

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

Historietas y la influencia en la formación de los lectores. El ejemplo del Batman y Superman.

Fábio da Silva Paiva, José Luis Simões, Ruy de Deus e Mello Neto y Mariana Lins de Oliveira.

Cita:

Fábio da Silva Paiva, José Luis Simões, Ruy de Deus e Mello Neto y Mariana Lins de Oliveira (2009). *Historietas y la influencia en la formación de los lectores. El ejemplo del Batman y Superman. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/255>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Historietas y la influencia en la formación de los lectores

El ejemplo del Batman y Superman

Prof. Fábio da Silva Paiva (mestrando)

Coautores:

Prof. Dr. José Luis Simões

Prof. Ruy de Deus e Mello Neto (mestrando)

Prof. Mariana Lins de Oliveira (mestranda)

Universidade Federal de Pernambuco

fabiosilvapaiva@hotmail.com

Introducción

Este trabajo es parte del desarrollo de la investigación para una Maestría en Educación en la Universidad Federal de Pernambuco y se ve, a través de un conjunto de textos y su análisis, la influencia que los super-héroes de historietas pueden tener en la formación de los que las leen. Las discusiones están en un proceso creciente, para indicar si los cuarteles generales de super-héroes podrían contribuir a la formación del lector.

El progreso de la investigación apuntará ciertamente a otras discusiones de las aquí abordadas y algunos puntos importantes serán contemplados más adelante, sumándose a esta etapa inicial.

El cómic en la educación

Podemos rastrear el origen de los comics, hace mucho tiempo y puedo decir que surgió de la necesidad humana prehistórica a partir de los cuentos, haciendo pinturas rupestres en la secuencia de movimiento (Vergueiro 2006), o las imágenes de un Goya, o incluso en los "vía crucis" de las iglesias católicas (BRAGA, PATATES 2006). Sin embargo, los cómics tienen origen, oficialmente, a finales del siglo XIX con la introducción de "globos" discurso en el personaje, algo que caracterizó a la Sede como una forma de arte diferente.

Es cierto que antes de ser considerado arte, los comics eran objeto de prejuicios e incluso en una época de persecución, se los asociaba a los "problemas" de la adolescencia. Por ejemplo, la rebelión y la homosexualidad eran atribuidas, en algunos casos, a la influencia negativa de los personajes de tiras cómicas. Esta situación se mantuvo durante al menos 70 de sus más de 100 años de existencia.

De acuerdo con las ideas de Vergueiro (2006):

“De uma maneira geral, os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores”.

Gran parte de los sentimientos y pensamientos relacionados a los cómics se deben al período posterior a la Segunda Guerra Mundial y comienzo de la Guerra Fría, cuando la "caza de brujas" de los libros de historietas tuvo como su principal "inquisidor" el psiquiatra alemán con sede en los Estados Unidos, El Dr. Frederic Werth. Su principal libro, llamado "La seducción del inocente" (Seduction of the innocent, 1954), sostuvo que la lectura del cómic Batman y Robin por los jóvenes puede llevarlos a la homosexualidad. Además, sostenía que el contacto prolongado con las historias de Súper-man podría hacer que los niños, creyéndose capaces de volar, se tiraran por la ventana de un edificio. (Vergueiro 2006).

Estas ideas provocaron un movimiento sin igual en el mercado de los cómics, dando lugar a grandes pérdidas, tanto financieras como culturales (como la disminución de las ventas de historietas y su forma de producción) convirtiéndose en "consumibles" sólo por los niños, dentro de los patrones antiseductores, establecido por Werth. En palabras de GUEDES (2004):

“Wertham passou a alertar os pais e mestres naquela sociedade ultraconservadora quanto aos malefícios que a leitura de quadrinhos poderia acarretar às crianças, liderando uma cruzada contra os comics¹; daí, uma autêntica caça às bruxas irrompeu em território americano. Em suas campanhas difamatórias, nas rádios, em programas de televisão, e em

palestras nas escolas, o psiquiatra mostrava a violência, o erotismo e o sadismo contidos nas histórias em quadrinhos que de acordo com suas teorias, seriam as responsáveis pela delinquência juvenil instaurada na América pós-guerra.”

En contrapunto a esto, se ha hecho mucho. La producción de historias tiene una parte importantes volcada a temas de actualidad y varias obras son contrarias a las reflexiones del Dr. Wertham. Después de todo, hay muchas influencias relativas a la homosexualidad en la vida cotidiana de los jóvenes (y no existen dudas de que estas influencias son negativas) en adición a cualquier niño que pueda querer imitar a Súper-Man también pueden intentar imitar a un bombero, involucrándose, sin pensarlo, en un incendio. Lamentablemente, las ideas del Dr. Wertham se encuentran en modo alguno en la mente colectiva, pero de forma mucho menos agresiva y cada vez con menor intensidad.

Los comics son parte de la vida cotidiana de todas las personas en el comienzo de este siglo. Su influencia se observa a través de la música, el cine, la literatura y otras diversas formas de manifestaciones artísticas y culturales. Incluso los menos atentos se enfrentan a diario con imágenes relacionadas con los clásicos personajes de cómics (Batman, Súper-Man, Spiderman, entre otros), ya sea con los caracteres presentados en diversos productos, dibujos animados y hasta en los comercios donde se encuentren los comics. Entre las boleterías más grandes de los cines actuales podemos encontrar películas basadas en cómics y libros de historietas.

Previamente presentado únicamente como una influencia negativa, las historias en los comics pueden ser una fuente de beneficios para el desarrollo cultural y moral de los lectores. Vergueiro (2006, páginas 21 a 24) indica una serie de ventajas en el uso de las historietas para la educación, entre ellos están:

- a) “Os estudantes querem ler os quadrinhos – HQs fazem parte do cotidiano de crianças e jovens e sua leitura é muito popular entre eles.” Além de existir uma “forte identificação dos estudantes com os ícones da cultura de massa – entre os quais se destacam vários personagens dos quadrinhos”.
- b) “Existe um alto nível de informações nos quadrinhos – as revistas de história em quadrinhos versam sobre os mais diferentes temas (...).”
- c) “As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos – (...) Devido aos variados recursos da linguagem quadrinhística – como o balão, a onomatopéia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas -, os estudantes têm acesso a outras formas de comunicação que colaboram para seu relacionamento familiar e coletivo”

- d) “Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura – (...) Hoje em dia sabe-se que, em geral, os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, jornais e de livros”.
- e) “Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes – (...) na medida em que [as histórias em quadrinhos] tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase que de forma despercebida para eles”.
- f) “O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar – sendo uma narrativa com linguagem fixa, a constituição de uma história em quadrinhos implica na seleção de momentos-chave da história para a utilização expressa na narrativa gráfica, deixando-se outros momentos a cargo da imaginação do leitor.”
- g) “Os quadrinhos têm um caráter globalizador – por serem veiculadas no mundo inteiro, as revistas de histórias em quadrinhos trazem normalmente temáticas que têm condições de ser compreendidas por qualquer estudante, sem a necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiaridade com o tema, seja ela devida a antecedentes culturais, étnicos, lingüísticos ou sociais”.
- h) “Elas [as histórias em quadrinhos] podem ser encontradas em praticamente todas as esquinas, em qualquer banca de jornal do país, a um custo relativamente baixo quando comparado com outros produtos da indústria cultural. Além disso, também estão disponíveis em supermercados, farmácias, armazéns, papelarias e outros estabelecimentos comerciais”.

Entre los argumentos de la autora como sólo "alguna razón para defender el uso de historias en los comics", nos encontramos no sólo con el valor de libros de historietas en un libro de texto, sino también con el poder de integración de los cómics entre los niños y los jóvenes. Para los jóvenes es agradable leer los cómics, es fácil y barato. Además de que "leer" un cómic puede ocurrir incluso antes de la alfabetización, desde los diseños a "lectura", esto se hace incluso en un idioma diferente.

Como medio de comunicación de masas, y para la integración de los cómics sigue creciendo, ya sea a través de sus propias historias en los cómics u otras formas de comunicación, la figura del súper-héroe se destaca como un icono de gran influencia. Los cómics son la parte que crece más significativamente en el mercado editorial, incluso teniendo en cuenta la competencia con una red mundial de computadoras.

El Súper-Héroes: Superman y Batman como ejemplos para la formación

El tipo de súper-héroes es la más consumida entre los jóvenes y es también el de más rápido crecimiento. Aunque sus orígenes están vinculados con el origen de sus comics a finales del siglo XIX, el Súper-Héroe verdaderamente representativo nace con la creación de la Súper-Hombre (Superman) en 1938. Al año siguiente, 1939, fue creado por orden de la editorial que fue entusiasmado por el éxito del primer carácter, un nuevo súper-héroe, de perfil muy diferente al primero: Batman.

Setenta años después, todavía están entre los dos símbolos culturales más importantes de este arte y de esta forma de comunicación. Pocos personajes, en cualquier forma de presentación, se mantuvieron de manera similar por tanto tiempo. En todo el mundo, los niños de diferentes cultos llevan trajes de los personajes, inventan juegos, dándose, además, la compra de juguetes y un sin fin de productos que llevan los símbolos de Batman y Superman. Sus dibujos animados son vistos por millones todos los días, así como sus películas son vistas también por muchos padres junto a sus hijos.

Las ventas de los libros de historietas de ambos personajes, también siguen siendo elevados, han mantenido a lo largo del tiempo al público cautivo y incrementando también el número de lectores cada año.

Según RIBAS (2005): “Ao longo dos seus 65 anos, Batman se confirmou como o mais difundido e adaptado produto dos meios de comunicação de massa em todos os tempos, sucesso contabilizado em milhões de dólares”.

Creo que es innegable la influencia de las historias en los comics de hoy, y no podemos negar la expansión del mercado de los cómics y su consiguiente serie de lectores (o las expectativas, los oyentes y otros que los consumidores en general de este género). Niños de todo el mundo saben la clásica cita "la alta y hacia adelante," los jóvenes de Batman llevando símbolos en camisetas y botones; y no se puede evitar la imaginación popular: una capa roja y el símbolo del murciélago. La súper-héroes son tan presente, que, de alguna manera, causa una interferencia con el comportamiento puede ser imitado en sus "acciones".

Según Vygotsky (1987) la imitación es una característica importante en la formación y el aprendizaje de las personas. A imitar, el niño puede interiorizar un conocimiento que no conocía y este aprendizaje tiene sentido para él desde entonces.

Los héroes de los comics son cada vez más complejos y "humanos", pero mantienen sus raíces en valores, actitudes y sentimientos nobles.

LOEB y MORRIS (2005, página 28) escribe:

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

El mismo autor cita al filósofo SENECA escribir:

“Escolha para si um herói moral cuja vida, conversa e rosto expressivo lhe agradem; e então imagine-o o tempo todo como seu protetor, seu padrão ético. Todos nós precisamos de alguém cujo exemplo possa nortear nosso caráter. (...) Valorize um homem de grande caráter e tenha-o sempre em mente. Então, viva como se ele o estivesse observando e ordene todas as suas ações como se ele as visse.”

Toda esa inspiración puede estar contenida en los super-héroes que sirven como modelos a seguir. Un súper-héroe que entrega su vida a promover el bien social, que dedica todas sus fuerzas y esfuerzos para ayudar a las personas que a menudo ni siquiera saben si es importante para todos, sin duda es un buen ejemplo de imitación en el proceso de desarrollo.

Son Batman y Súper-Man algunos de los más vendidos y, por consiguiente, las más leídas obras de cómics de todos los tiempos. Algunas obras que, por tanto, siguen siendo influyentes, incluso después de décadas de su publicación. Estas obras están sujetas a los valores objetivo de comercialización, pero imagino que deben prevalecer y mantener los valores morales en manos de sus principales caracteres: la bondad y la justicia (aunque sea violenta y sin costo alguno).

Waid (2005) dice:

“o público leitor de histórias em quadrinhos hoje vê um mundo muito mais perigoso, mais injusto e muito mais enlouquecido que o mundo visto por minha geração. Para eles, e provavelmente de maneira mais correta do que a criança que existe em mim gostaria de acreditar, o mundo é um lugar onde sempre vence o capitalismo desenfreado, onde os políticos sempre mentem, os ídolos esportivos usam drogas e batem na mulher, e onde as cercas e os piquetes são suspeitos porque escondem coisas terríveis.” (...) “Até que ponto um homem que voa

e usa capa vermelha é relevante para jovens que têm de passar por um detector de metal nas escolas? Como os jovens encontrarão inspiração em um alienígena, quando aprendem que os visionários morais e figuras inspiradoras da história – de Bobby Kennedy a Martin Luther King e Mohandas Gandhi – tiveram a mesma recompensa por seus esforços: uma bala e um enterro?”

Quizás el extraterrestre sea pertinente, ya que representa los valores que se mantienen guardados en los que buscan sus historias. Los jóvenes que comienzan a leer sus sagas, sabiendo que al final el hombre de la capa roja que volaba gana. No será baleado, ni siquiera será enterrado. Los jóvenes desean, sin duda, que esto les ocurra también a los héroes reales.

Las transformaciones de los personajes están relacionadas con las transformaciones sociales del siglo XX. Estas transformaciones fueron el producto de una preocupación artística, cultural, moral o puramente comercial. Se sabe que siempre que ocurre un cambio significativo en la sociedad se observa un resultado casi inmediato en los cómics, como el de los cambios realizados para la "caza de brujas" en los cómics después de la guerra y otras situaciones, como Spider-Man, cuando ayudó a los bomberos para salvar a las víctimas del World Trade Center durante el día el 11 de septiembre.

GUEDES (2004), expresado con pasión por la excelencia a los lectores y coleccionistas como yo:

“Afinal de contas, que papel ocupa a figura do super-herói na cultura popular? Para alguns, trata-se de um gênero como outro qualquer dentro da miríade de temáticas das histórias em quadrinhos. Há quem ache que a importância deles seja apenas parcial, não influenciando a arte dos quadrinhos de forma mais ampla. Para outros mais críticos, a caracterização de um homem musculoso travestido numa roupa colante é uma forma infantil de seus autores transmitirem suas frustrações e complexos a leitores igualmente frustrados e complexados. Ou seja, produto de consumo para gente mal resolvida! E, por fim, há quem diga que os super-heróis não passam de propaganda ideológica americana. Quer saber? Talvez eles tenham razão, ou talvez estejam exagerando um pouco. (...) Mas se você insistir numa definição mais adequada não perca tempo com os detratores. Simplesmente pergunte a qualquer colecionador por que ele gasta seus trocados com tipos como o Homem-Aranha. Ele responderá com total propriedade: Porque os super-heróis são legais pra caramba!”

Este énfasis en la súper-héroes y representados en el tramo que, sin duda muestra la pasión de muchos de los cómics y el apoyo que estas obras representan en el desarrollo de los jóvenes.

Consideraciones Finales

Desde su creación hasta la actualidad, la Sede ha sufrido muchos cambios. Los cambios económicos y sociales que se han absorbido en los medios de comunicación y de sus personajes y elementos reproducen muchos comportamientos, a través de un modelo social aceptado. Sin embargo, algunos personajes van en contra de las prácticas comúnmente aceptadas. Personajes que, dotados con capacidades distintas, les proporcionan un "poder" más allá del normal, sostienen que los valores son a menudo ignorados por una sociedad manera egoísta e individualista.

Estos súper héroes también tienen la ventaja de ser amados por los lectores, que tienen incorporada en ellos una forma de entretenimiento que facilita su inserción y su capacidad de influencia.

Aún queda mucho por hacer respecto a cuestiones relacionadas con la lectura y la educación, para considerar la influencia de los súper-héroes de historietas, pero teniendo en cuenta la educación como un proceso continuo y amplio que se produce no sólo en las escuelas, sino que se pueden establecer paralelismos y puntos de correlación entre la educación y los cómics.

Bibliografía

- BRAGA, Flávio. PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma cultura popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- GUEDES, Roberto. *Quando Surgem os Super-Heróis*. São Paulo: Opera Graphica, 2004.
- IRWIN, William (org.) *Super-Heróis e a Filosofia-verdade, justiça e o caminho Socrático*. São Paulo: Madras, 2005.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.
- RIBAS, Sílvio. *Dicionário do Morcego*. São Paulo: Flama Editora, 2005.
- VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- VYGOTSKY, Lev S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1988.