

A INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS DE QUADRINHOS NOS PRATICANTES DE MUSCULAÇÃO EM ACADEMIAS, SEUS MÚSCULOS E SEUS ESTEREÓTIPOS PERFEITOS: EM ESPECIAL O SUPER-MAN, HULK E A BARBIE

Edmar Pinto FERREIRA¹

Jane Adriane GANDRA²

RESUMO

O presente trabalho tenta salientar e analisar a influência dos personagens Super-Man, Hulk (para o masculino) e Boneca Barbie (para o feminino) na imagem desejada por praticantes de treinamento de força, objetivando hipertrofia muscular e no treinamento aeróbico, na *Academia Tribu's* na cidade de Alvorada do Norte, estado de Goiás. Como metodologia, inicialmente, foi organizado um referencial teórico sobre o assunto, para depois, coletar informações a respeito dos personagens aqui estudados e comprovar se esses exerciam alguma influência estética sobre os frequentadores da academia citada.

Palavras-chaves: Super-Heróis. HQs. Academia de Ginástica. Comportamento. Imagem corporal.

ABSTRACT

This paper attempts to highlight and analyze the influence of the characters Super -man , Hulk (for male) and Barbie (for women) to the desired image for strength training practitioners , aiming muscular hypertrophy and aerobic training , the Tribu 's Academy in Alvorada do Norte city, state Goiás. the methodology was initially organized a theoretical reference on the subject, and then collect information about the characters studied here and see if these exerted some influence on the aesthetic goers cited academy.

Keywords: Super heroes. Comics, Academy Gym. Behavior. Body image.

¹ Acadêmico da Especialização *Lato Sensu* em Estudos Literários da Universidade Estadual de Goiás – Câmpus Posse. E-mail: edmarpersonal@yahoo.com.br

² Orientadora deste artigo e Professora Doutora da Universidade Estadual de Goiás – Câmpus Posse. Email: jaggandra@ig.com.br

INTRODUÇÃO

Os super-heróis sempre foram objetos de fascinação para seus fãs, pessoas, quem já nunca se imaginou voando e tendo a visão de raio X, como o Super-Man, ou ainda, o corpo musculoso do Hulk e, para meninas, a Barbie que representaria o estereótipo de estilo de vida e corpo ideal para as garotas.

Fundamentados nessas questões, este presente trabalho ressalta e discute sobre como a imagem desses personagens passam a ser modelo de hipertrofia muscular e de corpo perfeito para os praticantes de academia. Para a coleta dos dados, optou-se apenas pela *Academia Tribu's* na cidade de Alvorada do Norte, estado de Goiás.

EVOLUÇÃO DE CORPOS E PERSONALIDADES

Angela Rama Vergueiro (2006) comenta que a produção de histórias em quadrinhos³ é uma prática muito antiga, ou seja, ela surgiu da necessidade humana de contar histórias, no período da pré-história. Para exemplificar tal afirmativa, a autora entende que o hábito de colocar desenhos simples em sequência de movimentos nas paredes das cavernas já era um esboço da criação deste gênero literário. Porém, as HQs surgem de maneira sistemática e no padrão que exige o gênero no final do século XIX, com a inclusão de “balões” de fala nos personagens, interjeições, uso de onomatopeias, desenhos em movimento cinéticos, etc.

Dentre os praticantes de musculação em academias de ginástica, é comum pessoas usarem termos, como: “Quero ficar grande igual ao Hulk ou o Super-Man, ou as mulheres quererem ficar “finas” iguais a boneca Barbie. Vamos a seguir ver como surgiram, inicialmente os três personagens, objetos desse estudo, e como as mídias os reescrevem nos dias atuais para ficarem talvez mais “vendáveis”, a todos os mercados. Nildo Viana (2011) diz que os super-heróis são produtos históricos e sociais como qualquer outra produção cultural. Este caráter social e histórico dos super-heróis é pouco abordado nos estudos sobre quadrinhos e sobre esses personagens, mais especificamente.

Super-Man

Super-Man foi criado quando os Estados Unidos saíam da Grande Depressão e sonhavam com tempos melhores para o futuro. A criação do Super-Man foi pela *Editora DC*

³ Será utilizada a sigla HQs para se referir a Histórias em Quadrinhos, neste estudo.

Comics pelo escritor Jerom Jerry Segel e Joe Shueter, e sua primeira aparição se deu em Junho de 1938. A história do personagem conta que um bebê foi enviado ao planeta Terra por seu pai Jor-El, diante da desintegração do planeta natal. A nave espacial enviada à Terra aterrissou no fictício povoado de Smallville, no Estado do Kansas, nos Estados Unidos. O bebê foi adotado, encontrado e criado por um casal de fazendeiros norte-americanos que não podiam ter filhos e viram no menino a oportunidade de serem pais, recebeu o nome de Clark Kent, e ao longo do seu crescimento seus pais adotivos observavam seus poderes sobrenaturais da criança. *Super-Man* é também um símbolo de alguém que acredita em valores, como a humanidade, justiça e verdade.



Shuster, first appearance
1938

Figura Extraída do Site: <http://thepracticalleader.com/kryptonite-even-superlative-leaders-have-to-be-careful/>, Acesso em: 2015

Como podemos observar as primeiras imagens do personagem, são bem simples distante dos padrões “Fitness” de hoje. No enredo, Clark Kent é um moço pobre, morador de uma fazenda interiorana, com ares de justiça e com certa imponência, sem ser arrogante. Conforme o site oficial (<http://www.supermanjaviolivares.net/>), a primeira vez que o personagem saiu dos quadrinhos e foi para as telas de cinema foi em 1941 numa série de curtas animações ainda em preto e branco, interpretado pelo ator americano Kirk Aylm. Foram nessas séries que nasceram os bordões “É um pássaro! É um avião!” e “Mais rápido que uma bala, mais poderoso que uma locomotiva, capaz de saltar prédios altos em um único pulo”.

Kirk Aylmum sujeito de aparência pouco atlética, foi escolhido para personificar o homem de aço mesmo não tendo o corpo musculoso, mostrando assim que na década de 30 e 40 o *Super-Man* agia mais com sua inteligência do que com sua força.

No Brasil, ainda em exibição pela rede aberta de televisão (SBT), temos o desenho da “Liga da Justiça”. Nesta série, aparece o atual *Super-Man*, bem mais musculoso e robusto do que no início da sua criação. Agora, é um homem que no imaginário de todos tem mais de 1,90

(um metro de noventa) de altura, peitoral bem definido, e com uma leve expressão de mal na face do desenho.



Já quando falamos da versão de cinema do *Super-Man*, seu último filme em 2013, foi interpretado pelo ator Henry Cavill, que também fez o homem de aço e sua nova versão ganharem mais músculos, e ligeira expressão de mal no rosto, com uma expressão de arrogância e imponência. Como se pode ver pela imagem que segue abaixo:



Ainda segundo Luís Carlos Nogueira (1998),

O Super Homem pode ser imortal (ainda que uma morte temporária obrigada por um decréscimo de popularidade, ou seja, por uma estratégia econômica da DC Comics, empresa proprietária dos direitos da personagem, tenha ocorrido) mas as pequenas alterações a que é submetido provam que não é imutável (Luis Nogueira, 1998, p. 1).

Desde que surgiu, em 1938, a obediência ao gosto popular levou à criação de quase um Super-Man diferente por cada década.

Hulk

A marca Hulk pertence à *Editora Marvel Comics* e representa um personagem cheio de músculos e jeito de mal. Em se tratando desses dois aspectos, Hulk de 1997 ganha dos três

personagens de quadrinhos que são objetos desse trabalho. Ele também desde sua criação até nos anos atuais foi o que mais teve intervenções dos novos recursos de informática.

Conforme o Site oficial da *Marvel Comics*, o *Incrível Hulk* foi criado pelos roteiristas Stan Lee e pelo desenhista Jack Kirby. Teve sua primeira história em quadrinhos em maio de 1962. Apesar de fugir dos padrões pré-estabelecidos para os super-heróis, Hulk considerado como um deles mais pelas suas características sobre-humanas do que por conceitos básicos de inserção no gênero.



Extraída do Site: www.cinema.terra.com

A história de criação do personagem- se dá quando o Dr. David Bruce Banner por meio de liberação de uma força desconhecida pertencente a todos os humanos e descoberta através da explosão de uma bomba de raios gama o transformando no que os militares do enredo chamam de Hulk. A partir daquele dia, sempre que o Dr. Bruce ficava enfurecido, sua frequência cardíaca e elevada por meio da raiva o transformava no monstro verde e extremamente forte, que sai sem controle, destruindo tudo que encontra pela frente.

Mas Hulk tem, sobretudo, um caráter bem humano, pois mesmo transformado em monstro, o Dr. Bruce quer fazer o bem. Nas HQs, apesar da perseguição dos militares, o Hulk sempre salva o mundo de uma ameaça maior que ele mesmo.

Sua primeira versão para cinema foi no ano de 2003, tendo o ator americano Eric Bana como protagonista.

Já em 2008 foi lançado outro filme do Hulk com o ator Edward Norton no papel principal. Nas duas versões, o personagem tem efeitos especiais de um homem “monstruoso” cheio de músculos e com expressões de mal no rosto, que pode ser visualizados na gravura disponibilizada abaixo



Extraída do Site: www.cinema.terra.com

Barbie

Em sem tratando de perfeição tanto no mundo dos quadrinhos como no mundo dos animes, temos a boneca Barbie.

De acordo com Fernanda R. Theodoro (2008), destaca a relação que algumas crianças têm com a boneca Barbie e como acham que essa figura, símbolo de beleza e jovialidade, realmente existe, pois seus fãs clubes e sites de publicação fazem de conta que a própria Barbie interagi com os fãs.

[...] a leitora pergunta: Barbie, você existe? E a boneca, dotada de vida, responde-lhe: “Existo sim, Lu...No coraçãozinho de casa uma de vocês que gostam de mim”. Em quanto nos gibis, as garotas pedem dicas (‘Acho você o máximo, Barbie. O que você faz para os seus cabelos ficarem tão bonitos?’ Conselhos diversos (Fernanda Theodoro, 2008, p.4).

A boneca Barbie, sem sombra de dúvidas, é uma das bonecas mais famosas do mundo. É considerada símbolo de beleza e moda, sendo referência de muitas jovens garotas. Uma de suas marcas registradas é o cabelo loiro com vestimentas em cor de rosa.

A boneca foi oficialmente lançada em março de 1959 nos EUA, pela empresa Mattel. Existem duas versões bem conhecidas sobre de onde surgiu a ideia de criar uma boneca com o corpo de uma mulher adulta.



Conforme Padilha e Karla Dayane de Sousa et al. (2007), uma destas versões é a de que a senhora Ruth Handler, que juntamente com seu marido Elliot Handler fundadores da empresa de brinquedos Mattel, viu sua filha Barbara brincando de trocar roupas em bonecas feitas de papel então teve a ideia de fabricar bonecas com as características de uma mulher e deu a ela o nome de Barbie, apelido de sua filha uma forma de homenagear a menina. A segunda versão trata-se de que a ideia de fabricar a boneca veio de uma viagem de férias que o casal e seus filhos a Suíça, local onde passeado pelas ruas a menina Barbara viu uma boneca, que até então era desconhecida diferente das outras esta tinha corpo de mulher, a menina pediu à mãe que comprasse, pois a queria para decora seu quarto. A senhora Handler decidiu então comprar dois exemplares da boneca um para a menina e o outro para seus engenheiros de produção. A boneca que despertou o interesse de todos era a Bild Lili. O diferencial dessa boneca estava na aparência, pois tratava-se de uma boneca adulta/jovem, ou seja, era o estilo de boneca que Ruth tinha em mente.

Dessa forma, em 1959, a primeira Barbie foi lançada e em 1964 a Mattel adquiriu os direitos da Bild Lilli, que em seguida teve produção encerrada. Hoje em dia, existem diversos modelos de Barbie (morena, loira, ruiva e com vasta diversificação no vestuário) e até um boneco masculino foi criado, com o nome de Ken.

Além da verdadeira história da Barbie, algumas polêmicas rodeiam a boneca mais querida do mundo. Numa dessas, ela foi fortemente criticada pela promoção do seu padrão de beleza de uma jovem mulher, pois muitas garotas tentam imitar esse padrão, tornando-as anoréxicas. Liliane Machado (2007) cita em seu trabalho que, ao representar os gêneros, percebe que as mídias não são um espelho fiel ou distorcido da realidade, na medida em que

estabelece valores e normas, participando ativamente da construção do sistema de sexo-gênero: flerta com os feminismos, valoriza a verdadeira mulher.



Porém se podemos realmente transformar nas medidas da Barbie em uma pessoa de carne e osso do mundo real, provavelmente, ela teria 1,76 cm de altura pouco mais pouco menos, 92 cm de busto, uma cintura de 40 cm e um quadril de mais o menos 70 cm, calçaria sapatos tamanho 35 e pesaria em média 49 a 51 quilos. Assim, seria uma pessoa com o Índice de Massa Corporal (IMC) de 15 ou 16, e se enquadraria como anoréxica, provavelmente não iria menstruar e teria sérios problemas ósseos devido a suas proporções.

Na versão da boneca Barbie de 1963, junto da embalagem da boneca, vinha um livro intitulado "Como Perder Peso". O conteúdo inteiro do livro dizia apenas "NÃO COMA"! Uma balança com um peso fixado em 50kg, foi outro acessório que acompanhou o produto e apenas em 1997, a boneca ganhou uma cintura mais larga e a fabricante Mattel, declarou que o novo tamanho se adequaria à moda contemporânea. Bem aí se encontra o padrão de beleza atual: mulher “perfeita” é rica e loira. De acordo com a mídia, quem não tem esses requisitos está fora das melhores oportunidades de emprego e conseqüentemente uma acessão profissional e pessoal de sucesso.

DISCUSSÃO DOS DADOS

Os personagens que são objetos para este estudo têm pouca coisa em comum. Porém, todos eles aguçam o imaginário de crianças e também de adultos há anos no que se refere à imagem de conquistar o corpo perfeito, segundo os padrões de hoje. E com tanta influência da mídia em contextos diferentes de sociedades e realidades, o SuperMan americano, por exemplo, é sempre modelo de força, dignidade, sabedoria e lealdade. Em suas histórias de “poderes”, que algumas pessoas sonham em ter, o seu porte físico perfeito é uma das coisas que muitos praticantes de musculação mais desejam. Em seu trabalho Vilson André Moreira Gonçalves et al, (2015), diz que o Supe-Man exibe um físico poderoso, ressaltado pelos trajes justos e coloridos, que remete a práticas atléticas.

Já o personagem Hulk poderia ser inspiração para futuros Mister Olympians, que querem ficar grandes e fortes como o desenho.

No caso da Barbie, ela é tida como símbolo de beleza e perfeição para muitas mulheres praticantes ou não de atividades aeróbica e musculação. Com suas proporções exageradas de magreza e beleza distantes da realidade, principalmente da mulher brasileira.

A investigação sobre os três personagens apresentados neste estudo foi feita na academia *Tribu's* na *Cidade de Alvorada do Norte, estado de Goiás*, o recorte da amostra foi composta de 40 pessoas de ambos os sexos, todos voluntários, foram feitos por meio de um questionário aberto e fechado além de conversas informais. Os entrevistados, praticantes de musculação e atividades aeróbicas, que participaram desta enquête são pessoas que exercem profissões populares, como professores, comerciantes, atendentes etc. Sua faixa etária está entre 12 e 58 anos de idade, de ambos os sexos. Eles ainda têm os mais diferentes graus de escolaridade, desde alfabetizados a pós-graduados. O tempo de prática esportiva também é variada dentre os integrantes deste grupo investigado, pois há pessoas que praticam esportes desde um mês até dezenove anos de prática esportiva.

Na primeira questão, quando perguntado: Você gosta de desenhos animados? O resultado foi que a maioria dos entrevistados, 87%, disseram sim contra 13%.

Independentemente da idade, parece que este resultado aproxima-se à ideia de que “Os super-heróis chamam a atenção de crianças e adolescentes porque são capazes de divertir, estimular a criatividade e imaginação e enriquecer os valores culturais, além de estabelecer projeções de papéis sociais” (TARDELI; REBLI, *apud* VIANA, 2011). No Gráfico 2, Quando perguntado: Você se identifica com alguns dos personagens objetos desse questionário? 68%

disseram sim, e 32% disseram não. Sobre este assunto, Adriano Beiras et al (2007) considera que “ao mesmo tempo refletindo e construindo realidades, as HQ de super-heróis ganham vida na imaginação de seus leitores, estabelecendo fortes ligações com o mundo cotidiano destes.

Contudo, quando perguntamos se os entrevistados gostariam de se parecer com alguns desses personagens, o resultado foi 70% disseram não e 30% Sim. Resultado que parece contraditório quando apresentamos os percentuais muito aproximados para a pergunta: Esteticamente algum dos personagens desse Estudo te chama a atenção? 51% disseram sim, e 49% não. Assim, o universo de pessoas que responderam positivamente, foi necessário identificar em quais itens. Como mostra o gráfico 1, disponibilizado abaixo:

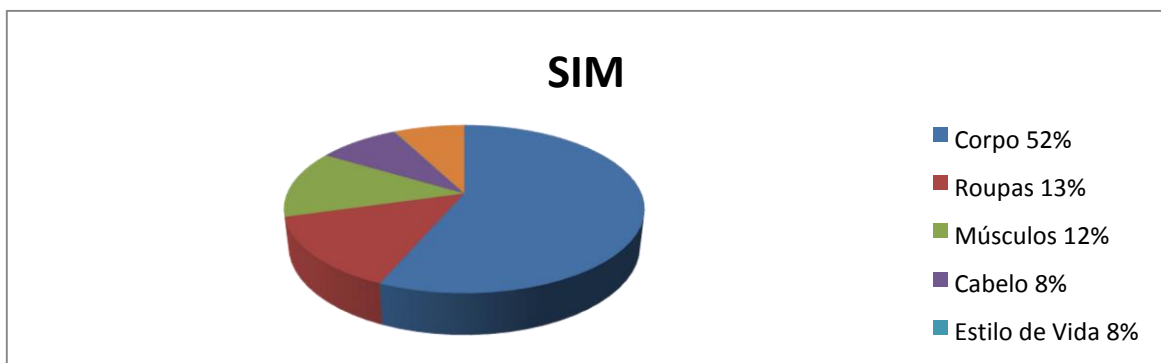


Gráfico 1 .Das Pessoas que afirmaram positivamente na pergunta anterior

Ainda de acordo com o estudo de Wienke (1998), citado por Adriano Beiras et al (2007), mesmo não havendo compatibilidade de interesses entre sujeito e personagens, a imagem perfeita destes seduz o leitor, e é mais provável que a proporção de que quase todos os sujeitos pesquisados aspirem possuir um corpo mesomorfo, organizando suas práticas corporais a partir de uma destas três estratégias: Confiança, reformulação ou rejeição.

Em decorrência disso, foi necessário perguntar: Você Mudaria algo em seu porte físico para ficar parecido com alguns desses personagens? 53% disseram não, e 47% disseram sim. Como foram percentuais muito aproximados, surgiu a necessidade de descobrir quais parte do corpo ou da personalidade seriam modificados, seguindo o protótipo dos personagens em HQs. Amostragem que pode ser vista no Gráfico 2 abaixo

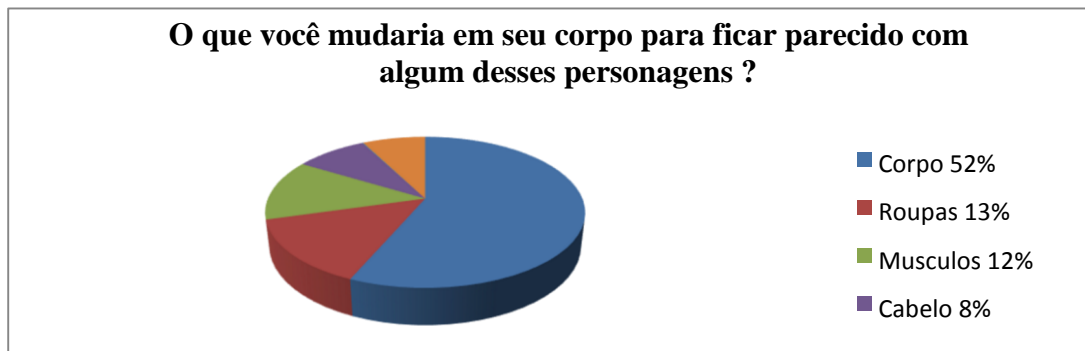


Gráfico 2: O que você mudaria em seu corpo para ficar parecido com algum desses personagens?

Os últimos dados apresentados acima acabam por serem contraditórios diante das respostas anteriores, pois quando perguntamos: Alguns desses Personagens de Ficção o influenciaram na sua decisão de frequentar a academia? A resposta negativa atingiu 80% dos entrevistados contra 20% que afirmaram positivamente.

Ao final desse estudo, podemos concluir que, pouca foi a influência que os personagens de quadrinhos objetos desse estudo fizeram na escolha das atividades praticadas por essa amostra frequentadores da *Academia Tribu's* em na Cidade de Alvorada do Norte, porém e necessário que se faça o estudo com maior quantidades de amostra ou outros personagens para que ter um resultado mais preciso ou até mesmo diferentemente desse obtido com esse artigo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação trata sobre a questão de como três personagens de HQs podem influenciar no imaginário dos praticantes de musculação na *Academia Tribu's* na cidade de Alvorada do Norte, como busca pelo corpo perfeito aos padrões estéticos de hoje. O perfil dos entrevistados apresentou-se bastante heterogêneo em relação à idade, sexo, profissão, escolaridade, objetivos e tempo que exercem a prática esportiva de musculação atividade aeróbica.

Depois de avaliado e discutido os dados coletados para este estudo, podemos concluir que, há pouca influência da imagem do Super-Man e Hulk como referência para a busca do corpo musculoso entre os homens jovens. O mesmo se verificou em relação às mulheres e adolescentes para o modelo Barbie. Talvez, em estudos futuros ampliando o campo de atuação e classificando outras variáveis o resultado se mostre diferente do obtido neste trabalho.

REFERÊNCIAS

BEIRAS, Adriano et al. **Gênero e Super-Heróis: O traçado do corpo masculino pela norma.** Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. Revista Brasileira de Psicologia e Sociedade;19 (3): 62-67,2007.

GONÇALVES, Vilson André Moreira et al. **Superman versus batman: códigos representacionais da masculinidade heroica.** II Congresso Internacional de História UEPG-UNICENTRO, 2015. Disponível em: <http://www.cih2015.eventos.dype.com.br>

MACHADO, Liliane. **Heroínas de celulose: uma abordagem interdisciplinar do cinema de animação.** - acesso em 11/08/2014. Disponível em: www.labrys.net.br. Acessado em acesso em: 10/10/2015)

NOGUEIRA, Luiz Carlos (1998). **O Mito do Super-homem.** Universidade da Beira Interior. Outubro de1998

PADILHA, Karla Dayane de Sousa, et al. **“Mamãe eu quero a Barbie!”: O impacto da boneca sobre o desenvolvimento da personalidade e identidade de gênero das meninas.** Disponível em: www.editorarezlize.com.br/revistas/fiped/trabalhos, acesso em 08/10/2015.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 3.ed. São Paulo: Contexto, 2006.

THEODORO, Fernanda R. **Barbie tudo o que você quer ser.... Ou considerações sobre a educação das meninas.** Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas (2008). Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/>. Acesso em 11/10/2015.

VIANA, NILDO et al. **super-heróis, Cultura e Sociedade.** Editora Ideias letras,2011.