bem. Certamente os atos heróicos do aracnídeo serviriam muito bem para exemplificar a mediania da coragem. Segundo o Filósofo,

A coragem é a mediania tocante ao medo e à autoconfiança. Ora, fica claro que as coisas de que temos medo são coisas temíveis, o que significa dizer de uma maneira geral, são males, de modo que o medo é, às vezes, definido como a antecipação do mal. É verdadeiro, portanto, que temos medo de todas as coisas más. Entretanto, não se pensa que a coragem esteja relacionada com todas essas coisas, uma vez que há alguns males que é certo e nobre temer e vil não temer, do que é exemplo à desonra ou ignomínia. Aquele que teme a desonra é um homem honrado, detentor de um devido senso de pudor (ibid., III, 1115 a1, 5-15).

Isso se aplica integralmente ao Homem-Aranha porque, apesar das dificuldades que enfrenta em sua vida privada, nunca deixará de auxiliar a alguém. Houve momentos em que Peter Parker deixou o uniforme de lado e sua vida heróica como o super-herói mascarado Homem-Aranha devido aos problemas de sua vida privada. Em *Homem-Aranha 2* (2004), Peter se questiona sobre sua vida heróica e começa a duvidar de seu dever ao constatar que, independente do que ele faça, do esforço sobre-humano, no final as pessoas que ele ama vão acabar pagando. Segundo Irwin, sua felicidade pessoal entra em conflito com sua vocação de super-herói (IRWIN, 2005, p. 161), e no momento que aposenta sua vida de escalar paredes e salvar pessoas, sua vida como Peter Parker melhora, podendo dar mais atenção às suas obrigações como universitário, mais atenção às pessoas a seu redor, principalmente a sua vida amorosa com *Mary Jane Watson*. Isso também é retratado nos quadrinhos, em *Homem-Aranha, um novo começo*<sup>41</sup>, quando todos questionam o paradeiro do super-herói aracnídeo e a população pede por seu retorno às ruas de Nova Iorque; os super-heróis saem à sua procura e ficam preocupados com seu desaparecimento, até mesmo *J. Jonah Jameson*, editor e dono

---

<sup>41</sup> BYRNE, John; MACKIE, Howard. **O Homem-Aranha: Um novo começo**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, Mar. 2000, nº 201.

do *Clarim Diário* (jornal que vê o aracnídeo como uma ameaça). Por causa dessa breve ausência do super-herói nas ruas, a criminalidade aumentou em 75%<sup>42</sup>. Por todos os lugares que Peter Parker circulava havia alguém que demandasse a ajuda ao Homem-Aranha. Para exemplificar cito a passagem do segundo filme da franquia, *Homem-Aranha 2*, em que Peter se vê conversando com seu tio falecido, que o chama à responsabilidade novamente: “honestidade, igualdade e justiça. Muitas vezes eu esperava que tivesse coragem para trazer estes sonhos para o mundo. Você recebeu um dom Peter, com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”. Peter responde negativamente ao tio *Ben*, afirmando que não vai usar seus poderes, uma vez que o tamanho das responsabilidades acarreta em abrir mão de sua felicidade pessoal: “não tio *Ben*, eu sou somente o Peter Parker, não sou o Homem-Aranha. Nunca mais” (RAIMI, 2004).

Justamente por se negar a ser super-herói, Peter estava num momento especial de sua vida privada, muito satisfeito por poder colocá-la em ordem e perseguir seus desejos. Mas ao mesmo tempo está perturbado por estar fugindo de sua responsabilidade (IRWIN, 2005, p. 162). Para Kraut (2006), a ‘autossuperação’ e o ‘autossacrifício’ são as marcas da ação moral mais do que prazer por elas provocado (ibid., p.241). Peter Parker se pergunta diante da cidade que jurou proteger: “será que não posso ter o que eu quero? O que preciso? O que devo fazer?” (RAIMI, 2004).

Em uma das cenas mais emocionantes do *Homem-Aranha 2*, Peter conversa com sua tia *May* sobre o sumiço do Homem-Aranha, diante de *Henry*, um garoto que era vizinho de sua casa:

May: Nem imagine quem ele quer ser? O Homem-Aranha.

Peter: Por quê?

May: Ele reconhece um herói quando vê um. Há poucos sujeitos no mundo, que voam pelas ruas para salvar idosos como eu. Deus sabe que crianças como *Henry* precisam de heróis. Pessoas que se sacrificam pelo próximo, dando um bom exemplo para nós.

Todos adoram um herói, querem vê-lo, torcem por ele, chamam seu nome e, anos depois contam como esperaram horas na chuva, só para ver de relance aquele que ensinava a continuar acreditando.

Eu acredito que há um herói dentro de todos nós, que nos mantém honestos, que nos dá força, nos enobrece. E no fim, nos deixa morrer com dignidade. Mesmo

---

<sup>42</sup> Ver RAIMI, Sam. **Homem-Aranha 2**. Direção: Sam Raimi. Columbia Picture, 2004. 1 DVD (126 min.), color.

que, às vezes, seja preciso ser firmes e desistir daquilo que mais queremos. Até de nossos sonhos.

O Homem-Aranha faz isso a Henry. Ele precisa dele (RAIMI, 2004).

E nesse diálogo aparece novamente a necessidade das crianças seguirem exemplos dignos. Exemplos que ensinam que a vida faz sentido, como nas ações heróicas, muitas vezes à custa de muita renúncia, e não somente pelos prazeres fáceis. Com isso retornamos a Aristóteles, que também entende que os indivíduos virtuosos devem ser exemplos para as outras pessoas, para motivá-las a também realizarem atos virtuosos. Assim como o super-herói Batman, também o Homem-Aranha é um exemplo para os cidadãos de Nova Iorque. Este super-herói, tanto nas HQ's, adaptações para o cinema ou em animações para a TV, pode ser comparado ao exemplo que o filósofo trata na *Ética a Nicômaco*.

Em uma passagem no filme *Homem-Aranha 3*, há a participação de *Stan Lee*, o criador do super-herói aracnídeo, onde comenta ao personagem: “sabe, um pessoa pode fazer a diferença” (RAIMI, 2007). Um único exemplo pode modificar muitas coisas. E Peter Parker escolhe ser o super-herói e busca fazer as escolhas certas, pois tem no exemplo de sua educação, dada pelos seus tios, a inclinação para tais escolhas.

Adotando os critérios de Aristóteles poderíamos entender que Peter Parker, por ainda ser um jovem, não teria condições objetivas de haver adquirido sabedoria prática, uma vez que essa resulta como lição da experiência. Claro que a virtude não depende da idade, caso contrário os mais vividos seriam virtuosos e os de menos idade não poderiam sê-lo. Mas o que distingue o Homem-Aranha na virtude é que ele tomou para si a lição aprendida de seus tios. E por isso ele pode julgar com propriedade e agir com prudência, embora ainda seja muito jovem. Aristóteles afirma que somente pode julgar bem, acerca de um assunto qualquer, aquele que recebeu instrução no referido assunto; é necessário que tenha recebido uma educação dentro da virtude. E conclui que os jovens não estão aptos para os estudos “da política, porque carecem de experiência de vida e de conduta”. (ARISTÓTELES, 2007, I, 1095 a1, 1-04). Mas no caso de Peter Parker o problema da idade se resolve pela intensidade das vivências e pela atitude reflexiva que teve diante delas. Ele não deixou nada passar em branco. Desde sua infância ele passou por situações das mais diversas e aprendeu com elas, num autêntico exemplo aristotélico de ‘contemplação’. Ele vivenciou a terrível perda de seus pais em acidente, quando ainda bebê; mas soube escutar a instrução recebida dos tios Ben e May Parker, bem como assimilar as lições de uma vida moralmente virtuosa, a exemplo deles. E segundo o estagirita, isso é de fundamental importância. Para o ser humano possa se tornar

um indivíduo virtuoso, alguém ‘bom’, é necessário que haja uma educação apropriada e, que passe a partir daí, a viver segundo os hábitos virtuosos (ARISTÓTELES, 2007, X, 1180 a1, 14-17).

Peter Parker tem em sua família o exemplo de uma educação para a virtude e, adquirindo seus superpoderes como o super-herói Homem-Aranha, colocou em prática (principalmente após a morte trágica de seu tio Ben), tudo que já aprendera. Também para Aristóteles, uma boa educação deve iniciar na infância porque é desde criança que o ser humano aprende a deleitar-se e também a sofrer pelas coisas certas (ibid., 1104 b, 13). Talvez seja precisamente isso que tornou o Homem-Aranha tão popular, porque ele passou pelas mesmas necessidades e privações que qualquer jovem enfrenta em seu dia a dia, desde problemas financeiros até as questões morais.

Mas o exemplo deste super-herói nos mostra que as circunstâncias não são determinantes das opções, decisões e ações dos indivíduos. Cada qual se define pelas escolhas que faz e sempre existe a opção de escolher o caminho certo, e de ser responsável por suas ações e até mesmo pela construção de seu caráter moral. E um bom caráter é, segundo *Pilcher* (2004), resultado de ações virtuosas, isto é, ações nas quais o princípio do agir se assenta na deliberação da pessoa que age (ibid., p. 69).

Assim estamos novamente com a *Ética a Nicômaco* de Aristóteles, quando afirma que o objeto da escolha está sob nosso poder depois de deliberarmos adequadamente. Numa certa inversão da ordem espontânea, ele entende que a deliberação precede o desejo. ‘A escolha será um desejo deliberado de coisas em nosso poder, pois primeiramente deliberamos e depois selecionamos para só então fixarmos o desejo da mesma direção da nossa deliberação.’(ARISTÓTELES,2007, 1113 a, 11-14).

Segundo Irwin (2005), o Homem-Aranha pode nos ajudar a entender que a voz da consciência é sempre mais importante que a cacofonia de vozes em nossa volta (ibid., p. 31). Escolher o que é certo é uma atividade virtuosa e de conhecimento. Peter Parker escolhe ser o super-herói Homem-Aranha, escolhe usar seus dons em prol de outros, pois estes dons geram responsabilidades e devem ser usados corretamente. Ser o melhor que puder ser, um agente da virtude aristotélica.

No final do terceiro filme da franquia, *Homem-Aranha 3*, Peter Parker deixa uma mensagem de exemplo: “Não importa o que nos aconteça, não importa nossas lutas internas, nós sempre temos escolha. As nossas escolhas determinam quem somos. E sempre podemos escolher fazer aquilo que é certo”(RAIMI, 2007).

### 3.3. A escola das virtudes: X-men e o bem aristotélico

No início da década de 1960 a Marvel Comics já havia revolucionado o modo de apresentar o gênero de superaventura nos quadrinhos; super-heróis como Homem-Aranha e *Hulk*, estavam entre as HQ's mais vendidas no mercado. A dupla famosa, conhecida por criar diversos personagens de superaventura, *Stan Lee* e *Jack Kirby*, transformou o universo Comics em 1963, criando super-heróis que já nasciam com superpoderes, devido a mutações genéticas. X-men é o melhor exemplo desse tipo de super-heróis.

A tese central que sustenta esses super-heróis é a de que a 'Mutaç o   a chave da nossa evolu o. Ela nos permitiu evoluir a partir de um organismo celular at  a esp cie dominante do planeta, num processo lento que costuma levar milhares e milhares de anos. Mas a cada poucas centenas de mil nios, a evolu o d  um salto'<sup>43</sup>.

A hist ria da trama dos X-men   a seguinte: existem humanos em v rias partes do mundo que nasceram com modifica es gen ticas. Humanos que, como resultado de um s bito salto evolucion rio, nasceram com habilidades super-humanas latentes. H  seres que podem manipular o clima, o fogo, e outros o gelo; h  tamb m os que podem atravessar paredes ou voar; e existem tamb m uns que podem manipular as mentes de outros seres humanos. Existem muitos com apar ncias at picas, alguns similares a animais e outros a anjos com asas e, em contradi o com os  ltimos, h  tamb m seres com apar ncia demon aca. Tais muta es resultam da evolu o provocada pelo "fator X" que est  no c digo gen tico destes seres humanos modificados. Em linguagem cient fica esse seria o novo degrau da evolu o humana, a evolu o de *homo sapiens* a *homo superior*. Logo, por se tratar de seres diferentes a qualquer cidad o comum, muitos os consideram uma amea a   pr pria sociedade humana. Devido  s capacidades incomuns, tais mutantes causam medo e inseguran a nos seres humanos n o evolu dos.

Seres humanos diferentes foram obrigados a aprender a conviver (ou n o), o que conduz   quest o da alteridade.(...) A reflex o acerca do outro, sempre ocorre no encontro com o outro diferente e, nesse encontro, a alteridade sempre oscilava entre uma vis o depreciativa e uma vis o ing nua acerca do outro diferente. (...) Mas ambas as vis es desconsideravam o outro como ser humano (REBLIN, 2008, p. 83-84).

---

<sup>43</sup> Narra o inicial de **X – Men: O Filme**. Dire o: Bryan Singer. 20th Century Fox Film Corporation, 2000. 1 DVD (104 min.), color.

Os X-Men foram fundados por *Charles Francis Xavier*, o *Professor X*, um homem milionário e que é, secretamente, um dos maiores telepatas da Terra. Para defender seu sonho de ‘convivência pacífica entre humanos e mutantes’, uma harmonia inter-racial, Charles Xavier funda uma escola, o *Instituto Xavier para Jovens Superdotados*, para acolher e treinar estes mutantes a usar seus dons especiais, a serviço do bem maior da humanidade. Desse modo o Professor X pretendia convencer as duas comunidades, a dos humanos e a dos mutantes, a conviverem em harmonia (IRWIN, 2005, p. 84). Seus primeiros alunos foram *Jean Grey* também conhecida como *Garota Marvel*, telepata; *Henry 'Hank' McCoy* o *Fera*, com cérebro e músculos superiores; *Robert 'Bobby' Drake*, que transforma a umidade ambiente em gelo, por isso o chamam de *Homem de Gelo*; *Scott Summers*, o *Ciclope*, que lança raios laser de seus olhos e *Warren Worthington III*, o conhecido *Anjo*, por ser alado e poder voar (KNOWLES, 2008, p. 195). Mais tarde entraram para o time, a partir da década de 1970, *Piotr Nikolaievitch Rasputin*, um jovem agricultor da antiga União Soviética, codinome *Colossus*; *Kurt Wagner* que escondia sua mutação como artista de circo na Alemanha, conhecido como *Noturno*, mutante que poderia se teleportar; *Shiro Yashida*, um arrogante japonês, conhecido como *Solaris* que tem o poder de ionizar a matéria gerando calor de até um milhão de graus *Fahrenheit*; *Sean Cassidy*, um irlandês ex-agente da Interpol, codinome *Banshee*; *Ororo Monroe*, uma mutante do Quênia venerada como deusa, dominava o clima, por isso a chamam de *Tempestade*; e, o herói que já havia aparecido nas histórias do Hulk, *Logan / James Howlett*, do Canadá, que se tornaria o personagem mutante mais famoso de todos os tempos, o conhecido *Wolverine*, que tem como poder além do fator de cura, sentidos superaguçados e possui garras retráteis que saem de suas mãos. E assim, se deu o início do sonho do Professor X.

Há outros mutantes que não acreditam na aspiração de Charles Xavier. Ao contrário, consideram que o convívio pacífico entre os diferentes é impossível. O personagem vilão *Magneto*, admite que “a humanidade sempre temeu o que ela não compreende” (SINGER, 2000) e cansados de sofrerem discriminação, eles, seres superiores, também passariam a discriminar os ‘humanos’. Magneto e seus seguidores julgam os seres humanos como uma raça do passado, e que o futuro pertence à raça mutante, que deve subjugar a inferior raça humana, a raça que não conseguiu evoluir. O evolucionista *Charles Darwin*, em seu livro intitulado *A Origem das Espécies* (1859), apresenta que os indivíduos em todos os lugares estão envolvidos em uma guerra pela sobrevivência, esta guerra não estará determinada por algo divino, mas sim, pela própria natureza. Para Darwin, na natureza vigora a lei do mais forte. Aqueles que possuem características que propiciam sua sobrevivência e novas gerações

da espécie tem uma vantagem adaptativa, estes, segundo ele, são aptos a sobreviver diante de seus concorrentes no jogo da vida (IRWIN, 2009, p. 127). Bom, segundo Darwin, a luta de Magneto e seus seguidores, contra a raça humana ‘normal’, é uma guerra natural, e ainda, os mutantes devem subjugar os humanos, pois estes não evoluíram, não se adaptaram, segundo as leis evolucionistas. Darwin concorda com a afirmação de Magneto, onde diz que os mutantes “são deuses entre insetos” (SINGER, 2003).

Se na perspectiva de Darwin a ação do vilão Magneto, de subjugar a raça humana, seria justificável, por que Xavier e seus pupilos, os X-men, mutantes igualmente a Magneto, raça superior, dominantes da natureza perante ao evolucionismo, assumem a tarefa de viver em constante batalha para defender o mundo dos humanos que os teme e odeia?

Segundo Aristóteles, em sua obra intitulada *A Política*, tenta compreender a essência de agrupamentos de pessoas, questionando o que é uma cidade. Para ele, a cidade seria uma parceria entre seus cidadãos, para viver bem (ARISTÓTELES, 2009, passim), ou seja, pessoas se associam e trabalham juntas para viver em harmonia e assim, buscar o bem. O sonho de Charles Xavier, é ver seres mutantes e humanos, convivendo pacificamente, assim como Aristóteles citou na obra acima, unindo-se para um convívio em concórdia. Para os X-men, o segredo para a convivência pacífica entre os mutantes e os seres humanos, é o exercício da tolerância, ideia pela qual os X-men lutam e defendem. E é a partir da educação, segundo *Reblin* (2008), um dos caminhos para este exercício, um constante aprender a viver (ibid., p.88), por isso Charles Xavier, cria o Instituto Xavier para jovens superdotados.

Os X-men são preparados para entender e controlar seus poderes, defender a humanidade dos ataques de outros mutantes; são preparados para defender aqueles que tanto os temem e os odeiam. A escola de Charles Xavier segue os padrões de educação de Aristóteles, onde,

para que alguém possa se tornar um indivíduo bom que haja educação e treinamento apropriados, e que se passe em seguida a viver segundo hábitos virtuosos e nada fazer de vil seja voluntária ou involuntariamente, então isso será assegurado se as vidas humanas forem reguladas por uma certa inteligência e um sistema correto investido do poder de aplicar sanções adequadas (ARISTÓTELES, 2007, X, 1180 a, 14-18).

Aprende-se seguindo bons exemplos, isto é, também fazendo aquilo que pessoas que admiramos, devido às ações virtuosas, fazem. E então Charles Xavier é um ótimo professor porque serve de bom exemplo a seus pupilos, como uma realização daquilo que Aristóteles falou com relação aos exemplos de caráter e virtude ou aos modelos a serem seguidos. (ibid.,

VI, 1140 a, 25-28). O Professor X aspira o ‘bem’ e sabe que com seu poder de mutante poderia facilmente fazer valer sua própria vontade, reprimindo os humanos. Mas no uso de sua capacidade de refletir ele entende que isso é eticamente incorreto, e aconselha seus alunos, a segui-lo. Xavier poderia tranquilamente fazer as pessoas mudarem de ideia de conviver em harmonia com os mutantes, já que é o maior telepata da Terra. Mas tal atitude, seria uma má-fé, ou “uma mentira contada a si mesmo em uma unidade de uma única consciência” (SARTRE, 2005, p. 547). No terceiro filme da franquia, *X-men: O confronto final*<sup>44</sup>, Charles Xavier fala a seus alunos sobre o uso do poder.

Quando um indivíduo consegue muito poder, o bem ou o mau uso desse poder é tudo. Será para o bem geral? Ou será usado para fins pessoais ou de destruição? Essa é uma ótima pergunta que devemos nos fazer. Por quê? Porque somos mutantes. Para os mutantes isso é um problema em especial. Quando é aceitável usar nosso poder e quando cruzarmos a linha que nos faz tiranos dos outros homens? (RATNER, 2006).

Talvez com o significativo reparo de que a universalidade da ética agora se aplique a todos os seres, humanos ou mutantes, não somente aos cidadãos da *Polis*, pode-se continuar com a referência a Aristóteles e interpretar a resposta do Professor X, a esperta *Kitty Pride*, a super-heroína *Lince Negra*, quando argumenta que *Einstein* afirmou que a ética é uma questão humana e que, portanto, não tem nada de sobre-humano por trás. Discordando de *Albert Einstein* (1879-1955), Xavier responde sarcasticamente “*Einstein*, não era um mutante... pelo que sabemos” (RATNER, 2006). Mesmo que, com base na Teoria de Darwin, se possa afirmar a superioridade dos mutantes por questões evolutivas ou por questões morais, Charles Xavier pretende mostrar que há uma igualdade entre humanos e mutantes e que a única diferença é um gene diferente, em seu código genético. Ambos são humanos. O sonho de Xavier está expresso também na Declaração Universal dos Direitos Humanos:

Artigo I - Todas as pessoas nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotadas de razão e consciência e devem agir em relação umas às outras com espírito de fraternidade.

Artigo II - Toda pessoa tem capacidade para gozar os direitos e as liberdades estabelecidos nesta Declaração, sem distinção de qualquer espécie, seja de raça,

---

<sup>44</sup> **X-men: O confronto final** (*X-men: The last stand*). Direção: Brett Ratner. 20th Century Fox Film Corporation, 2006. 1 DVD (104 min.), color.

cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição<sup>45</sup>.

O sonho de Charles Xavier é viver em um mundo sem discriminação, onde mutantes e humanos vivam bem, em uma sociedade que enfatize relacionamentos saudáveis e respeito às diferenças em todos os âmbitos da vida. Mas nem todos os mutantes entendem isso, conforme se constata nas HQ's dos X-men e também no primeiro filme da franquia, *X-men: O filme*, quando a mutante Tempestade, discípula e aluna de Xavier, tenta convencer Wolverine a ficar e lutar ao lado deles. “Lutar com vocês? Entrar para o time? Ser um X-men?” reage Logan, “que diabos pensa que é? Você é um mutante. O mundo está cheio de gente que te odeia e tem medo de você. E estão perdendo tempo tentando protegê-las. Tenho coisa melhor para fazer” (SINGER, 2000).

Wolverine está apegado a sua máxima ‘sou o melhor naquilo que faço, mas o que faço melhor nem sempre é muito legal’<sup>46</sup>, e acredita que não é um humano, mas um animal. Verdadeiramente muitos usaram esta animalidade do mutante Logan para benefícios próprios. Ele já foi usado em experiências com mutantes chamadas de “arma X”, revestindo seu esqueleto com *adamantium*, um metal indestrutível<sup>47</sup>. Trabalhou para o governo canadense, como agente secreto, e também como espião em outras organizações. Mas o que todos queriam era ver a animalidade de Wolverine em ação. Após muitos anos, Logan procura a paz interior e se vê diante de um mosteiro no Japão, onde um monge o aconselha dizendo que a paz vem com um propósito, e seu propósito não é ferir pessoas, mas salvá-las e protegê-las. “Como muitos, talvez você se veja pior do que os outros o veem. Tente se olhar com outros olhos” (MARVEL, 2003). Confiando nos ensinamentos do monge, Logan retorna aos X-men.

Os X-men, orientados por Charles Xavier, procuram trabalhar com a humanidade para juntos descobrir meios pacíficos de coexistência (IRWIN, 2009, p. 141), e fazem dessa busca o seu dever moral: a busca do bem da sociedade, o bem de todos, com a convivência harmoniosa entre os seres com poderes extraordinários e os seres normais.

O bem humano tem que ser a finalidade da ciência política, pois ainda que seja o caso de o bem ser idêntico para o indivíduo e para o Estado, o bem do estado é visivelmente um bem maior e mais perfeito, tanto para ser alcançado como para ser

---

<sup>45</sup> Ver [http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis\\_intern/ddh\\_bib\\_inter\\_universal.htm](http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis_intern/ddh_bib_inter_universal.htm) . Acessado em 28 de Junho de 2011.

<sup>46</sup> Ver **X-men Origens**: Wolverine. Direção: Gavin Hood. 20th Century Fox Film Corporation, 2009.1 DVD (107 min.), color.

<sup>47</sup> Ver WINDSOR-SMITH, Barry. **Arma X**. Rio de Janeiro: Panini Comics/Marvel Comics, out. 2003. Edição Especial.

preservado. (...) Assegurar o bem de um nação ou de um Estado é uma realização mais nobre e mais divina (Aristóteles, 2007, 1094 b, 7-10).

A questão que fica é por que os X-men devem se importar com os humanos, se estes os rejeitam e os discriminam? Aristotelicamente se responderia: por que é certo. A opção dos X-men em seguir o que é certo baseia-se na sua convicção de que essa forma de conduta é melhor para garantir a tolerância e a aceitação dos outros, seu compromisso com o bem resultaria de um cálculo estratégico quanto à política mais útil para garantir o fim desejado (IRWIN, 2005, p. 164-165). Mas os seres humanos não reagem bem aos atos dos super-heróis X-men, seus atos tornam-se infrutíferos. Mas mesmo que os X-men desejem e esperem ser aceitos na sociedade, o seu compromisso com o ‘bem’ não parece se basear na expectativa de que isso ocorra. A motivação ética nas atitudes heróicas dos X-men, poderia estar em sua mutação genética, além de adquirir poderes, poderiam ter adquirido uma moralidade grandiosa e uma aspiração para fazer o bem. Segundo Irwin (2005), esta sugestão não é válida, pois assim não teríamos no enredo das histórias dos X-men, vilões mutantes, pois estes também, em conjunto com suas modificações genéticas teriam adquirido tal aspiração e precisariam da intervenção do Professor X (ibid., p. 165). Mas voltando a Aristóteles, pode-se afirmar mais uma vez que só conseguimos tais virtudes, quando buscamos o ‘bem’, através de um caráter, que, por sua vez, só se adquire através de uma educação correta.

Temos, portanto, assegurar que o caráter tenha, desde o início, uma finalidade natural com a virtude, amando o que é nobre e abominando o que é vil. E é difícil obter uma educação correta na virtude a partir da juventude sem ser educado segundo leis corretas, pois viver de maneira moderada e árdua não é agradável à maioria dos homens, particularmente quando são jovens. (...) Mas não há dúvida de que não basta que as pessoas tenham a correta nutrição e a correta disciplina na juventude; é necessário, também, que pratiquem as lições aprendidas e as ratifiquem através do hábito quando crescerem (ARISTÓTELES, 2007, X, 1179 b1, 30-35; 1180 a1, 1-5).

Amar o bem é uma escolha virtuosa de alguém com caráter, segundo Aristóteles. E o professor Xavier reflete isso em sua forma de educar. Em sua escola, os seres rejeitados e mal-compreendidos na sociedade, os mutantes, tem um local onde são aceitos e amados e ambos querem se tornar igualmente àquele que lhes dedicou ajuda (IRWIN, op. cit., p. 167). Isso é muito bem retratado no primeiro filme da franquia, onde Charles Xavier apresenta a escola a Wolverine; “eu os prometi, os ensinei a controlarem seus poderes, e com o tempo, a ensinar outros também”(SINGER, 2000).

A pergunta acerca da bondade dos X-men, numa perspectiva aristotélica, está na questão do exemplo. O professor Charles Xavier dá um bom exemplo de amor ao bem para seus pupilos. E segundo Aristóteles, ‘bom’ é aquele que ouve os sábios (ARISTÓTELES, 2007, I, 1095 b, 10). A educação praticada na escola Xavier visa formar pessoas que experimentam prazer em atividades e atitudes corretas, contribuindo tanto para vida privada, quanto à pública, mais pacífica (KRAUT, 2009, p. 151). Xavier acolhe seus pupilos, os X-men, para educá-los para a paz. Segundo ele, os mutantes devem suspender seus poderes, para o bem dos outros, buscar e acreditar na bondade dos outros. Charles Xavier, busca até mesmo no vilão Magneto, seu velho amigo, esperança (SINGER, 2000); poderia usar sua telepatia e entrar na mente destes outros, para fazer valer sua vontade, seu desejo, mas isso não é ético, seria uma falsa verdade. Ele procura através do diálogo e atitudes conquistar a confiança dos seres humanos. Usa seu poder para proteger os mutantes, e ensina-os a compreender e controlar seus poderes com responsabilidade (IRWIN, 2009, p. 209).

Xavier ensina os X-men a lutar pelo ‘bem’ e para a paz, bem ao gosto de Aristóteles, quando afirmou que devemos educar as pessoas para paz e não para guerra. (ARISTÓTELES, 2009, VII, 1334 a, 14-15). Do mesmo modo que a Escola para superdotados de Xavier, educa para a tolerância como forma de garantir a convivência harmoniosa entre os diferentes.

Pelos ensinamentos do Professor X os Mutantes tomam consciência de que não podem desistir, pois o futuro dos mutantes depende somente do resultado da luta deles, vencer o egoísmo individual e lutar por uma sociedade tolerante. E eles precisam colocar em prática o que aprenderam no Instituto Xavier, um caminho para o ‘bem’ e a paz. Assim, por meio da educação, estes super-heróis mutantes apostam nos valores que o mestre lhes propôs, e têm uma motivação interior para fazer o que é correto e bom, um impulso interno, emocional ou psicológico, que pode proporcionar um motivo para resistir à tentação de se voltar para os próprios interesses. Buscar um modelo de caráter, ouvir e seguir os seus passos, treinar seus dons e usá-los em prol dos outros na construção da tolerância entre duas raças (mutante e humana), é o caminho aristotélico para o bem supremo, finalidade do homem, humano ou mutante.

### 3.4. Super-Homem e a busca da felicidade aristotélica

Nos confins do Universo havia um planeta condenado à extinção. Pouco antes de sua destruição, o último filho de *Krypton*, um bebê chamado *Kal-El*<sup>48</sup>, foi mandado por seu pai para o planeta Terra, a fim de salvá-lo (SIEGEL, SHUSTER, 2007, p. 6). Enquanto seu planeta explodia, o último kryptoniano a perecer deve ter calculado, com extraordinária sutileza, a rota de seu projétil (THOMAS, LARK, 2001, p. 4), que veio a cair no planeta Terra, na cidade norte-americana chamada *Smallville*, no estado de *Kansas*, onde foi encontrado por um simpático casal de fazendeiros e sem filhos: *Jonathan* e *Martha Kent*. Foi batizado de *Clark*, e foi criado como filho legítimo. Já em sua infância mostrava-se diferente dos humanos, e enquanto crescia foi descobrindo que podia desafiar a gravidade, que tinha uma força descomunal e era mais rápido que qualquer coisa criada na Terra. Com muito amor e carinho, seus pais adotivos, o ensinaram a compreender e usar seus dons. Este amor e carinho foram de fundamental importância na vida do rapaz (THOMAS, LARK, 2001, p. 5). Ele jurou proteger o mundo que o adotou, usando seus dons em prol da justiça e da paz, tornando-se, assim, o *Super – Homem*.

Quem nunca ouviu esta máxima da cultura POP: ‘para o alto e avante’ e ‘lá no alto, vejam, é um pássaro? É um avião? Não é o Super-Homem’ ou ainda, ‘mais rápido que uma bala, mais forte que uma locomotiva, capaz de saltar sobre prédios com um único pulo. Ele é o Super-Homem’. Super-Homem é o personagem mais popular da cultura POP. Foi o primeiro super-herói da história das HQ’s, criado em 1938, por *Jerry Siegel* e *Joe Shuster*. Com o seu surgimento, houve uma mudança drástica, que alterou o panorama das HQ’s do planeta, e a própria fisionomia dos quadrinhos para sempre (PATATI, BRAGA, 2006, p. 67).

Sua primeira aparição foi apresentada na revista *Action Comics #1* em 1938, nos Estados Unidos. Super-Homem foi um sucesso de vendas, e logo ganhou uma revista própria. O sucesso foi tão grande que logo começaram a surgir outros personagens, criando assim um novo gênero das HQ’s, as superaventuras. Além disso, Super-Homem é uma figura com potencial mercadológico, sendo licenciadas e adaptadas para diversas mídias, programas de rádio, diversas adaptações para séries animadas e séries para TV (a última foi a série *Smallville*, que contava histórias da juventude do futuro Super-Homem), sem falar em diversas adaptações para o cinema.

---

<sup>48</sup> Que significaria ‘Filho das Estrelas’ no idioma kryptoniano. E no hebraico ‘vaso de Deus’.

Os jovens judeus, *Siegel e Shuster*, nunca imaginariam que sua criação chegasse tão longe, com tamanho sucesso. Super-Homem é um símbolo norte-americano desde seu surgimento, sendo que em abril deste ano (2011), na *Action Comics #900*, o personagem Super-Homem fez estremecer o congresso e a sociedade norte-americana; na história de *David S. Goyer*, o personagem renuncia sua cidadania estaduniense. “Eu pretendo falar ante as Nações Unidas amanhã e informá-los de que estou renunciando à minha cidadania americana”. “Verdade, a justiça e o modo de vida americano não são mais suficientes” (CORNNER, WOODS, MERINO, 2011). A ideia da DC Comics (dona dos direitos do personagem) é tornar o ‘homem de aço’ mais universal. Mas isso causou muita polêmica, e só este pequeno evento já mostra a importância deste personagem. Super-Homem é conhecido como o ‘escoteiro azul’, pois sua lealdade ao planeta que o adotou é inquestionável. Ele “reconhece a autoridade do Estado, e este, por sua vez, o autoriza a agir em seu nome” (IRWIN, 2008, p. 62). Procura sempre o que é o correto em escala global. É tão venerado que sua história chegou a ser comparada com a vida de *Jesus*, “lembrando que Super-Homem era um homem enviado do céu por seu pai para usar seus poderes especiais pelo bem da humanidade” (KNOWLES, 2008, p. 142).

Super-Homem evoca a filosofia do filósofo alemão *Friedrich Wilhelm Nietzsche* (1844 – 1900) e sua teoria sobre *Übermensch*, um *Homos Superior*, que seria um novo animal político, destituído da moral comum. Um homem que inventasse a si mesmo ao invés de aceitar um modelo pré-estabelecido. O Super-Homem de Nietzsche consiste na superação e não na verdade estabelecida; na invenção de si. Mas o Super-Homem dos quadrinhos é um modelo de virtude do filósofo grego Aristóteles, bem diferente da ideia do *übermensch* nietzscheano.

Em torno do super-herói Super-Homem surgem frequentes indagações, como as de Irwin (2005), por exemplo: por que ele faz o que faz? Que motivos o impulsionam para a ação? O que o levou a assumir o papel de protetor e defensor de todos? Por que ele procura sempre fazer a coisa certa? (ibid., p. 17). Clark Kent poderia ter uma vida tranquila na fazenda de sua família e utilizar proveitosamente sua grandiosa força, por exemplo, espremendo um carvão até que ele virasse diamante, e assim acabar com os problemas financeiros da fazenda. Ele tem poder para ter o que bem pensar, mas passa a maioria do seu tempo protegendo os habitantes deste planeta (ibid., p. 18). Por que um indivíduo especial, como Clark Kent, gasta a vida para salvar vidas, em vez de usar seus poderes em benefício próprio? Embora não passe de ficção, a história inspira boas questões para nossas reflexões sobre o cotidiano.

Kal-El se disfarça de humano para passar despercebido, principalmente porque não pode prever qual poderia ser a reação das pessoas ao saberem que ele é um extraterrestre e que tem poder para derreter um carro, só com um olhar de raiva (IRWIN, 2005, p. 18). Com certeza a população ficaria amedrontada com este tipo de ser. Por isso Kal-EL se esconde atrás de seus óculos, na identidade de Clark Kent, como cidadão comum. E para ficar perto das pessoas que necessitam de sua ajuda, torna-se um repórter do jornal *Planeta Diário*. E em hipótese alguma o Super-Homem faz uso de seus poderes em benefício próprio. Na série de TV *Smallville*<sup>49</sup>, Clark até pensa em não usar seus super-poderes, deixá-los de lado, para satisfazer seu desejo de ter uma vida amorosa com a *Lois Lane*. Mas isso é impossível para ele porque não se esquece do seu dever moral de proteger a humanidade. O seu caráter é comprometido com a verdade e justiça (ibid., p. 161). Na HQ *Super-Homem – Paz na Terra*, o homem de aço luta pela vida digna como condição para a paz.

Quando se aproxima o Natal em Metrópolis, o Super-Homem começa a ponderar com um certo desconforto sobre o cruel abismo que separa os poucos privilegiados dos muitos destituídos que beiram a inanição. Decidido a ajudar fazendo de si mesmo um exemplo, o homem de aço resolve empregar todos os seus incríveis poderes num esforço titânico para aliviar a fome no mundo. Apesar do cinismo e das dificuldades que encontra nesta tarefa, seu maior presente para o planeta é uma inegável mensagem de paz e esperança (DINI; ROSS, 1999, p. 1).

Super-Homem jurou lutar pela liberdade e justiça para proteger o mundo que o acolheu e o aceitou, e assim servir de exemplo de inspiração para as mudanças necessárias para esse fim. No entanto, ele não se sente no direito de interferir diretamente nas ações humanas: “não cabe a mim ditar a política para a humanidade. Mas, se eu combater a fome em escala global, talvez eu inspire outros a fazer o mesmo” (ibid., p21). Trata-se da inspiração aristotélica de, mediante ações virtuosas, servir de exemplo para que os que o admiram também se animem em praticar ações virtuosas (Conforme Aristóteles, 2007, X, 1179 b, 35).

Na história em quadrinho *Super-Homem - Paz na Terra*, o Super-Homem é apresentado para identificar a missão que lhe é própria: servir de fonte de inspiração para a própria humanidade. Ele dá o exemplo e espera que outros se juntem a ele. Uma única pessoa não pode resolver tudo, ainda mais quando se trata de assunto tão delicado, como a fome. Seja ela um super-herói com capa vermelha, seja o presidente de seu país, o prefeito de sua cidade

---

<sup>49</sup> *Smallville* é uma série de televisão americana de ficção científica que estreou em 2001 no canal *The WB*. Criada por *Alfred Gough* e *Miles Millar*. A série é baseada na história do mais conhecido super-herói da DC Comics de todos os tempos, o popular personagem Super-Homem. A série mostra a vida do adolescente Clark Kent, que vive e cresce em *Smallville*. Ver **Smallville**. Direção: Alfred Gough e Miles Millar. Warner Bros Television, 2001. 6 DVD, color. 1ª Temporada.

ou o síndico de seu prédio. Ninguém pode ficar sentado esperando que os outros resolvam as coisas por você. É necessário o engajamento de todos para resolver uma causa tão ampla e difícil (NATALIATO, 1999).

O super-herói kriptoniano, que se domiciliou no planeta Terra e aí recebeu afeto e educação, prima por fazer o 'bem'. Segundo Kraut (2006), o Super-Homem faz o bem de forma excelente, isto é, da melhor forma possível: ele sente corretamente, pensa de modo certo, decide pelo que é bom e age corretamente. Eis os critérios da ação virtuosa, segundo Aristóteles. Ele age em conformidade com a virtude que lhe é própria e por isso ele é tão admirado e adotado como exemplo de virtude.

Na perspectiva aristotélica essa excelência moral nada mais é do que uma disposição da alma relacionada com a escolha de ações e emoções, que consistem no meio termo ou na mediania, que caracteriza os seres humanos dotados de discernimento. (ARISTÓTELES, 2007, 1106 b, 17-20). Deste modo, ao agir em conformidade com seu sentimento e a sua razão, fazendo o 'bem', o Super-Homem realiza um ato virtuoso (DAL MASS, 2007, p. 25). Segundo o filósofo de Estagira, as ações são virtuosas não somente por serem realizadas em conformidade com a virtude, mas também porque no agente se cumprem certas condições e disposições de espírito.

Citando o próprio Aristóteles, para que tenhamos uma ação virtuosa é necessário que o sujeito tenha conhecimento daquilo que vai fazer, em segundo lugar, tem que eleger deliberadamente o ato e eleger o ato pelo próprio ato; e em terceiro lugar, o ato tem que brotar de uma disposição de caráter estável e permanente (ARISTÓTELES, op. cit., 1105 b, 3-5). E desse modo teremos uma ação realmente virtuosa.

Isso significa que, segundo Aristóteles, o ser humano só é moralmente virtuoso e justo quando pratica um ato bom visando este fim, isto é, "caso ele realize um ato sem tal consciência, mesmo que este venha a ter como resultado algo bom ou justo, não significa que o homem deva ser considerado bom ou justo" (DAL MASS, op. cit., p. 34). Somente o homem que busca o caminho correto, de verdade e justiça, e seu dever moral com a sociedade, é virtuoso, e mais, o ser humano nasce para a cidadania e vive para sociedade na qual está inserido (ARISTÓTELES, op. cit., I, 1097 b, 8-13). Super-Homem segue a seu modo o modelo aristotélico de ser, um homem virtuoso, que deixa suas vontades particulares de lado em benefício do bem comum. De certa forma ele cumpre a prescrição do filósofo quando afirma que a função do ser humano é agir corretamente, é fazer o bem em conformidade com a virtude ou excelência própria à atividade. Quando o super-herói usa seus

dons para fazer o bem à sociedade, ele está agindo como um verdadeiro cidadão planetário, membro da espécie humana, embora ele seja um kriptoniano (KRAUT, 2006, p. 54).

O Super-Homem sabe que ele não é daqui, e não pertence a este mundo. Foi criado entre os humanos; mas, na verdade, não é um de nós, é o último sobrevivente de seu planeta. Ele é um extraterrestre, e se sente só neste planeta, segurando o seu grandioso segredo como um fardo. Ele sente que o desejo básico de pertencer, de fazer parte, que é um dos aspectos fundamentais da natureza humana, está longe de se realizar em sua vida. Segundo Irwin (2005, p. 19), a necessidade de se ligar aos outros, de conviver, parece vital para o bem-estar humano. Mesmo sendo um extraterrestre, Super-Homem sente a mesma necessidade básica de convívio e comunicação. Embora esteja entre os humanos, Super-Homem não dá as costas à sua herança alienígena, só quando usa seus dons naturais kriptorianos é que se sente vivo e engajado. Somente quando deixa de estar escondido por trás de um par de óculos, sendo abertamente kriptoniano, vive em seu potencial, tornando-se um membro da sociedade, um homem do planeta Terra (ibid., p. 20).

Mas o Super-Homem pode ainda ser tomado como exemplo daquilo que Aristóteles denomina de excelência, ou seja, o caminho para a finalidade da vida humana: a 'felicidade'. A felicidade é entendida aqui como finalidade última ou como bem supremo e autossuficiente, expressão que Aristóteles emprega para o convívio do ser humano com os pais, os filhos e à esposa, bem como os amigos e concidadãos em geral, que se relacionam com ele, posto que o ser humano é, por natureza, um ser social (ARISTÓTELES, 2007, 1097 b, 9-11).

Sem exagero, o Super-Homem é esta referência de autossuficiência para as pessoas à sua volta e para aqueles que necessitam de seu auxílio. É aquela pessoa que por si só, torna a vida desejável e carente de nada. Segundo Pilcher (2004), a felicidade aristotélica é o bem supremo do homem, o mais alto de todos os bens alcançados graças ao hábito de praticar ações virtuosas, é o mais divino de todos os bens humanos.

De todo modo, mesmo que a felicidade não seja a nós enviado do céu, mas sim conquistada pela virtude e por alguma espécie de estudo ou prática, parece ser uma das mais divinas coisas existentes, pois aquilo que constitui a recompensa e a finalidade da virtude se afigura como sendo a coisa mais excelente, além de algo divino e abençoado (ARISTÓTELES, op. cit., 1099 b, 14-16).

São as ações do homem que o leva para a felicidade, assim como as ações do Super-Homem; ele auxilia aqueles que necessitam de seu socorro, pois sente uma necessidade de cumprir esta atividade, usando suas potencialidades kriptonianas, um dever moral. Este super-

herói das HQ's, é um grande exemplo de virtuosismo, suas inclinações o impulsionam para o dever de defender as pessoas deste planeta que o acolheu. Essa é a sua forma de realizar ações moralmente virtuosas. Para Irwin (2005), há uma quantidade saudável de interesse próprio nestes atos; ao ajudar os outros, o Super-Homem ajuda a si mesmo, pois cumpre seu destino e sua natureza. Mas em última instância o super-herói é o indivíduo autêntico, que aceita quem ele é, e celebra esse verdadeiro eu usando todos os seus poderes para o bem dos outros e de si mesmo (ibid., p. 21). Isso faria dele uma pessoa feliz, segundo Aristóteles, o homem virtuoso, age e reflete sobre as ações, de acordo com a virtude e suporta sua sorte do mais belo modo possível e de um modo harmonioso em todos os aspectos (ARISTÓTELES, 2007, 1100 b, 19-20), atualizando todas as suas potencialidades, como o super-herói aqui estudado.

A boa ação constitui o bem supremo humano e, segundo Kraut (2006), “é o primeiro princípio da sabedoria prática, o objetivo, fim ou alvo ao qual a deliberação absolutamente boa visa” (ibid., p. 191). Ao realizar boas ações ou atos virtuosos o ser humano sente um intenso prazer, segundo Aristóteles (2007, 1099 a, 10), e o Super-Homem certamente tem prazer em usar suas potencialidades em prol dos que necessitam de sua ajuda, auxiliando-lhes. De certa forma, está ajudando a si mesmo, pelo bem-estar que sente em fazer o bem aos outros, embora, é claro, ele deseje o bem dos outros.

Pelos critérios de Aristóteles, ele seria um ótimo exemplo para ilustrar o caráter moralmente virtuoso, porque ao deparar-se com uma situação de injustiça, ele tem sentimento de justiça. Como já foi dito acima, ele pensa corretamente a situação, decide-se para a ação correta e age corretamente. Nele não há espaço para uma contradição entre a inclinação natural e o que é moralmente correto. Além do mais, ele sabe que aquilo que está fazendo é uma ação virtuosa, ele decide livremente por fazê-la e age movido por um caráter irretocável (ibid., 1105 a, 30). Em outros termos, ele age de acordo com a justa razão.

O ‘bem’, segundo Aristóteles, é alcançável para todos (ibid., 1096 b, 30), e nas HQ's do Super-Homem, isso é vivenciado a todo momento.

O bem humano é o exercício ativo das faculdades da alma humana em conformidade com a virtude, ou se houver diversas virtudes, em conformidade com a melhor e mais perfeita delas. Ademais, essa atividade deve ocupar uma existência completa, pois uma andorinha não faz verão, nem produz um belo dia; e, analogamente, um dia ou um efêmero período de felicidade não torna alguém excelsamente abençoado e feliz (ARISTÓTELES, 2007, 1098 a, 15-19).

O super-herói busca realizar o bem a todo momento em benefício dos habitantes deste planeta, realizando o dever de proteger a humanidade e de mostrar um caminho correto a

seguir, para ser um exemplo para a sociedade. Assim como na HQ *Super-Homem – Paz na Terra*, este super-herói sabe que sozinho não alcançará seu objetivo (o Bem). Ele precisa do auxílio de todos para poder cumprir a sua missão.

Super-Homem não se esconde atrás de um par de óculos e na atividade de jornalista como Clark Kent. Ele vive como a pessoa que realmente é, um ser com grandiosos superpoderes que aplica a serviço dos outros, assumindo assim, seu lugar justo na comunidade, da qual agora ele faz parte e na qual se sente realizado (IRWIN, 2005, p. 20), com exuberância e excelência. Assim Aristóteles afirma.

Achar-se-á, então, no homem feliz aquele que se procura, e ele será tal durante a vida: pois sempre ou então com preferência a qualquer outra coisa, encaminhará a obra e a mente às ações virtuosas e suportará galhardamente os azares da fortuna, em tudo e por tudo como convém: daquele, precisamente, que é verdadeiramente bom. (ARISTÓTELES, 2003, p. 42).

Super-Homem quando vive em total autenticidade, aceitando com naturalidade seus dons e aplicando estes a serviço dos outros, ele vive em excelência. Ao mesmo modo, Aristóteles, em sua obra *Ética a Nicômaco*, que estudava a felicidade como a finalidade do homem, começou a observar o que é viver em excelência, enunciando assim: “se a felicidade consiste na atividade de acordo com a virtude, é razoável que seja atividade de acordo com a virtude maior (excelência), e esta será a virtude da melhor parte de nós” (ARISTÓTELES, 2007. X, 1177 a1, 10-14). De certo modo, Super-Homem, o personagem mais conhecido das histórias em quadrinhos de superaventuras, vivencia em suas aventuras, a finalidade do homem para Aristóteles, a felicidade.

## CONCLUSÃO

Primeiramente, algo sobre a própria historicidade do texto que ora estou apresentando nessa versão supostamente concluída. De início, parecia que não haveria maiores dificuldades em desenvolver uma dissertação sobre essa temática dado à familiaridade que o convívio desde a infância com as HQ's e também com a ética de Aristóteles foi instaurando de modo sorrateiro, mas sólido, assumindo mesmo a forma de experiência. Mas esses 'quase' laços de sangue não foram suficientes ao se tratar de uma dissertação de mestrado em educação, e por dois motivos principais. Obviamente, devido à exigência de rigor acadêmico, percebi de saída a diferença entre a apresentação de um trabalho sobre as HQ's para o grande público e a elaboração de um texto na forma de dissertação. Mas, o segundo componente que exigiu o distanciamento epistemológico e que representou alto grau de dificuldade, foi a opção em desenvolver um trabalho sobre o teor educativo das referidas histórias, especificamente na linha da proposta de uma ética das virtudes, isto é, da ética de Aristóteles.

Percebo que, a relação entre as lições dos super-heróis e as virtudes aristotélicas, ficou clara a cada exemplo, inclusive com algumas insistências recorrentes, mas tenho a sensação, que me acompanhou ao longo de toda a trajetória da escritura do texto, de que na explicitação de como acontece essa 'formação da consciência moral', pela influência das HQ's na vida das crianças e dos adolescentes faltava algo. Embora esteja bem argumentada a maneira segundo a qual se dá essa 'educação para as virtudes' na perspectiva de Aristóteles, ou seja, de como aprendemos a fazer, fazendo, e da importância de termos exemplos marcantes a nos inspirar nesse fazer até que nos tornemos suficientemente experientes para agir com autonomia, com sabedoria prática; por isso, persiste no final da trajetória a sensação de que o tema comporta ainda outros elementos fundamentais, por tratar-se da educação como formação humana para uma vida virtuosa e feliz.

Conforta-me o fato de que não é possível dar conta de todas as implicações do problema numa dissertação, ao mesmo tempo em que isso me serve de desafio. Certamente, é importante fazer uma leitura do problema na perspectiva de teorias contemporâneas acerca da aprendizagem e do desenvolvimento humano, leitura que não tive como aprofundar no presente trabalho simplesmente porque já me deparava com a dificuldade de relacionar as HQ's com a ética de Aristóteles na formação da consciência moral, tendo como referência

central dois conceitos tipicamente aristotélicos: o de ‘exemplo’ a ser seguido, imitado, que explicita a importância do convívio social e a necessidade de se ter pessoas que sirvam de referência positiva e motivadora, e de ‘experiência’, também denominado de sabedoria prática, no sentido de que, para saber, tem que vivenciar. Persiste, portanto, o desafio de entender as implicações desse problema sob a consideração de teorias pedagógicas como as de Vigotsky, Piaget e Freire, por exemplo. Tomo isso, como uma possível direção para a continuidade da minha pesquisa.

Retomo agora, o que se apresentou objetivamente ao longo dessa dedicação ao projeto de dissertação, e posso concluir que as histórias em quadrinhos e suas adaptações para o cinema e para series de TV, enfim, todos esses objetos da cultura POP da nossa atualidade, não servem somente para o entretenimento do seu leitor e espectador, estas histórias não são tão fantasiosas quanto parecem numa primeira aproximação. Ao contrário, na forma de ficção, elas reproduzem muitas situações vivenciadas por qualquer ser humano no seu cotidiano, especialmente quanto às questões de escolha, decisão e ação morais.

Tais histórias deixaram há muito tempo de ser leitura exclusiva da idade infantil, com o tempo, começou a atingir diversos públicos e faixas etárias diferentes (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 9). Este universo continua nas mãos de diversas gerações. Conforme Carvalho (2006, p. 49), as histórias de super-heróis são voltadas para o público jovem, que inclui desde crianças e adolescentes, a jovens adultos na faixa dos 20 aos 35 anos. E também inclui pessoas mais velhas, e uma porcentagem razoável de leitores com nível escolar superior, com 25% tendo curso universitário concluído e 3,7% cursando ou já tendo concluído algum curso de pós-graduação.

Embora já tivesse essa convicção, pude sistematizar melhor essa peculiaridade das HQ's em serem pioneiras em trazer questões de suma importância à discussão para os meios de comunicação de massa, e desse modo atrair o público de diversas faixas etárias para a discussão de problemas, que de outro modo poderiam permanecer restritos aos meios acadêmicos. Dentre elas enfatizo questões de direitos humanos, de gênero, de bioética, sobre discriminação, pobreza, crime e castigo, dentre outros, que eram questões discutidas tão somente por militantes, ativistas e acadêmicos, em seus meios de comunicação restritos.

O desenho é uma forma de expressão muito antiga, era uma maneira de manifestar o contexto histórico vivido por tais sociedades. Nas cavernas pré-históricas o homem desenhava nas paredes. Vendo tais pinturas, podemos tranquilamente entender o contexto que aqueles seres humanos vivenciavam. As HQ's são um dos grandes ícones da cultura de

entretenimento, uma arte da cultura popular, onde também demonstram os contextos históricos de sua época.

A leitura das HQ's possibilita ainda, o desenvolvimento da capacidade de imaginação, que vai amadurecendo na direção do pensamento criativo, que é importante para a comunicação humana. E isso é ainda mais oportuno numa época como a nossa, em que a falta de capacidade de pensar e de se expressar são problemas que acarretam a precariedade da comunicação entre as pessoas, principalmente por não conseguirem traduzir seus sentimentos interiores. E é paradoxal que tenhamos tantos meios para nos comunicar e, por outro lado, estejamos cada vez mais com dificuldades maiores em fazê-lo. Pois bem, o desenvolvimento das habilidades de comunicação passa em boa parte pela leitura, e as pessoas não se iniciam em tal arte por obrigação. Elas o fazem seguindo bons exemplos e porque tal atividade lhes proporciona aventura e prazer.

Constata-se que as pessoas leem cada vez menos. A população do planeta aumenta e o número de leitores diminui. Essa proporção também se constata em nosso meio, cuja realidade tem características bem complexas. Crianças e jovens leem pouco e geralmente são incapazes de compreender o que estão lendo. Essa é uma grande preocupação de pais e professores. O apego à televisão e aos jogos eletrônicos, prejudica o tempo disponível para a leitura. Quanto a isso cito novamente Lovetro (1993, p. 65), no sentido de que a influência da televisão com suas imagens rápidas está transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, mas não se pode esquecer que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos.

Ainda segundo o mesmo autor, os quadrinhos se colocam como um meio de comunicação entre o visual e a palavra. Elas dão chance ao leitor de usar sua imaginação criadora. Enquanto o cinema e a TV trazem imagens prontas, sem possibilidade de retorno, as HQ's nos mostram uma sequência intercalada por espaços vazios, onde nosso cérebro cria as imagens e ligação. Há algum tempo atrás, viam-se as HQ's como algo marginal, culpadas, inclusive, pela criminalidade infanto-juvenil e por tomar tempo de estudo de crianças e jovens. No entanto, hoje a situação é outra. A leitura das HQ's, ou como são popularmente conhecidos aqui no Brasil, os 'gibis', é uma atividade prazerosa e considerada dissociada das tarefas escolares. Ajudam a promover a prática da leitura e aproximam crianças e jovens de outros tipos de disciplinas, como literatura, biologia, física, história, sociologia, filosofia e também das artes, como as artes plásticas, o teatro e a música, além é claro, de serem importantes no processo de alfabetização.

O Brasil continua tendo um dos piores índices de leitura do mundo. Segundo os resultados do PISA (sigla, em inglês, para Programa Internacional de Avaliação de Alunos), que compreendeu um universo de 56 países, a nossa colocação é a 48<sup>a</sup>. Em dados recentes, divulgados em 2011 pela OCDE (Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico), os alunos brasileiros tiveram uma péssima posição, não somente em leitura, mas também em matemática e ciências. O objetivo deste programa (Pisa), “é comparar o desempenho dos países na educação. Para isso, são aplicados de três em três anos, testes a alunos de 15 anos, em nações que participam do programa” (GOIS, 2011). É notório que cada vez mais os brasileiros leem menos, a população aumenta e o número de leitores cai. Cada vez mais percebemos que os alunos são incapazes de compreender um enunciado, resultado de hábitos de leitura na cultura do povo brasileiro.

Mas esta realidade pode ser mudada com o auxílio de um gênero da literatura que por muitos anos foi marginalizada. Acredito que as HQ's, que por muitas vezes foram criticadas arduamente por corromper a vida educacional dos jovens alunos, possam vir a ser um grandioso objeto pedagógico de aproximação de crianças e jovens ao hábito da leitura, pois os quadrinhos tornam a arte de ler prazerosa, lúdica. Para Nogueira (2008), as HQ's não trazem resistência alguma aos alunos, elas possuem uma linguagem de fácil compreensão, pois estão relacionadas ao entretenimento e lazer, e não a uma obrigatoriedade escolar.

Como vimos nesta pesquisa, por exemplo, no primeiro capítulo, em que desenvolvemos vários exemplos de como tais histórias podem servir de material didático atrativo para se aprender diversas disciplinas, a leitura de quadrinhos tem por objetivo promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, principalmente as HQ's de superaventuras, que mostram as jornadas dos super-heróis, relacionando em suas páginas questões de diversas disciplinas curriculares, como história, geografia, física, biologia, química, sociologia e filosofia, assim como outras ciências.

O fascínio que os personagens de HQ's de superaventura exercem, é algo grandioso. Basta observarmos os números de fãs de diversas idades, nas bancas de revistas ou nas salas de cinemas, a cada estréia de uma adaptação dos quadrinhos para a tela. As HQ's de super-heróis, nunca foram histórias ingênuas, por muito tempo, foram usadas para manifestar uma cultura dominante ou até política, mas hoje trazem de forma sagaz, questões que cada leitor enfrenta em seu dia a dia. São inúmeras estas questões, como já colocadas aqui. Mas a que mais me atraiu, ou posso dizer, à questão que mais é discutida nas páginas das HQ's, é o tema sobre a ética. É na aquisição e discussão de noções sobre o que é o bem e o mal, o justo e o injusto, o lado certo a seguir, são alguns pequenos exemplos, que são retratados nos

quadrinhos de super-heróis. Os exemplos heróicos de tais personagens foram examinados quanto a sua importância pedagógica no duplo sentido da ética, e a partir dela, pode-se dizer que as HQ's trazem bons exemplos que suscitam nas crianças e nos jovens o desejo de também agirem assim, de se tornarem virtuosos e sábios na ação-reflexão, isto é, daquele conjunto de virtudes que ele propõe.

A figura de personagens heróicos, nas páginas dos quadrinhos, abordam de forma exemplar, a maneira de enfrentar e de solucionar diversas questões, e tais problemas é que remete à ética da virtude de Aristóteles. Tomando a ética aristotélica das virtudes como referência teórica, observamos diversos temas relacionados na obra *Ética a Nicômaco*, nas atitudes heróicas dos super-heróis.

Aristóteles pretendeu abordar em sua obra, características de como o ser humano deve se comportar, para poder vivenciar uma vida virtuosa, e assim, chegar à finalidade do homem, a felicidade. Tais características são vivenciadas nas páginas da HQ's, dando um sentido mais filosófico nas ações dos super-heróis.

A finalidade do homem é a felicidade, e esta para Aristóteles é uma atividade, e designa com o nome de virtude. Esta não é inclinação nem mesmo uma aptidão, pois sim, um hábito adquirido. Segundo Aristóteles, o objetivo do homem é tornarem homens bons, ou alcançar o grau mais elevado do bem humano, e este é a felicidade, onde esta consiste na atividade da alma de acordo com a virtude (ARISTÓTELES, 2007, I, 1102 a). Para se tornar este homem 'bom', o estagirita, tem uma receita, devemos observar pessoas exemplares que de fato acreditamos ser justas. Mas não basta somente observá-lo, se desejamos verdadeiramente sermos justos, homens bons, é preciso tentar imitá-los. É necessário praticar tais ações semelhantes para assim, neste processo, adquirir estas qualidades ou virtudes morais, através do hábito destas ações. Para criarmos um caráter que seria inclinado a agir conforme a moralidade, o treinamento é algo fundamental.

Já aquele que possui este caráter, com inclinação ao agir de acordo com a moralidade, há uma necessidade, uma importância de treinar alguém a ser ético ao invés de apenas explicar como ser ético. Aqui, Aristóteles dá uma importância a educar para vida virtuosa.

O ser humano só será feliz e dará sua melhor contribuição ao mundo se desfrutar das condições necessárias para desenvolver o talento. A organização social e política, em geral, e a educação, em particular, tem a responsabilidade de fornecer essas condições<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> Nova Escola. São Paulo: Abril/fundação Victor Civita, jul..2009, v.25, Edição Especial.p.14-15.

Para Aristóteles, educar para a virtude, é também um educar para viver bem, e este só podia se realizar na *Polis*, assim como a finalidade do homem, a felicidade. Pois para ele, o homem é um animal político, desenhado a viver em sociedade (ARISTÓTELES, 2009, 1253 a. 5). O fim do domínio ético, é o bem, e este é alcançado através da práxis, e esta só é realizada em sociedade.

Os quadrinhos a seu modo, vêm retratando toda esta filosofia da virtude de Aristóteles. Isso ocorre nas páginas de diversas aventuras de super-heróis, mas principalmente nos personagens aqui abordados, tais como Batman, Homem-Aranha, X-men e Super-Homem.

As histórias em quadrinhos cumprem atualmente, a mesma função pedagógica que os contos infantis tiveram ao longo da história, a de apresentar modelos morais em seus enredos, com a finalidade de atingir tanto o público infantil quanto o adolescente. Os contos infantis de todos os tempos, principalmente os que mais proximamente nos atingiram, nas versões dos irmãos Grimm, por exemplo, são eficientes talvez, exatamente por serem ficcionais. É, pois, factível que as HQ's, enquanto ficcionais, cumprem o mesmo papel que os contos infantis, principalmente depois de meados do século XX, e o fazem com muito mais eficácia, dado a sua linguagem mais atualizada, a forma de apresentação mais atraente e prazerosa e, especialmente, por se referirem às questões da nossa sociedade. As histórias em quadrinhos de super-heróis apresentam as questões relacionadas ao comportamento moral, e dão exemplos de virtuosismo para os seres humanos enfrentarem os problemas morais do dia a dia. Elas mostram vivencialmente os dilemas morais com os quais nos defrontamos no cotidiano, principalmente com relação à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentido de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem e muitos outros temas (IRWIN, 2005, passim).

As superaventuras de Batman, Super-Homem, Homem-Aranha e X-men, além de divertir, servem como modelos morais, para seus leitores. Pois estes não sofrem com as fraquezas humanas, os prazeres de Aristóteles, assim os personagens fictícios são melhores modelos de virtudes do que um personagem real.

Os quadrinhos são um dos grandes ícones da cultura POP, além do entretenimento, faz o jovem leitor buscar o hábito pela leitura e assim também fazer reflexões sobre os temas tão pertinentes abordados nestas páginas. Tais histórias nos fornecem um vasto material filosófico para discutir, elas podem ser objeto de investigação para a filosofia e para muitas ciências, e a

meu ver, assim como Aristóteles já afirmou, o filósofo pode especular sobre todas as coisas, por que não, sobre as histórias em quadrinhos?

Isto posto, fica assentado que os super-heróis das HQ's primam por sua finalidade pedagógica, especialmente na formação do ideal de vida das crianças e dos adolescentes, ou dito de modo mais amplo, na formação da consciência moral. Se Piaget e Kohlberg tem alguma razão quanto aos estágios de desenvolvimento da consciência moral, as HQ's cumprem uma enorme importância na gênese e na formação da consciência moral. O super-herói inspira a internalização da norma como algo bom e, em certa fase, até como algo quase que sagrado, porque até uma certa idade do desenvolvimento, a autoridade de um princípio vem daquele que o apresenta. De mais a mais, os super-heróis ensinam pelo exemplo, eles mostram pela ação o que é bom e justo. E isso é muito mais eloquente do que os conselhos em abstrato. E é também aristotélico: aprende-se ao seguir o exemplo das pessoas mais virtuosas, mas o caráter virtuoso se cultiva e se mostra nas ações do cotidiano.

Embora sejam produzidas para que o grande público as consuma como diversão, as HQ's podem receber esta forma de leitura mais criteriosa, filosófica, que mostra o aspecto ético que as perpassa e, no caso específico da nossa leitura, que essa perspectiva é a da ética das virtudes ou da *phronesis* de Aristóteles. E o exemplificamos, apenas para retomar, com alguns super-heróis mais influentes quanto a este aspecto.

Além desse aspecto pedagógico mais geral, também poderia-se enfatizar ainda que as HQ's e sua transformação em desenhos e filmes para a TV e o cinema, podem servir de material didático para facultar o aprendizado do pensar filosófico mais geral, envolvendo assuntos como a sociedade, as questões de gênero e diferença, a questão do entendimento humano, etc.

Portanto, ainda que tenhamos mantido o nosso foco na perspectiva aristotélica, as HQ's também abordam temas que poderíamos muito bem relacionar com as teorias filosóficas de muitos outros autores, como *Kant*, *Rousseau*, *Kierkegaard*, *Nietzsche*, dentre outros. Mas o que nós destacamos, é essa leitura aristotélica das histórias, para mostrar, por exemplo, que os super-heróis praticam ações virtuosas, que podem servir de exemplo a ser seguido, e isso pode ser didaticamente utilizado no trabalho de educadores que, querendo ou não, influem sobre a formação da consciência moral das crianças e adolescentes. Podem, então, fazê-lo no intuito de refletir sobre a prática do bem, da justiça, da prudência, e assim, ajudar os educandos a

caminhar na direção de hábitos virtuosos, que se mostram nas ações virtuosas, ou para lembrar Batman, *não é quem eu sou por dentro, mais o que eu faço que me define*<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> *Batman Begins*. Direção: Christopher Noilan. Warner Bros Picture, 2005. 1 DVD (139 min.), color.

## Bibliografia

ALVES, Branca Moreira. **O que é feminismo**. São Paulo: Abril Cultural: Brasiliense, 1985.

ALVES, José Moysés. Histórias em quadrinhos e educação infantil. **Psicologia: ciência e profissão**, Brasília, vol.21, Num.3, set. 2001. Disponível em: <[http://scielo.bvspsi.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-32001000300002&lng=pt&nrm=is](http://scielo.bvspsi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32001000300002&lng=pt&nrm=is)>. Capturado em: 18/06/2010.

ARBOLEYA, Valdinei; BRINGMANN, Danieli. Literatura infantil, contação de histórias e mídia: Alternativas metodológicas e prática pedagógica. **1º Simpósio Nacional de Educação XX Semana da Pedagogia - Unioeste**, nov. 2008. Disponível em: <<http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2008/1/Artigo%2036.pdf>> Capturado em: 22/10/2010.

ARISTÓTELES. **A ética**: Textos selecionados. 2ª edição. Tradução Cássio M. Fonseca. Bauru, SP: Edipro, 2003.

ARISTÓTELES. **A Política**. 2ª edição. Tradução: Nestor Silveira Chaves. Bauru, SP: Edipro, 2009.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco**. 2ª edição. Tradução Edson Bini. Bauru, SP: Edipro, 2007.

ARISTÓTELES. **Poética**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

BARBEIRA, Ricardo Malta. Superman: Entre a foice e o Martelo. **Reviews quadrinhos**. Brasil. Disponível em: [http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/review\\_superman\\_foice\\_martelo.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2004/review_superman_foice_martelo.cfm) Capturado em: 25/01/2011.

BARNES, Jonathan. **Aristóteles**. São Paulo: Loyola, 2005.

BLACKBURN, Simon. **Dicionário Oxford de filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BRAGA, Flávio; PATATI, Carlos. **Almanaque dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia: Histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BYRNE, John. **A Teia do Aranha: Gênese**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, Mar. 2000, nº125.

BYRNE, John; MACKIE, Howard. **O Homem-Aranha: Um novo começo**. São Paulo: Abril/Marvel Comics, Mar. 2000, nº 201.

CADEMARTORI, Ligia. Criança e quadrinhos. In: JACOBY, Sissa (org.). **A criança e a produção cultural - do brinquedo à literatura**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

CALAZANS, Flavio. **Histórias em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

- CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006.
- COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil: História-teoria-análise**. São Paulo: Instituto Nacional do Livro, 1981.
- CONRAD, Mark T; IRWIN, Willian; SKOBLE, Aeon J. **Os Simpsons e a filosofia**. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2001.
- CORNNER, Paul; WOODS, Pete; MERINO, Jesus. **Action Comics**. New York: DC Comics, Apr. 2011, nº 900.
- DALL MASS, Adroaldo. **A lei como fonte de justiça em Aristóteles**. Porto alegre, RS: Imprensa Livre, 2007.
- DARWIN, Charles, **A origem das espécies**. São Paulo: Martin Claret, 2004.
- DECLARAÇÃO DOS DIREITOS HUMANOS.  
[http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis\\_intern/ddh\\_bib\\_inter\\_universal.htm](http://portal.mj.gov.br/sedh/ct/legis_intern/ddh_bib_inter_universal.htm) . Acessado em 28 de Junho de 2001.
- DINI, Paul; ROSS, Alex. **Super-Homem – Paz na Terra**. São Paulo: Abril/DC Comics, 1999, edição especial.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 22ª ed. São Paulo: Cortez, 1988.
- GFK Indicador, **Estudo Exploratório do Imaginário Infantil**. Agosto 2008 (pesquisa exclusiva para Mattel).
- GIESTA, Nágila Caporlândia. Histórias em quadrinhos: recurso no ensino e na investigação educacional. IN: **XIII Encontro Nacional de Didática e prática de Ensino**, Recife/PE. Anais do XIII ENDIPE, 2006.
- GOIS, Antonio. Brasil é reprovado, de novo, em matemática e leitura. **Folha.com**. 2011. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/educacao/ult305u351481.shtml>. Capturam em : 15/07/2011.
- GOUCH, Alfred; MILLAR, Milles. **Smallville**. Direção: Alfred Gouch e Milles Millar. Warner Bros Television, 2001. 6 DVD, color. 1ª Temporada.
- HOOD, Gavin. **X-men Origens: Wolverine**. Direção: Gavin Hood. 20th Century Fox Film Corporation, 2009. 1 DVD (107 min.), color.
- HOURDAKIS, Antoine. **Aristóteles e a educação**. São Paulo: Loyola, 2001.
- IRWIN, Willian (org.). **Batman e a filosofia: o cavaleiro das trevas da alma**. Tradução: Martha Malvezzi. São Paulo: Madras, 2008.
- IRWIN, Willian (org.). **Super – Heróis e a Filosofia: Verdade, justiça e o caminho socrático**. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005.

IRWIN, William (org.). **Wachtmen e a filosofia**: Um teste de Rorschach. Tradução: Uiran Gebara da Silva. São Paulo: Ed. Madras, 2009.

IRWIN, William (org.). **X-men e a filosofia**: Visão surpreendentes e argumento fabuloso no X-universo mutante.. Tradução: Marcos Malvezzi. São Paulo: Ed. Madras, 2009.

LOVETRO, José Alberto. A linguagem do futuro. In: **Linguagem e linguagens**, São Paulo: FDE, n.17, 1993.

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à história da filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

MARVEL. **X-men – A lenda de Wolverine**: X-men serie. (*X-men: The animated series*). Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2003. 1 DVD (79 min.), color.

MOORE, Allan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Edição Definitiva. DC Comics/Editora Panini, 2005

MORELI, André. **Super-Heróis no cinema e nos longas-metragens da TV**. São Paulo: Europa, 2009.

MORELI, André. **Super-Heróis nos desenhos animados**. São Paulo: Europa, 2010.

MOYA, Álvaro. **Shazam!** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1977.

NATALIATO, Samir. **Superman – Paz na Terra**. 1999. Disponível em: [http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/review\\_SUPpaz.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/review_SUPpaz.cfm). Capturado em: 10/07/2011.

NOGUEIRA, Natania A. Gibioteca: Ensino, criatividade e integração escolar. **Prêmio Professores do Brasil**. 2008. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/14016521/PREMIO-PROFESSORES-DO-BRASIL>. Capturado em: 23/03/2009.

NOILAN, Christopher. **Batman Begins**. Direção: Christopher Noilan. Warner Bros Picture, 2005. 1 DVD (139 min.), color.

NOILAN, Christopher. **Batman: O cavaleiro das trevas** ( The Dark Knight). Direção: Christopher Noilan. Warner Bros Picture, 2008. 1 DVD (152 min.), color.

**Nova Escola**, São Paulo: Abril/fundação Victor Civita, jul.2009, v.25, Edição Especial.

PETERSON, Scott. **Batman**: A história de Batman. São Paulo: Ed. Fundamentos, 2008.

PILCHER, Nadir A. **A felicidades na ética de Aristóteles**. Passo Fundo, RS:UPF,2004.

PLATÃO. **A República**. Coleção Os Pensadores. Tradução: Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

RAIMI, Sam. **Homem-Aranha** (*Spiderman*). Direção: Sam Raimi. Columbia Picture, 2002. 1 DVD (121 min.), color.

RAIMI, Sam. **Homem-Aranha 2** (*Spiderman 2*). Direção: Sam Raimi. Columbia Picture, 2004. 1 DVD (126 min.), color.

RAIMI, Sam. **Homem – Aranha 3** (*Spiderman 3*). Direção: Sam Raimi. Columbia Picture e Sony Sony Picture Entertainment , 2007. 1 DVD (139 min.), color.

RATNER, Brett. **X-men: O confronto final** (*X-men: The last stand*). Direção: Brett Ratner. 20th Century Fox Film Corporation, 2006. 1 DVD (104 min.), color.

REALE, Giovanni. ANTISERI, Dario. **História da filosofia**. Vol I. São Paulo:Paulus, 1990.

REBLIN, Iuri A. **Para o alto e avante: Uma análise do universo criativo dos super – heróis**. Porto alegre, RS: Asterisco, 2008.

REINHART, Matthew. **DC Super-Heróis: O poderoso livro pop-up**. São Paulo: Salamandra, 2010.

SATRE, Jean Paul. **O ser e o nada**. Petrópolis,RJ: Vozes, 2005.

SIEGEL, Jerry; Shuster, Joe. **Superman**. Crônicas. Rio de Janeiro: Panini Comics/DC Comics, 2007, Volume I. Edição Histórica.

SINGER, Bryan. **X – Men: O Filme**. Direção: Bryan Singer. 20th Century Fox Film Corporation, 2000. 1 DVD (104 min.), color.

SINGER, Bryan. **X – Men 2**. Direção: Bryan Singer. 20th Century Fox Film Corporation, 2003. 1 DVD (133 min.), color.

STAN, Lee; DITKP, Steve; ROMITA, John. **Spider-man Collection**. São Paulo: Marvel Comics/Editora Abril, 1963.

THOMAS, Roy; LARK, Michael. **Superman**. A guerra dos mundos. São Paulo: Mythos editora/DC Comics, 2001. Edição especial.

KANE, Bob; FINGER, Bill. **Detective Comics**. New York: DC Comics, nov. 1939.

KANT, Immanuel. **Fundamentação da metafísica dos costumes**. Tradução: Leopoldo Holzbach. São Paulo: Martin Claret, 2003.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são Super-Heróis**. Tradução: Marcello Borges. São Paulo: Cultrix,2008.

KRAUT, Richard. **Aristóteles: A Ética a Nicômaco**. Porto Alegre: Artmed,2006.

VAL, Maria da Graça. Alfabetização: Educadores discutem como melhor o ensino na área.**Nova Escola**, São Paulo:Abril/fundação Victor Civita, nov.2006, v.21, n.197.

VERGNIÈRES, Solange. **Ética e política em Aristóteles: Physis, ethos, nomos**.São Paulo: Paulus,1998.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação: da rejeição a prática**.São Paulo: Contexto.2009.

VIANA, Nildo. **A questão dos valores**. Revista Cultura & Liberdade. ano 2, n.2, abril de 2002.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WESCHENFELDER, Gelson. **Filosofando com os Super-Heróis**. Porto Alegre: Ed. Mediação, 2011.

WINDSOR-SMITH, Barry. **Arma X**. Rio de Janeiro: Panini Comics/Marvel Comics, out. 2003. Edição Especial.

XAVIER, Cristina Levine Martins. Quadrinhos, psicologia e espiritualidade: símbolos e mitos estruturam o desenvolvimento psíquico e espiritual. **Psicologia para América Latina**, México, Num.4, ago.2005. Disponível em [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2005000200008&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2005000200008&script=sci_arttext) Capturado em:02/09/2010.