

# SHAZAM! A METAMORFOSE NO IMAGINÁRIO DO HERÓI ENTRE OS JOVENS BRASILEIROS NO SÉCULO XX

SHAZAM! THE METAMORPHOSIS IN THE IMAGINARY OF THE HERO AMONG YOUNG PEOPLE IN BRAZILIAN TWENTIETH CENTURY

Jeferson Wruck<sup>1</sup>

Fausto Alencar Irschlinger<sup>2</sup>

WRUCK, J.; IRSCHLINGER, F. A. Shazam! A metamorfose no imaginário do herói entre os jovens brasileiros no século XX. **Akrópolis** Umuarama, v. 23, n. 2, p. 101-114, jul./dez. 2015.

**RESUMO:** Objetivamos demonstrar e refletir sobre as alterações nos “tipos” heroicos do imaginário dos jovens brasileiros, desencadeadas pela inserção das histórias em quadrinhos norte americanas no mercado nacional, a partir da década de 1930, e dos desenhos animados de super-heróis, após a década de 1960. Buscamos compreender como esses personagens, apoiados pelas técnicas da Indústria Cultural, suplantaram os heróis tradicionais e disseminaram uma nova imagem, a do super-herói, introduzindo novas concepções sobre o homem, a sociedade e a religiosidade na cultura nacional. Para tanto, trabalhamos com autores que abordam a temática da formação do povo e da cultura brasileira, como Darcy Ribeiro e Câmara Cascudo. Conceituamos o Imaginário para a História, baseando-se em Pesavento e Silva. Também utilizamos Joseph Campbell no campo da psicologia do arquétipo do herói, além de Knowless e Irwin, que direcionam um olhar filosófico sobre a ideologia dos personagens dos quadrinhos americanos. As histórias em quadrinhos, como uma manifestação cultural humana, estão carregadas de simbolismos, ora explícitos, ora ocultos. Observamos que, além de um meio de entretenimento, são veículos de ideias e intencionalidades atreladas à uma visão de mundo específica. Os quadrinhos de super-heróis, como produto midiático americano, participam da penetração ideológica exercida pelos Estados Unidos sobre o Brasil desde meados do século passado. Atualmente, podemos apontar os efeitos de sua influência na sociedade brasileira como indutores de consumo e a alta identificação do público nacional com seus símbolos e histórias.

**PALAVRAS-CHAVE:** História do Brasil; Imaginário; Herói; História em quadrinhos; Cultura de massa.

**ABSTRACT:** This paper aimed to demonstrate and reflect on the changes in heroic “types” from the imaginary of youngsters, triggered by the insertion of the North American comics in the domestic market from the 1930s and superhero cartoon after the 1960s. The authors seek to understand how these characters, supported by the Cultural Industry techniques, substituted the traditional heroes and spread a new image, that of a superhero, introducing new conceptions of men, society and religion on the national culture. For this end, authors who address the issue of people formation and the Brazilian culture, such as Darcy Ribeiro and Cascudo, were used in this paper. The Imaginary was conceptualized for History, based in Pesavento & Silva. The authors also used Joseph Campbell in the field of archetypal hero psychology, as well as Knowless and Irwin, who direct a philosophical look at the ideology of characters in American comics. Comics as a human cultural manifestation are laden with symbolism, sometimes explicit, sometimes hidden. It has been noted that, as well as being an entertainment me-

<sup>1</sup>Acadêmico do 2º ano de História da UNIPAR - Unidade de Cascavel. Contato: rap-torwruck@hotmail.com

<sup>2</sup>Professor e pesquisador do Curso de História da UNIPAR - Unidade de Cascavel. Contato: fausto@unipar.br

dium, they are vehicles of ideas and intentions linked to one particular view of the world. Super-hero comics, as a product of American media, take part in the ideological penetration exerted by the United States on Brazil since the middle of last century. Currently, the effects of its influence in the Brazilian society can be considered consumer inductors, and a high identification of the national audience with its symbols and stories.

**KEYWORDS:** History of Brazil; Imaginary; Hero; Comic; Mass culture.

## INTRODUÇÃO

As histórias de heróis estão entre as narrativas mais apreciadas pela humanidade. De Gilgamesh ao Homem Aranha, passando por Aquiles, Davi, Arthur e até Dom Quixote, a imagem do herói e os símbolos que ela carrega tem servido como motivo de inspiração e esperança para as pessoas de todas as eras e lugares. Desde a mais tenra idade, aprendemos a apreciar histórias de indivíduos extraordinários que lutaram bravamente contra o mal. Ainda na infância, somos ensinados a admirar os homens e mulheres que dedicaram suas vidas para fazer coisas grandiosas. A adoração do herói é universal e pode ser tanto religiosa quanto moral. Praticamente todas as nações criaram um panteão, estimulando o povo a imitá-los. Não há registros de uma cultura estéril em lendas e contos que falam de pessoas excepcionais escolhidas pelo divino para combater as forças das trevas.<sup>3</sup>

Esse estudo aborda o imaginário do herói entre os jovens do Brasil durante o século XX, procurando compreender quais foram as transformações ocorridas e por que elas ocorreram. Partimos dos anos iniciais do século, descrevendo como a tríplice origem da população do país, indígena, africana e europeia, deu forma ao imaginário e modelou os tipos heroicos que apareciam nas histórias que eram contadas e recontadas para as crianças. Analisamos como os contos tradicionais possuíam uma relação muito estreita com as vivências das pessoas e como, por meio deles, conselhos práticos e preceitos éticos eram transmitidos entre gerações. A seguir, apresentamos como a industrialização do país, que se inicia na década de 1930 e se intensifica após 1950, provocou um processo de êxodo rural que acabou por reconfigurar completamente nossa distribuição demográfica,

antes essencialmente agrária, depois massivamente urbana. A partir daí voltamos nossa atenção para o impacto que a nova forma de vida ocasionou no relacionamento familiar e como as lacunas comunicacionais que surgiram entre os membros da família foram supridas pelos meios de comunicação de massa. Relatamos que foi justamente por meio dessas novas mídias que as histórias dos super-heróis norte-americanos chegaram ao Brasil e conquistaram rapidamente o apreço dos jovens leitores. Na sequência, examinamos os novos heróis à luz de suas ideologias, comparando suas diferenças com os heróis tradicionais brasileiros. Por fim, são apresentadas evidências da influência que esses personagens exerceram, e ainda exercem, sobre os jovens brasileiros.

Destacamos que o termo “jovem”, aliás, é aqui usado com alguma liberdade para designar uma faixa etária que vai da primeira infância até o início da fase adulta. Não ignoramos as profundas e várias diferenças que existem entre as fases do desenvolvimento pelas quais o indivíduo passa no decorrer desses anos, mas para os nossos propósitos, estamos considerando apenas uma característica que, em maior ou menor grau, lhes é comum: é durante esse tempo que o sujeito está formando sua personalidade própria, diferenciando-se psicologicamente dos seus pais e construindo sua individualidade perante a sociedade. E é justamente nesse processo que se está mais susceptível à influência dos heróis, assimilando e reproduzindo seu comportamento (SOARES; CHALHUB, 2010).

Não é nossa intenção fazer uma distinção qualitativa entre heróis tradicionais e super-heróis estrangeiros. Não cabe à essa pesquisa apontar qual deles seriam as influências ideais para os jovens brasileiros, antes pretendemos identificar e compreender quais foram e como se consolidaram no imaginário dos jovens.

Para embasar este trabalho, recorreremos a vários autores e pesquisadores. Conceituamos o Imaginário, partindo das contribuições de Sandra Jatahy Pesavento e Kalina Vanderlei Silva. Dialogamos sobre a formação e a cultura do povo brasileiro apoiados em Renato Ortiz, Darcy Ribeiro, Roberto DaMatta e Luiz Câmara Cascudo, entre outros. Para esboçar as características do herói no imaginário buscamos referências em Raoul Girardet e Flávio Kothe, num viés sociológico e filosófico, e, numa perspectiva psicanalítica, Sal Randazzo e Joseph Campbell.

<sup>3</sup>Sobre a universalidade das lendas de heróis ver: CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

Com base das obras de Christopher Knowless e William Irwin pudemos discutir as ideologias contidas nos heróis de histórias em quadrinhos americanas e, a partir daí, lançando mão dos trabalhos de Gonçalo Junior, Sônia Bibe Luyten e Alvaro Moya, analisamos a inserção desses personagens na sociedade brasileira.

## DESENVOLVIMENTO

Pode-se dizer que o homem não apenas vive no mundo, mas imagina um mundo. Tudo a sua volta, desde os objetos que manuseia até as paisagens que admira, dos diálogos casuais às disputas políticas, está imerso numa realidade abstrata paralela à realidade tangível, a primeira sendo constituída pelos sentidos e significados atribuídos pelo homem numa tradução mental da segunda, mas nem por isso menos real que esta última. Para Sandra Jatthy Pesavento, todas as sociedades produziram suas próprias representações globais, ou seja, “um sistema de ideias-imagens de representação coletiva” mediante o qual as sociedades se “atribuem uma identidade, estabelecem suas divisões, legitimam seu poder e concebem modelos de conduta para seus membros” (PESAVENTO, 1995, p.16).

Esse conjunto de imagens e relação de imagens, algo como um capital pensante do *homo sapiens* é que chamamos de imaginário<sup>4</sup>. É aí que estão “armazenados” os símbolos que a humanidade construiu e está sempre construindo para interpretar e mediar suas relações com as pessoas e as coisas. O conceito de imaginário para a História significa:

[...] o conjunto de imagens guardadas no inconsciente coletivo de uma sociedade ou de um grupo social; é o depósito de imagens de memória e imaginação. Ele abarca todas as representações de uma sociedade, toda a experiência humana, coletiva ou individual: as ideias sobre morte, sobre o futuro, sobre o corpo (SILVA; SILVA, 2009, p. 213).

Dentre milhares de imagens que constituem o imaginário, há uma em especial que está sempre presente, seja nos mitos dos antigos sumérios, seja nas megaproduções do cinema hollywoodiano: o arquétipo do herói.

De acordo com Randazzo (1996, p. 160)

<sup>4</sup>Ver mais sobre Imaginário em: BACZKO, B. **A imaginação social**. In: Leach, Edmund et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

o herói pode ser definido como o “generoso defensor da verdade e da justiça, pronto a morrer por aquilo em que acredita e/ou ao serviço daqueles que não podem defender a si mesmos”. Habilidades excepcionais, portanto, não fazem de alguém um herói até que elas sejam usadas para proteger o “bem”. Superpoderes, aliás, são menos necessários que o compromisso com os princípios morais vigentes.

Poderíamos afirmar que herói é aquele que bravamente combate o mal e os malvados em defesa do bem e dos inocentes. Porém, como toda simplificação, essa tentativa apenas nos daria uma impressão superficial e ingênua, distanciando-nos de uma compreensão mais clara do conceito em questão. Ao lançarmos mãos de palavras “melindrosas” como “bem, mal e justiça” não podemos perder de vista que estamos evocando valores morais, ou seja, construções históricas e sociais cuja aceção varia geográfica e temporalmente. Mas, conquanto seja verdade que os ditames da moralidade sejam cambiantes, a função do herói é perene: servir-nos de exemplo e guiar-nos no bom caminho, qualquer que seja ele. “O conceito de um herói é o que os filósofos chamam de conceito normativo”, explicam Loeb e Morris (*in* IRWIN, 2005, p. 27). Segundo os autores, os heróis “tem um certo poder sobre nós. Apresenta-nos algo a aspirar na vida” (Idem), pois mantendo a imagem do herói em nossa mente “nós podemos achar um pouco mais fácil seguir a nobre estrada da moral” (IRWIN, 2005, p.31).

Randazzo (1996, p.161) afirma que o herói masculino, “com sua ênfase sobre independência, força e coragem, dominou a psique e a sensibilidade das culturas europeias”, o que certamente podemos estender para as culturas fundamentadas sobre o patriarcalismo. Essa citação é interessante porque nos remete aos dois campos da experiência humana onde podemos encontrar a presença do herói: a mente do indivíduo e os símbolos compartilhados pelo grupo.

A psicanálise revela que o simbolismo do herói atua por meio de nosso inconsciente durante todas as fases do desenvolvimento psicológico. Partindo dessas descobertas, o mitólogo norte-americano Joseph Campbell, em seu célebre *O herói de mil faces*, compara várias histórias demonstrando como as aventuras heroicas da mitologia e da literatura encontram eco na jornada de amadurecimento de nossa psique (CAMPBELL, 2007).

A sensibilidade, por sua vez, nos leva à uma dimensão histórica e social. A figura do herói não se limita à uma existência subjetiva, mas se projeta no campo das vivências sociais e símbolos coletivos como um ídolo, modelo ético compartilhado por uma coletividade. Kothe procura demonstrar, em uma análise de cunho marxista, como as características e moralidade dos personagens heroicos são determinadas pela conjuntura material do momento histórico em que são criados, difundidos e admirados. Para o autor, “rastrear o percurso e a tipologia do herói é procurar as pegadas do sistema social” (KOTHE, 2000, p. 08).

Protótipo de nossas aspirações morais, o herói também é a personalização da esperança. Estamos sempre esperando por um salvador, o “escolhido”, o indivíduo que tomará as rédeas dos povos e nos conduzirá aos tempos bem-aventurados, e “em torno deles cristalizam-se poderosos impulsos de emoção, de espera, de esperança e de adesão” (GIRARDET, 1987, p. 70).

Neste estudo, procuraremos identificar os tipos heroicos apresentados aos jovens brasileiros durante o século XX, começando pelos contos e lendas tradicionais e seguindo até super-heróis das histórias em quadrinhos e das animações televisivas.

Percebemos que no início do século XX, o Brasil ainda era um país essencialmente agrário, tanto econômica quanto demograficamente. Mais de 80% da população nacional habitava as zonas rurais e toda a produção estava voltada para cultivo e extração de matérias-primas. De acordo com Caio Prado Junior (1998, p. 210), o “Brasil tonar-se-á neste momento um dos grandes produtores mundiais de matérias-primas e gêneros tropicais. Dedicará aliás a isto, em proporção crescente, todas as suas atividades, já não sobrando mais margem alguma para outras ocupações”. Temos, dessa forma, uma estrutura econômica e social muito próxima ainda do que vinha sendo praticado no país nos séculos precedentes<sup>5</sup>.

Os meios de comunicação limitavam-se, até a década de 1920, aos jornais impressos cuja circulação estava restrita às capitais e centros urbanos. Depois começaram as transmissões radiofônicas, porém mesmo o rádio encontrava barreiras técnicas e econômicas para atingir o

grande público (ORTIZ, 2001).

Com uma população espalhada pelo interior do país, vivendo em regiões onde a interação social não se estendia muito além da comunidade de vizinhos, o único meio de transmissão de informação conhecido pela maior parcela dos brasileiros era o diálogo. Nesse ínterim, a visão de mundo e as práticas sociais eram recebidas pela tradição familiar e pelo ensino da religião, reforçadas pela vivência em grupos de pessoas que compartilhavam o mesmo sistema de criação e, em consequência, relativamente pouco alteradas pelas gerações subsequentes. De acordo com Darcy Ribeiro, a cultura brasileira era, embora arcaica, “muito integrada, em que um saber operativo se transmitia de pais a filhos e em que todos viviam um calendário civil regido pela Igreja, dentro de padrões morais bem prescritos” (RIBEIRO, 1995, p. 205).

Identificamos que o imaginário do brasileiro comum das primeiras décadas do século XX foi herdado de uma tríplice união de mentalidades. O povo e seus costumes foram formados pelos contatos e miscigenações, biológicas e culturais, entre o nativo indígena, o africano escravizado, o colonizador português e, a partir dos anos finais do séc. XIX, pelas levas de imigrantes europeus e asiáticos (CASCUDO, 1983, p. 31). Histórias, mitos e lendas de uns eram recontadas e assimiladas por outros, unindo três universos simbólicos e convidando os santos e heróis do Velho Mundo, bem como as assombrações, entidades e espíritos da África e da Europa para vagar pelas estradas e florestas do Brasil (CASCUDO, 1983, p. 33).

Educação formal figurava entre os privilégios de algumas classes sociais, fazendo com que o analfabetismo fosse uma condição extremamente comum e generalizada. Distante do acesso aos bancos escolares, as crianças aprendiam a interpretar o mundo ouvindo os conselhos e histórias dos mais velhos. Ao lado do papel primordial da mãe, a primeira educadora, muito da visão de mundo era formada ao pé do fogão à lenha onde, todas as noites, a família se reunia antes de dormir. Os jovens, sempre ávidos por histórias, acercavam-se dos anciões que narravam os “causos” que eles próprios haviam ouvido em circunstâncias muito similares durante sua infância, agora modificados pelos acréscimos de suas experiências pessoais. Eram nesses momentos que o imaginário social era transmitido e preservado entre gerações.

<sup>5</sup>Ver mais em FAUSTO. Boris. *História geral da civilização brasileira*. São Paulo: Bertrand Brasil, 2008.

Também era ali que as crianças conheciam seus heróis e aprendiam o seu “bom caminho”, o ideal moral que seguiram e no qual deviam ser imitados. “A finalidade não é distrair ou provocar sono às crianças, mas doutrinar, pondo ao alcance da mentalidade infantil e popular, por meio e apólogos, estorietas rápidas, o corpo de ensinamentos religiosos e sociais que preside à organização do grupo” (CASCUDO, 1984, p. 35).

O antropólogo Roberto DaMatta classificou esses heróis nacionais em três tipos básicos: o Malandro, o Caxias e o Renunciador. Os heróis que se enquadram do tipo do renunciador são aqueles personagens que renegam a sociedade tal qual está instituída em busca uma outra ideal. Líderes, frequentemente religiosos, que ensinam a rejeitar as tentações deste mundo corrupto para conquistar uma vida mais digna, neste mundo ou no “além-túmulo”. A fé nos guias visionários, supostamente eleitos para conduzir as pessoas rumo à terra da promessa, explica-se pela “sempre presente combinação de elementos católicos” no Brasil (DAMATTA, 1997, p. 267). Antônio Conselheiro pode ser considerado um exemplo histórico do herói renunciador, enquanto contos como “O Negrinho do Pastoreio” são evidências da crença na compensação divina para aqueles que sofrem sob o injusto sistema mundano.

O caxias, por outro lado, é o ardoroso defensor da ordem. São os heróis do Estado, personalidades políticas e militares. O título é inspirado no patrono do Exército Brasileiro, duque de Caxias. Heróis que lutam para defender a moral, os bons costumes e a tradição. O caxias “demonstra o poder do uniformizado e regular [...] numa sociedade fascinada pela ordem e hierarquia” (DAMATTA, 1997, p. 264). Podemos comentar, que a aparição do caxias no cinema brasileiro deu-se com o personagem Capitão Nascimento nos filmes *Tropa de Elite*.

O malandro, por seu turno, não é o devoto da ordem, como o caxias, e nem por isso deseja subvertê-la, a exemplo do renunciador. Ele é o espertalhão, aquele que se aproveita da ingenuidade e boa-fé das pessoas para “insinuar-se em um universo individualizado” nas brechas do “esqueleto hierarquizante da sociedade” (Idem). O herói malandro, ícone do “jeitinho brasileiro”, é astuto, sedutor e desonesto. Carismático e de fala mansa, transita entre os níveis da sociedade, da classe baixa à alta, ludibriando tantos quanto possível para sustentar seu modo

de vida ideal: máximo lucro com mínimo esforço. Assim, as aventuras de Pedro Malasartes, série de contos muito populares em várias regiões do Brasil, ilustram esse tipo heroico.

Podemos afirmar que os heróis dos contos, lendas e narrativas tradicionais<sup>6</sup> carregam uma influência muito forte das condições históricas que se desenvolveram no Brasil durante séculos desde o início da colonização europeia. Desde o princípio da colonização, as condições socioeconômicas resultaram numa população claramente dividida entre uns muito ricos, detentores da pompa e do poder, e uma massa de pobres e miseráveis. Surge, dessa forma, o caxias como símbolo do status ao qual todos almejavam alcançar, enquanto os malandros e renunciadores são os verdadeiros modelos para o povo, “o herói em plena existência num universo cruel e hostil, contando somente com suas forças e tendo como motor sua esperança de chegar ao porto seguro das camadas mais altas de sua sociedade” (DAMATTA, 1997, p. 259).

É interessante notar como essas histórias, contadas para as crianças desde as mais tenras idades e sempre recontadas entre os adultos, desempenham uma função de aconselhamento e orientação para a vida. Para Câmara Cascudo, “as histórias que ouvimos quando crianças constituem a iniciação à cultura geral” (CASCUDO, 2012, p. 55). O cenário dessas narrativas, desde o ambiente natural e familiar, passando pelas relações de trabalho e religiosidade, reproduziam o cotidiano que os ouvintes experimentavam todos os dias. Os dilemas do herói eram os mesmos dilemas do seu público, e a opção que o primeiro escolheu será muitas vezes, mesmo que inconscientemente, imitada pelos segundos. O efeito na formação psicológica do indivíduo, segundo Cascudo, era solidificar a crença de que “nenhuma surpresa encontraremos no trajeto social porque já tínhamos um exemplo, burlesco ou trágico, numa estória entendida na infância” (CASCUDO, 2012, p. 55). Contudo, o Brasil estava passando por mudanças muito significativas nas cinco primeiras décadas do século XX que culminariam numa transformação do país na segunda metade desse século.

Nas três primeiras décadas do século XX

<sup>6</sup>Para ver mais sobre contos populares do Brasil indicamos as obras de Sílvio Romero Câmara Cascudo: ROMERO, Sílvio. **Contos populares do Brasil**. São Paulo: Landy Editora, 2006; CASCUDO, Luis da Câmara. **Contos tradicionais do Brasil**. 13ª ed. São Paulo: Global, 2004.

o Brasil experimentou um relativo crescimento industrial, porém, ao fim dos anos trinta “o país continuava a importar quase todos os tipos de produtos manufaturados que consumíamos, do palito de dentes aos automóveis” (MATTOS, 2002, p. 18). Durante o Estado Novo, o presidente Vargas planejou reverter essa situação expandindo a capacidade industrial. Visava substituir os bens de consumo importados por produtos nacionais, além de produzir localmente os bens de consumo duráveis. As medidas de Vargas, somadas à demanda internacional gerada pela Segunda Guerra Mundial, levaram à intensificação da industrialização a partir dos anos cinquenta. O crescimento exponencial da indústria gerou uma grande oferta de emprego na cidade, enquanto diminuiu drasticamente a necessidade de mão de obra no campo, atraindo grandes levadas da população rural para os centros urbanos.<sup>7</sup>

De acordo com Mattos:

[...] o processo de urbanização ocorreu simultaneamente com o desenvolvimento econômico e social. Em 1950, 20% da população era urbana, enquanto 80% vivia na área rural. Em 1975, 60% vivia nas cidades, enquanto 40% permanecia nas áreas rurais. Em 2000, cerca de 80% da população brasileira já vivia nas áreas urbanas. (MATTOS, 2002, p. 26).

Vemos, portanto, que o cenário social brasileiro se transformou drasticamente durante esses anos. As cidades ficaram cada vez maiores e mais populosas. Ao longo da década consolidaram-se as grandes metrópoles e o campo foi ficando gradativamente despovoado (RIBEIRO, 1995, p. 198). Os costumes dos migrantes foram se alterando, pois, todo o contexto que dava suporte ao seu antigo modo de vida, ou seja, a lavoura, as festividades da comunidade, a proximidade com a natureza e a solidariedade da vizinhança deu lugar aos edifícios, ruas asfaltadas, automóveis, supermercados, expediente de trabalho, poluição e competitividade no trabalho. A vida no campo transformou-se em lembrança de uma época passada, ao passo que seus filhos já nasceram rodeados por concreto, asfalto, propagandas.

<sup>7</sup>Mais informações sobre esse período da história brasileira em FAUSTO, Boris. *História geral da civilização brasileira*. Tomo III. Vol. 11; O Brasil republicano. 8ª ed. São Paulo: Bertrand Brasil, 2008.

Os heróis dos contos tradicionais continuaram a ser apresentados para essa nova geração urbana, porém o contexto rural das histórias lhes falava de um ambiente estranho. A floresta e as encruzilhadas das estradas de terra faziam parte de um universo fantástico para essas crianças da cidade, tão fantástico quanto os sacis, caiporas e pais-do-mato. Os pais, após trabalhar fora o dia todo, não tinham sempre energias suficientes, físicas e mentais, para dispensar atenção aos filhos e os entreter com várias historinhas. Muitos avós, que carregam grande acervo de contos, haviam optado por terminar seus dias na roça. Havia, assim, um vazio comunicacional nos lares. O diálogo familiar, entretanto, não era mais o único meio de obter e compartilhar informação. Logo, poderosas alternativas já estavam à disposição. De acordo com Darcy Ribeiro com a “industrialização se altera essa constelação urbana no que tinha de fundamental, que era sua tecnologia produtiva, transformando todo o seu modo de ser, de pensar e de agir” (RIBEIRO, 1995, p. 197).

Nos centros urbanos a população tinha mais fácil acesso aos meios de comunicação raros ou inexistentes nas áreas rurais, como as mídias impressas (jornais e revistas) e o rádio, veículo no auge da popularidade em meados do século passado. O baixo custo do jornal impresso tornava-o uma mídia acessível ao grande público e proporcionava notícias variadas, anúncios de produtos e serviços e oportunidades de trabalho. Por volta dos anos trinta, os jornais brasileiros começaram a publicar histórias em quadrinhos norte-americanas, que passavam por sua Era de Ouro nos EUA. Desde suas origens, essas histórias contadas através de uma série linear de ilustrações cativaram especialmente o público jovem (mas não somente eles). No início, as aventuras de personagens como Flash Gordon, Tarzan, Mandrake e Fantasma apareceram como suplementos do jornal “*A Nação*”. Os quadrinhos garantiram um acréscimo de venda muito significativo para o periódico, ao ponto de se esgotar logo nas primeiras horas do dia e ser disputado nas ruas por dezenas de jovens aficionados (JUNIOR, 2004, p. 33). Poucos meses depois surgia nas bancas o “*Suplemento Juvenil*”, publicação inteiramente dedicada aos quadrinhos.

De acordo com Gonçalo Junior (2004, p.181), “até o surgimento do Suplemento Juvenil, em 1934, a garotada pouco havia lido his-

tórias em quadrinhos”. As histórias do ratinho Mickey, do Gato Félix, dentre outras, já eram publicadas desde o início do século, mas jamais alcançaram o sucesso estrondoso dos comic’s de heróis. No início da década de quarenta, depois da aparição dos super-heróis, as histórias em quadrinhos (HQs) alcançaram o status de fenômeno de comunicação de massa no Brasil.<sup>8</sup>

Introduzida nos anos cinquenta, a televisão acompanhou o desenvolvimento da economia brasileira nas décadas seguintes. A partir dos anos sessenta o potencial publicitário da televisão desperta a atenção. Para aumentar o alcance dessa mídia e assim maximizar a exploração comercial, há um acréscimo na oferta, redução do preço e melhorias na condição de pagamento dos aparelhos televisores. Em 1950 havia 200 televisores no país. Na virada do milênio, contavam-se mais de 58 milhões de aparelhos (MATTOS, 2002, p. 83-84). Cada vez mais comercial e popular, a TV converteu-se no meio de comunicação e entretenimento mais utilizado pelos brasileiros entre todas as faixas etárias e níveis da pirâmide social. Também em meados dos anos sessenta começam a ser veiculados, como programação infantil, desenhos animados cujos personagens e histórias eram apenas uma transposição para a televisão dos personagens dos quadrinhos.

Para os propósitos deste estudo cabe ressaltar a relevância ascendente dessas mídias no cenário brasileiro na metade final do século XX, pois foi a partir das páginas impressas dos quadrinhos e das telas de TV que novos heróis adentraram o país trazendo consigo suas bagagens ideológicas, participando de uma reconfiguração do nosso imaginário. Na sociedade urbana que emergia, a “TV e os gibis encarregaram-se de povoar o mundo mágico das crianças e dos adolescentes” (SOARES in LYUTEN, 1989, p. 49).

Os super-heróis das HQ’s fizeram sua primeira aparição entre as décadas de trinta e quarenta do século XX nos Estados Unidos da

América. Justamente por esse período os EUA experimentavam as agruras da crise econômica e, posteriormente, a tensão do envolvimento na Segunda Guerra Mundial. Tudo que os americanos mais precisavam naquele momento era algo que lhes desse conforto e esperança, ainda que ilusória. Superman e Batman, Capitão América e Capitão Marvel, estão entre os principais heróis que estrearam nessa época e influenciaram toda a produção posterior do gênero.

Para podermos compreender melhor o caráter desses personagens é preciso recuar um pouco no tempo e identificar suas origens. No século XIX, o império Britânico havia estendido sua influência por todas as regiões do globo, da América à Índia, da África à China. Além das relações políticas e econômicas, um grande intercâmbio cultural se estabelecera (em outras palavras, um programa de imposição da civilização inglesa sobre os povos “atrasados” e espoliação sistemática de seu patrimônio histórico e cultural). A redescoberta dos textos sagrados de religiões antigas e a decifração do idioma em que foram escritos (egípcio, babilônio, aramaico) provocou “uma loucura por tudo quanto fosse oriental” (KNOWLES, 2008, p. 52).

As mitologias greco-romana, egípcia e mesopotâmica, astrologia, alquimia medieval, cabala e toda sorte de conhecimentos esotéricos foram estudados com devoção por muitas pessoas que acreditavam encontrar neles respostas para os enigmas do universo que estavam além do alcance da ciência. Em parte, esse entusiasmo pela magia pode ter sido uma reação de descontentamento com a visão materialista e racionalista defendida pelo positivismo científico. Em todo caso, o amálgama do paganismo e do espiritismo provocou o surgimento de várias sociedades secretas ocultistas na Europa e Estados Unidos. De um modo geral, essas novas associações de mistério recorreriam à magia (negra e branca) e à espiritualidade oriental imaginando poder criar “uma nova raça de homens-deuses que poderia transcender as fraquezas, os pecados e a corrupção da sociedade que viam à sua volta” (KNOWLES, 2008, p. 57).<sup>9</sup>

Enquanto as sociedades ocultistas alastravam sua influência, outra atividade também ampliava seu campo de atuação: a literatura de

<sup>8</sup>A “penetração ideológica” de produtos culturais dos EUA na América Latina foi, mais do que a exploração de novos mercados, uma estratégia orquestrada para difundir a ideologia neoliberal entre os países em desenvolvimento econômico atraindo-os, desse modo, para seu círculo de influência e distanciando-os do comunismo soviético. Sobre esse tema ver: ALVES, Julia Falivene. **A invasão cultural Norte Americana**. São Paulo: Moderna, 1988. BERCITO, Sonia de Deus Rodrigues. **O Brasil na década de 40: autoritarismo e democracia**. São Paulo: Ática, 1999. TOTA, Antônio Pedro. **O Imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

<sup>9</sup>Alguns apontam, também, para influências das teorias raciais de Gobineau e da filosofia nietzschiana, conforme pode ser visto em: HERMAN, Arthur. **A ideia de decadência na história ocidental**. Rio de Janeiro: Record, 1999.

mercado. O *pulp fiction*, coletânea de contos aventureiros impressos em papel de qualidade inferior, criou um segmento de literatura voltado para a população das grandes cidades industriais, os operários e suas famílias. No início, os temas giravam em torno de histórias de detetives, faroeste e guerras, até que muitos membros e simpatizantes das seitas de mistérios ganharam projeção com a publicação de histórias recheadas de elementos de ocultismo e magia. A temática sobrenatural provou-se irresistível para o grande público.

Outra vertente da literatura que despontou a partir a época vitoriana foi a ficção científica. A evolução da tecnologia causava um deslumbramento que levava sempre ao questionamento: o que será inventado depois? Veículos e instrumentos aperfeiçoados pela ciência permitiam que o macro e o microcosmo fossem cada vez mais explorados. Surgia a dúvida: que coisas extraordinárias e lugares fantásticos ainda restam para serem conhecidos? A resposta a essas duas questões apareceu primeiramente nas obras de Júlio Verne. Os romances de Verne falavam de homens visionários que utilizavam aparatos tecnológicos superdesenvolvidos que os permitiam viajar até lugares jamais tocados pelo homem, como o centro da Terra e a Lua, habitados por tribos estranhas e criaturas maravilhosas. Esse gênero ganhou muita força no início do século XX, especialmente as histórias de viagens espaciais e contatos com alienígenas.

Nomes como Júlio Verne, Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, H. G. Wells, Bram Stoker, Edgar Rice Burroughs figuram entre os luminares de toda uma produção literária e artística no século XX. Os temas que trabalharam, os ambientes que descreveram e os personagens a que deram vida criaram o pano de fundo ficcional para os super-heróis dos quadrinhos.

Como já comentado, a aparição dos super-heróis nos quadrinhos americanos pode ser datada entre os anos 1930 e 1940. Em curto espaço de tempo, entre 1938 e 1941, surgiram quatro personagens fundamentais para os comic's: Superman, Batman, Capitão Marvel e Capitão América. A seguir, faremos uma breve análise de cada um a fim de descrever suas características, apontar em que serviram de molde para os heróis dos quadrinhos e lançar luz sobre a ideologia que carregam.

A primeira publicação do Superman foi em 1938, e desde então, o nome tornou-se si-

nônimo de super-herói. Afinal, o Homem de Aço não é apenas um humano com uma habilidade excepcional. Ele é o mais veloz, o mais forte, é indestrutível, invulnerável (exceto pela kriptonita), dispara raios de calor, sopro de gelo, pode ouvir uma agulha cair sobre uma almofada em outro hemisfério, tem visão microscópica e telescópica e ainda pode voar. Superman realmente não é apenas mais um herói, ele é "a expressão suprema das aspirações humanas ao poder e à mais pura liberdade" (KNOWLES, 2008, p.144).

Precursor dos heróis superpoderosos, ele foi seguido em muitos pontos pelos seus sucessores, que herdaram um ou outro dos seus predicados. Porém, a característica mais forte do Superman é seu caráter messiânico. Ele nasceu com dons especiais, não escolheu ser o que é. Superman é a atualização do arquétipo do herói cósmico, escolhido desde antes do nascimento como o salvador da humanidade. No entanto, a mensagem que traz não é divina, muito menos convoca-nos para um paraíso celeste. Tal qual o *übermensch* nietzschiano ele é "aquele que não procura atrás das estrelas uma razão para sucumbir e ser sacrificado: mas que se sacrifica à terra, para que a terra um dia se torne do além-do-homem" (NIETZSCHE, 1999, p. 211).<sup>10</sup>

**Figura 1:** Capa da edição Nº1 da revista Action Comics, de junho de 1938, primeira aparição do Superman.



Fonte: Google imagens.

Um ano depois foi a vez de Bob Kane

<sup>10</sup>A relação entre o além-do-homem de Nietzsche e o Superman, suas semelhanças e, principalmente, diferenças, é motivo de ampla discussão, a qual não inseriremos para não nos distanciarmos do objetivo desse estudo.

apresentar seu campeão: Batman. O Homem-morcego não possui nenhum dom natural, exceto a riqueza herdada dos pais. Tudo o mais foi conquistado com muita disciplina e treinamento. Quando criança Bruce Wayne assistiu seus pais serem assassinados por um bandido de rua e ali mesmo, sobre seus cadáveres, jurou que dedicaria sua vida a combater o crime. Passou anos fora de Gotham, sua cidade natal, investindo o dinheiro da família para aprimorar seu corpo e sua mente. Retornou como o maior detetive do mundo, mestre em dezenas de artes marciais, conhecedor das artes ninjas e perito em veículos de combate e armamentos. Batman é o exemplo do herói que forjou a si próprio com autodeterminação e o auxílio da tecnologia, como o Arqueiro Verde e o Homem de Ferro.

**Figura 2:** Capa da edição nº 27 da Detective Comics, maio de 1939, estreia do homem-morcego.

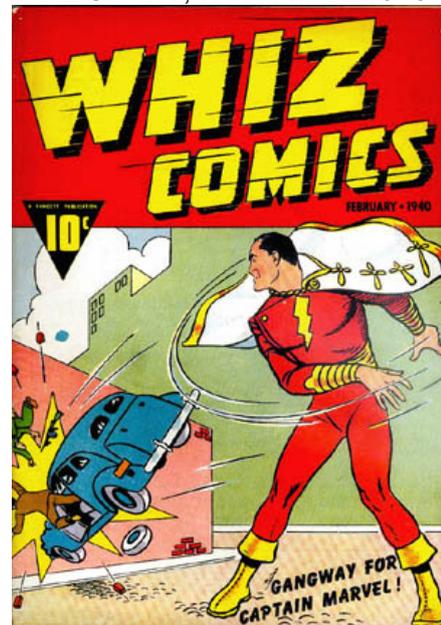


Fonte: Google imagens

O Capitão Marvel é, talvez, a evidência mais gritante da relevância do ocultismo para as HQ's. Billy Batson, um adolescente órfão, recebe de um mago chamado Shazam o poder de se transformar em Capitão Marvel. Para que isso aconteça basta que Billy pronuncie o nome do velho feiticeiro. O nome Shazam é formado pelas iniciais dos seis seres mágicos que emprestam seu poder para Marvel: a sabedoria de Salomão, a força de Hércules, a resistência de Atlas, o poder de Zeus, a coragem de Aquiles e a velocidade de Mercúrio. Além da referência aos deuses pagãos, Salomão, personagem bíblico, a muito tempo havia sido assimilado como um guia espiritual de sociedades ocultistas e maçons (KNOWLES, 2008, p.144). Capitão Marvel

é o protótipo de uma série heróis místicos cuja fonte do poder brota das energias sobrenaturais do universo, como Thor, o primeiro Flash e o Lanterna Verde.

**Figura 3:** Primeira aparição do Capitão Marvel, revista Whiz Comics, fevereiro de 1940.



Fonte: Google imagens.

O último da lista, Capitão América, é o herói científico. Steve Rogers, rapaz raquítico e frágil, submete-se voluntariamente a um experimento do exército americano que potencializa ao máximo suas capacidades físicas, mentais e morais, transformando-o em um super soldado. O Capitão América pode ser considerado uma resposta americana à crença nazista na superioridade da raça ariana. Opõe-se à barbárie fascista e comunista como um “valoroso defensor dos ideais americanos” (SOARES in MOYA, 1977, p.100). O Capitão é um legítimo ícone da crença positivista de que a ciência é a resposta definitiva para os problemas da vida e da sociedade. Foi o primeiro fruto heroico da ciência genética e da radiação atômica, que mais tarde gerou o Hulk, Quarteto Fantástico, Homem Aranha e muitos outros.

**Figura 4:** Revista Comics Nº 1, Março de 1941, o Capitão América entra em cena.



Fonte: Google imagens.

Guardadas suas diferenças, esses heróis compartilham uma condição: nenhum deles vivem em nosso mundo. Não são o tipo de pessoa que você esperaria cruzar na próxima esquina. Diferentemente dos heróis dos contos folclóricos, criações da cultura popular fortemente ligadas às experiências cotidianas da comunidade, os heróis das HQ's e dos desenhos animados não eram o reflexo da mentalidade da sociedade brasileira quando de sua inserção no nosso mercado editorial. Para Klawe e Cohen (in Moya, 1977, p. 108 e 110), “é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massas” e que suas condições de aparecimento devam-se “a necessidade de participação e envolvimento catártico motivada pela alienação do indivíduo”. Isso não significa que as histórias desses novos heróis fossem completamente desconexas com a realidade, pelo contrário, seus enredos são criados a partir de situações muito relevantes no mundo real. As primeiras aventuras do Capitão América, por exemplo, lançadas em 1941, colocavam o herói para brigar com nazistas e japoneses, inimigos dos EUA na Segunda Guerra Mundial que então se travava.

A “alienação” ocorre exatamente quando a história utiliza as referências aos anseios reais do público para criar a ilusão de que o leitor/espectador está participando da solução para esses problemas. Esses mecanismos de identificação projetiva estão entre as técnicas funda-

mentais da Indústria Cultural<sup>11</sup> para cativar e, de certa forma, “hipnotizar o público. Como confessa um estudioso e declarado fã dos heróis dos quadrinhos, a popularidade das HQ's era garantida por agir como “estimulante evasão compensatória da rotina e das frustrações cotidianas sofridas pelo público leitor” (SILVA, 2003, p. 17).

Os super-heróis norte-americanos ingressaram no Brasil e “assistiu-se, desde então, o surgimento de uma família de heróis de dimensão tão fantástica que só tinha paralelo com as das velhas mitologias orientais e greco-latinas” (SILVA, 2003, p.17). O inegável atrativo dos superpoderes realçado pela estética hipnotizante dos uniformes multicoloridos conquistou a simpatia e adoração do público jovem no decorrer das décadas de incessante e crescente infiltração de suas aventuras. Pesquisas realizadas no final da década de 1970 já revelavam que mais de 80% dos jovens das cidades brasileiras liam com regularidade revistas de histórias em quadrinhos (SOARES in LUYTEN, 1989, p.51).

Destacamos que a religião é indissociável dos heróis tradicionais brasileiros. Os renunciadores são heróis religiosos por excelência. Os caxias, como defensores do *status quo*, estão intimamente ligados a manutenção da religião institucional estabelecida. Mesmo os malandros, a despeito de sua moral torta, tomam sempre o cuidado de respeitar os santos e demonstrar sua devoção à eles ostentando sua efígie em anéis e adereços (DAMATTA, 1997, p. 264). Por outro lado, “há poucas menções, na narrativa dos quadrinhos, a um Criador, a algum tipo de plano divino para humanidade ou sequer a um espaço para fé pessoal em Deus na vida de qualquer indivíduo” (MORRIS in IRWIN, 2005, p.56). A religião cristã aparece como elemento do cenário (igrejas e estátuas) e em expressões do linguagem popular, geralmente interjeições de espanto (Ai meu Deus! Cristo! Deus me livre!), mas não fazem parte das preocupações dos heróis. Existem exceções, como é o caso do Demolidor, da Marvel, e algumas outras histórias que fazem uso do imaginário cristão, a exemplo da aclamada *Estação das Brumas*, de Neil Gaiman, e *Hellblazer*, de Alan Moore, entretanto constituem-se em casos pontuais.

Entre os heróis do folclore nacional e os super-heróis dos quadrinhos existe, primei-

<sup>11</sup>Sobre Indústria Cultural ver o trabalho essencial dos pensadores da Escola de Frankfurt: ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. São Paulo: Zahar, 1985.

ramente, uma divergência quanto ao direcionamento temporal. Os primeiros são heróis do passado. Suas histórias expõem de costumes arraigados e tradições longamente cultivadas. Preza-se pela sabedoria dos mais velhos e pela experiência coletiva. Os super-heróis são homens do futuro que vivem no presente. Demonstrações singulares da humanidade do amanhã. Os X-Men, aliás, proclamam abertamente isso. Seu passado é importante, até certo ponto determinante, mas se sugere que deva ser imitado. O passado dos super-heróis é responsável pelo que eles se tornaram, vide o caso do Batman e do Justiceiro, mas subsiste como algo a ser combatido e superado. O ímpeto instintivo dos jovens via de regra prova-se mais eficaz que os preceitos dos mais idosos. Os líderes religiosos e os conselhos de anciãos, não raras vezes, são retratados como conformistas e retrógrados, incapazes de se adaptar aos “novos tempos”.

Podemos encontrar na história dos brinquedos e brincadeiras uma evidência muito plausível do impacto provocado pelos novos heróis no imaginário juvenil. Como explica o psicanalista Carlos de Mattos, é por meio do brinquedo que a criança “manipula imagens e significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural a que está submetida” (GUIDALLI et al., 2003, p.09). As diversões das crianças são, portanto, além de atividades lúdicas, indicativos da cultura que está construindo sua personalidade. Até meados da década de trinta, os brinquedos usados pelas crianças brasileiras não diferiam muito dos séculos anteriores (VON apud LIRA, 2009). A partir de então, os brinquedos artesanais e as brincadeiras tradicionais foram dividindo e perdendo espaço para os brinquedos industrializados, os desenhos animados e, mais recentemente, para os jogos eletrônicos (ALTMAN in DEL PRIORE, 2000, p. 256).

Por volta do fim dos anos setenta e início dos anos oitenta, os brinquedos relacionados aos super-heróis americanos são difundidos no Brasil e se transformam no principal desejo das crianças. Alves (1988, p.131) notava que “quanto mais os brinquedos denotam sua origem yankee e ligação com personagens dos quadrinhos e da TV, mais atraentes se tornam” com destaque para o “sucesso dos uniformes de super-heróis”. Vestir a indumentária do herói é uma atividade muito sugestiva, pois ao fazê-lo pretende-se demonstrar publicamente sua identificação com o personagem e com o que ele representa. As fes-

tas de cosplay, eventos nos quais fãs da cultura quadrinhística americana e nipônica se reúnem trajando os uniformes e fantasias de seus heróis prediletos, são, hoje, realizadas em todas as regiões do país, movimentando quantias consideráveis de dinheiro, estruturas grandiosas e milhares de participantes entre todas as faixas etárias. Resultado visível da assimilação dos super-heróis pela população brasileira, há quem veja nesse devotamento um paralelo com as antigas festividades dedicadas aos deuses pagãos (KNOWLES, 2008, p. 36 e 38). Talvez, essa comparação seja um exagero, todavia continua sendo um forte indício do sucesso da penetração ideológica dos heróis dos quadrinhos.

Estudos psicológicos indicam que durante a infância e adolescência somos mais susceptíveis à influência dos super-heróis. É nessa fase que o indivíduo se dissocia psicologicamente dos pais e começa a formar sua identidade própria. Em busca de afirmar sua individualidade e diferenciar-se frente a coletividade, acabam por assimilar o comportamento dos seus heróis prediletos e reproduzi-lo em sua personalidade (SOARES; CHALHUB, 2010). O poder dos heróis em quadrinhos sobre o imaginário juvenil foi primeiramente percebido, ou pelo menos proclamado, justamente pelos seus opositores. Em 1954, nos EUA, o psiquiatra Frederic Wertham publicou um livro que abalou o mercado editorial das HQ's: *Seduction of the innocent*. Wertham alegava que as histórias em quadrinhos eram uma influência perniciosa para a mente e induziam à violência, ao crime e até ao suicídio.

O livro chegou às livrarias em pleno macarthismo<sup>12</sup>, período em que os EUA passavam por um extremado conservadorismo moral e político. De repente, os quadrinhos entraram para a lista dos suspeitos de tramar a revolução política e a destruição dos valores tradicionais do povo americano. Levou algum tempo, mas as HQ's superaram a oposição e retornaram com força redobrada (JUNIOR, 2004, p. 235 - 248). No Brasil, os quadrinhos “tiravam cada vez mais o sono de educadores, padres, pais e políticos desde a segunda metade dos anos 40” (JUNIOR, 2004, p. 181). O temor tomou tal proporção que chegou até Câmara Federal, propondo-se uma reformulação do inciso 5º do artigo 141 da Constituição, que estabelecia a livre manifestação do pensamento, com o intuito de criar uma exceção

<sup>12</sup>Ver mais sobre macarthismo em: HELLMAN, Lilian. *A caça às bruxas*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

para os quadrinhos e restringir sua publicação. Essa e outras medidas eram justificadas “em face do clamor levantado no país contra os malefícios da chamada literatura infanto-juvenil” e representando “uma multidão de pais e educadores preocupados com a formação moral e intelectual das crianças e dos adolescentes” (JUNIOR, 2004, p. 183).

A despeito da paranoica perseguição política, o público leitor dos quadrinhos desconhecia qualquer oposição. “Isto é, a meninada parecia fora de controle no hábito de ler gibis. Liam em todos os lugares e horários: durante o almoço, antes de dormir, na sala de aula, na hora de fazer o dever de casa” (JUNIOR, 2004, p.295), enquanto as bancas de jornal estavam cada vez mais abarrotadas de revistinhas. Assim, toda ação repressiva se mostrava ineficaz. A cada dia, os quadrinhos eram mais lidos, compartilhados, colecionados e comentados. Mas seus detratores jamais silenciaram, e quando foi a vez dos desenhos animados cativarem a alma da juventude as acusações levantaram-se novamente de todos os lados. A guerra, entretanto, já havia acabado. Desse modo, como nas páginas das HQ's, os super-heróis lutaram contra seus inimigos reais, resistiram aos ataques, provaram sua superioridade e seguiram adiante, altivos, como os guardiões de uma “nova era”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, os heróis tradicionais do Brasil perderam muito de sua relevância na formação do imaginário dos jovens. Os contos antigos com seus sacis, caiporas e jeca-tatus são lembrados como um folclore antigo e ultrapassado, estranho à cultura de boa parte da população urbana e até mesmo da rural. As lendas que assombraram e encantaram tanto crianças como adultos no início do século XX, hoje figuram entre as atividades lúdicas na Educação Infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental. Esse é praticamente o único momento em que se estabelece contato com essas histórias, depois logo relegadas ao esquecimento, recordadas apenas em alguma alusão fortuita, como lugar-comum da cultura popular.

Com os heróis dos quadrinhos a realidade é outra. Referimo-nos aos quadrinhos apenas para indicar sua origem, pois hoje eles atingem o público por dezenas de meios: animações, seriados, filmes, jogos virtuais, brinquedos, vestuário

e toda sorte de itens personalizados, de canecas à fantasias completas. As decorações com temas de super-heróis são, disparadamente, as mais pedidas em festas de aniversário de meninos. Do mesmo modo, as roupas com estampas alusivas aos principais personagens encontram grande demanda, e não somente entre crianças.

As franquias de cinema da Marvel<sup>13</sup> faturam enormes somas de dinheiro. O primeiro filme de “Os Vingadores”, lançado em 2012, foi uma das maiores bilheterias de toda a história do cinema no Brasil. Os filmes de Capitão América, Thor, Homem Aranha, Homem de Ferro, Hulk, cada um deles e outros tantos mais são sucesso de público garantido. Os seriados televisivos da DC: Arrow, Flash e Gotham também conquistam significativa audiência entre os brasileiros.

A influência dos heróis das histórias em quadrinhos sobre a cultura brasileira constitui apenas uma faceta da penetração ideológica empreendida desde meados do século passado. Qual o grau e a extensão da assimilação ideológica? Quais os reflexos sociais, culturais e econômicos? Onde identificamos atualmente o resultado da influência americana nas produções nacionais de filmes e quadrinhos sobre heróis? Essas, e muitas outras, são questões interessantes que se levantam e merecem ser trabalhadas em estudos posteriores.

A identificação dos jovens brasileiros com os super-heróis americanos salta aos olhos de quem quer que ande pelas ruas. Aqui e ali aparecem produtos relacionados a eles e qualquer momento pode-se cruzar com uma pessoa que esteja vestindo uma camiseta estampada com a imagem ou o símbolo de um herói. Cada vez mais o público quer falar como eles, vestir como eles, agir como eles, comer como eles e viver como eles. Evidentemente, ninguém, em são juízo, crê possuir os superpoderes que eles têm, o que não impede que, de forma insidiosa, sua moral e seus valores continuem se encrustando em nosso imaginário. Estaríamos nos metamorfoseando em super-heróis? Certamente não! Estaríamos, então, ficando mais semelhantes aos americanos, passando por um processo de aculturação? Questões relevantes que merecem constantes análises.

<sup>13</sup>Marvel e DC (Detective Comics) são as duas gigantes mundiais das histórias em quadrinhos, filmes e artigos relacionados à super-heróis.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, J. F. **A invasão cultural norte-americana**. São Paulo: Moderna, 1988.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CASCUDO, L. C. **Geografia dos mitos brasileiros**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1983.
- \_\_\_\_\_. **Literatura oral no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Folclore do Brasil**. 3. ed. São Paulo: Global, 2012.
- DAMATTA, R. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DEL PRIORE, M. (Org.). **História das crianças no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2000.
- GIRARDET, Raoul. **Mitos e mitologias políticas**. São Paulo: Companhia das Letras: 1987.
- GUIDALLI, B. et al. Os músculos dos super-heróis e a sensualidade das princesas. **Revista Eclética**, Rio de Janeiro: PUC, a. 8, n. 16, jan./jun. 2003.
- IRWIN, W. (Org.). **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático**. São Paulo: Madras, 2005.
- JUNIOR, G. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KOTHE, F. **O herói**. São Paulo: Ática, 2000.
- KNOWLESS, C. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.
- LIRA, A. C. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. **Atos de Pesquisa em Educação**, PPG/ME FURB. v. 4, n. 3, p. 507-525, set./dez. 2009.
- LUYTEN, S. M. B. **Histórias em quadrinhos**. São Paulo: Paulinas, 1989.
- MATTOS, S. A. S. **História da televisão brasileira: uma visão econômica, social e política**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- MOYA, A. (Org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NIETZSCHE, F. W. **Obras incompletas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- ORTIZ, R. **A moderna tradição brasileira**. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- PESAVENTO, S. J. Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v, 15, n. 9. p. 9-27, 1995.
- PRADO JUNIOR, C. **História econômica do Brasil**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- RANDAZZO, S. **A criação de mitos na publicidade: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- SILVA, D. da. **Quadrinhos dourados: a história dos suplementos no Brasil**. São Paulo: Opera Graphica, 2003.
- SILVA, K. V.; SILVA, M. H. **Dicionário de conceitos históricos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- SOARES, D.; CHALHUB, A. A influência dos super-heróis no processo de diferenciação do self em crianças. **Revista (Inter) Subjetividades**, a. 02, v. 02, n. 01. jan./jun. 2010.

### ¡SHAZAM! LA METAMORFOSIS EN EL IMAGINARIO DEL HÉROE ENTRE LOS JÓVENES BRASILEÑOS EN EL SIGLO XX

**RESUMEN:** Objetivamos demostrar y reflejar sobre las alteraciones en los “tipos” heroicos del imaginario de los jóvenes brasileños, desencadenadas por la inserción de las historias en cómics norteamericanos en el mercado nacional, a partir de la década de 1930, y de los dibujos animados de superhéroes, tras la década de 1960. Buscamos comprender cómo esos personajes, apoyados por las técnicas de la Industria

Cultural, suplantaron los héroes tradicionales y difundieron una nueva imagen, la del superhéroe, introduciendo nuevas concepciones sobre el hombre, la sociedad y la religiosidad en la cultura nacional. Para ello, trabajamos con autores que abordan la temática de la formación del pueblo y de la cultura brasileña, como Darcy Ribeiro y Câmara Cascudo. Conceptuamos el Imaginario para la Historia, basándose en Pesavento y Silva. También utilizamos Joseph Campbell en el campo de la psicología del arquetipo del héroe, además de Knowless e Irwin, que direccionan una mirada filosófica sobre la ideología de los personajes de los cómics norteamericanos. Las historias en cómics, como una manifestación cultural humana, están cargadas de simbolismos, ora explícitos, ora ocultos. Observamos que, además de un medio de entretenimiento, son vehículos de ideas e intencionalidades amadrinadas a una visión de mundo específica. Los cómics de superhéroes, como producto de medio de comunicación norteamericano, participan de la penetración ideológica ejercida por los EEUU sobre el Brasil, desde mediados del siglo pasado. Actualmente, podemos apuntar los efectos de su influencia en la sociedad brasileña como inductores de consumo y la alta identificación del público nacional con sus símbolos e historias.

**PALABRAS CLAVE:** Historia de Brasil; Imaginario; Héroe; Historia en cómics; Cultura de masa.