

OS TEMÍVEIS HOMENS DE PAPEL: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MASCULINIDADES NO BRASIL (1900-1960)

THE DREADFUL PAPER MEN: STORIES IN COMICS AND MASCULINITY IN BRAZIL (1900-1960)

Fausto Alencar Irschlinger¹

Jefferson Wruck²

IRSCHLINGER, F. A.; WRUCK, J. Os temíveis homens de papel: histórias em quadrinhos e masculinidades no Brasil (1900-1960). *Akrópolis*, Umuarama, v. 29, n. 2, p. 185-200, jul./dez. 2021.

DOI: [10.25110/akropolis.v29i2.8503](https://doi.org/10.25110/akropolis.v29i2.8503)

RESUMO: O artigo discute os conflitos entre os ideais de masculinidade da sociedade brasileira no período entre 1930 e 1960, bem como os padrões apresentados pelos heróis de histórias em quadrinhos norte-americanas inseridas no país, naquele período. Utilizamos como fontes revistas publicadas pelas editoras Ebal e Globo nas décadas de 1940 e 1950, periódicos que publicaram quadrinhos ou reportagens sobre eles, tais como os jornais *Última Hora*, *Tribuna da Massa* e *O Globo*, bem como o aporte bibliográfico visando possíveis relações e análises. Com base no contexto histórico envolvido, constata-se que, com a maior influência estadunidense na cultura brasileira, provocou-se mudanças significativas na sociedade, grande parte em decorrência da disseminação de produtos culturais, como o cinema, a música e as Histórias em Quadrinhos (HQs). Em geral, os heróis das HQs representavam as fantasias de poder do homem comum, reprimido pela rotina prosaica do capitalismo industrial, assim, são desenhados como homens de ação, de grande força física, objetos de desejo sexual, destemidos e convictos da superioridade moral do liberalismo norte-americano face aos demais sistemas políticos e culturais em curso. Observa-se que o individualismo, a violência, o pragmatismo e a sensualidade dos heróis das HQs contrastavam com o caráter coletivista, intelectualista e austero idealizado pela sociedade brasileira de início do século XX. Sendo assim, a oposição às HQs no Brasil baseou-se em dois argumentos: o efeito desnacionalizante, que estaria “americanizando” os rapazes, e o conteúdo “violento e vulgar”, responsável por incentivar os jovens à “delinquência”.

PALAVRAS-CHAVE: História do Brasil; Histórias em Quadrinhos; Masculinidades; Americanização; História do Gênero.

ABSTRACT: This article discusses the conflicts between the ideals of masculinity in the Brazilian society between 1930 and 1960 as well as the patterns presented by the heroes of American comic books inserted in the country during that period. As a base for the study, the authors used comic books published by Ebal and Globo in the 1940s and 1950s, periodicals that published comics or articles about them, such as newspapers *Última Hora*, *Tribuna da Massa*, and *O Globo*, as well as bibliographic contributions aiming at possible relationships and analyses. Based on the historical context involved, it could be noted that there is a large influence of the US on the Brazilian culture,

¹ Graduação e Mestrado em História pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Doutorado e Pós-doutorado pela Universidade Federal do Paraná (UFPR).
irschlingerfausto@gmail.com

² Bacharel em Jornalismo pela Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel (UNIVEL). Licenciado em História e Filosofia pela Universidade Paranaense (UNIPAR). Especialista em História, Arqueologia, Educação e Patrimônio Cultural pela Unipar. Especialização em História, Cultura e Literatura Afro Brasileira e Indígena.
jeferson.wruck@gmail.com

with significant changes in society caused largely as a result of the dissemination of cultural products, such as cinema, music and comic books (Comics). In general, comic book heroes represented the power fantasies of the common man repressed by the prosaic routine of industrial capitalism; thus, they are drawn as men of action, of great physical strength, objects of sexual desire, fearless, and convinced of the moral superiority of the American liberalism vis-a-vis other political and cultural systems in course. It can be observed that individualism, violence, pragmatism, and sensuality of the heroes in the comics contrasted with the collectivist, intellectualist, and austere character idealized by the Brazilian society at the beginning of the 20th century. Thus, the opposition to comic books in Brazil was based on two arguments: the denationalizing effect, which was regarded as being “Americanizing” the children, and the “violent and vulgar” content, responsible for encouraging young people to “delinquency”.

KEYWORDS: History of Brazil; Comics; Masculinities; Americanization; History of Gender.

INTRODUÇÃO

O artigo apresenta e discute os conflitos entre os ideais de masculinidade da sociedade brasileira no período entre 1930 e 1960, bem como os padrões apresentados pelos heróis de Histórias em Quadrinhos norte-americanas inseridas no Brasil, a partir daquele período. Para tanto, utilizamos como fontes jornais e revistas da época, entre eles os jornais *A Nação*, *Última Hora*, *O Globo*, e revistas em quadrinhos publicadas pela Globo e Ebal, primeiras e principais editoras desse segmento no Brasil. A pesquisa organiza-se pela coleta de dados e a sua qualificação durante o processo de compreensão e análise. Assim, realiza-se a análise dos dados buscando relacionar os principais termos/conceitos envolvidos (tais como: gênero, masculinidade, cultura, representação e poder simbólico) e os seus significados.

Para abalzar as análises desse material, buscamos o aporte bibliográfico de autores como Carlos Guilherme Mota, que trabalha com a História do Brasil; Mary Del Priore, pesquisadora das relações de gênero no Brasil; Sandra Jatahy Pesavento, referência em estudos sobre História Cultural, entre outros aportes teóricos. Na discussão específica sobre as Histórias em Quadrinhos (HQs), destacamos as contribuições de Gonçalo Junior, Álvaro de Moya e Claude Moliterni.

Com base nas contribuições da Nova História Cultural, a exemplo de historiadores que trabalham nessa linha de interpretação, podemos

repensar a cultura como um conjunto de significados partilhados e construídos pelos homens para explicar o mundo.³ Entende-se a cultura como uma forma de expressão e de tradução da realidade, que também se faz de forma simbólica.⁴

Sandra J. Pesavento (2005) concorda que a cultura pode ser entendida como uma forma de expressão da realidade de maneira simbólica, ou seja, admite-se que os sentidos conferidos às palavras, às coisas, às ações e aos atores sociais se apresentam muitas vezes de forma “cifrada”, envolvendo significados, valorações e representações. Desse modo, entende-se que as HQs tornam-se fontes substanciais no entendimento de determinados valores, condutas e representações, as quais envolvem imaginários, relações sociais e de poder, influenciando sobremaneira o mundo contemporâneo.

As representações compreendem sistemas de percepção, identificação, reconhecimento, comprovação, categorização e ocultação; também são portadoras do simbólico, com sentidos historicamente desenvolvidos, presentes no inconsciente coletivo, que ultrapassam o evidente ou o enunciado; assim como constituem complexos de verossimilidades, e não de verdades. (PESAVENTO, 2006). Roger Chartier (1991) sinaliza que a relação de representação pode ocorrer entre uma “imagem presente e um objeto ausente”, um valendo pelo outro porque lhe é homóloga. Ele ainda concebe que as representações são matrizes de práticas construtoras do mundo social.

Em geral, entende-se que os discursos, símbolos e imagens (representações) compõem o imaginário dominante e afetam os sujeitos, podendo

³ Para Lynn Hunt, a Nova História Cultural apresenta uma nova forma de a História trabalhar a cultura. Assinala a “reinvenção do passado”, que se constrói em nossa contemporaneidade. Entre os historiadores e posturas que contribuem para essas discussões, destacamos: HUNT, Lynn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995; CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: Difel, 1990; BURKE, Peter. **O que é história cultural?**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2005; PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História e História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005; VAINFAS, Ronaldo. **História Cultural e Historiografia Brasileira**. In: **História: Questões & Debates**. Curitiba, Editora UFPR. n. 50, jan./jul. 2009.

⁴ Bourdieu aponta para uma noção de cultura que possa abrigar o ambiente onde se desenvolvem o “poder” e o “simbólico”, e o “poder simbólico. O poder se estabelece nas relações entre entes, inclusive, corpos, vontades, intencionalidades, interesses. O poder simbólico abriga-se nas relações e das relações estabelecidas entre entes. Entre as discussões, ele trabalha com “as produções simbólicas como instrumentos de dominação” e “os sistemas ideológicos que os especialistas produzem para a luta pelo monopólio da produção ideológica legítima”. BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.

ser empregados para direcionar ou transformar a dinâmica política e social de determinado contexto, seja de forma consciente ou mesmo inconscientemente/subconsciente.

Com base no contexto histórico envolvido na pesquisa, constata-se que com a maior influência estadunidense na cultura brasileira, provocou-se mudanças significativas na sociedade, grande parte em decorrência da disseminação de produtos culturais, como o cinema, a música e as HQs. Manifestação artística popular em franca ascensão nos EUA, as HQs de aventura foram introduzidas no Brasil por volta de 1934, alcançando tiragens recordes para a imprensa nacional. A adesão fervorosa dos jovens aos quadrinhos despertou a atenção de setores conservadores da sociedade brasileira, ainda mais quando pesquisas revelavam que, na década de 1940, entre as vinte personagens mais conhecidas da juventude brasileira, seis eram heróis de HQs norte-americanas.

Em geral, os heróis das HQs representavam as fantasias de poder do homem comum, reprimido pela rotina prosaica do capitalismo industrial, assim, são desenhados como homens de ação, pragmáticos, musculosos, grande força física, objetos de desejo sexual, destemidos, aventureiros e convictos da superioridade moral do liberalismo norte-americano, face aos demais sistemas políticos e culturais em curso. Observa-se que o individualismo, a violência, o pragmatismo e a sensualidade dos heróis das HQs contrastavam com o caráter coletivista, intelectualista e austero idealizado pela sociedade brasileira de início do século XX.

Entre outros aspectos, pode-se perguntar: qual era o padrão de masculinidade em centros urbanos brasileiros na primeira metade do século XX? Que discursos sobre o gênero masculino emanavam dos personagens das histórias em quadrinhos norte-americanas publicadas no Brasil entre as décadas de 1930 - 1960? Subjacente à polêmica criada em torno dos quadrinhos na época, haveria um confronto entre ideais de masculinidade e diferentes concepções culturais?

O presente texto visa contribuir ao melhor entendimento do referido contexto histórico trabalhado e aspectos relacionados ao tema aqui exposto, bem como suscitar relações e possibilidades de novas interpretações e pesquisas sobre esse instigante assunto.

DESENVOLVIMENTO

São numerosos os males de ordem moral e intelectual produzidos por essas tais histórias em quadrinhos. Vivaldo Coaracy (1882-1967).

Em muitas casas, pais aflitos. Nas escolas, professores preocupados. Nas cidades, religiosos, políticos e intelectuais consternados. Nas praças acendem-se piras inquisitórias. Poderia ser a Salém do século XVII, mas estamos tratando do Brasil do início e de meados do século XX. E as “bruxas”, nesse caso, tomaram a forma de singelas revistinhas ilustradas, as HQs, ou, na opinião de seus detratores, “essa perniciosa literatura infantil”.

Nos anos de 1940 e 1950, as histórias em quadrinhos tornaram-se o pomo da discórdia no Brasil. É fato que parte da atenção que receberam deveu-se à disputa de mercado entre os proprietários dos jornais de maior circulação. Com vendagens altas e proporcionando lucros volumosos para os publicadores, é natural que as HQs fossem colocadas sob a mira dos concorrentes que não possuíam seus direitos de reprodução. Porém, restringir a polêmica das HQs à querelas pessoais entre Marinho's, Chateaubriand's, Lacerda's e Wainer's talvez seria cair em um reducionismo, deixando de observar que o caso só se sustentava na imprensa, por que encontrava ressonância em temores e valores da sociedade da época. Possivelmente, os interesses econômicos e publicitários estejam envoltos em valorações morais e aspectos culturais que envolvem o mundo das representações e as forças simbólicas que perpassam a construção de imaginários.

Desde fins da década de 1930, religiosos vinham alertando aos pais sobre o perigo que as citadas revistinhas representavam para a formação de um “correto espírito nacionalista” nos jovens. Em igrejas, reuniões de pais e assembleias políticas, referentes às consideradas influências negativas das HQs sobre as crianças, eram pautas cada vez mais recorrentes, e tomavam contornos de maior proporção, à medida que a variedade de títulos e o número de tiragem das HQs aumentavam. Naqueles tempos o mercado de HQs crescia exponencialmente. Para alguns, o cenário seria “apocalíptico” e, caso os poderes públicos não intervissem rápida e energicamente, os quadrinhos fariam das próximas gerações brasileiras sucessivas fornadas de cretinos.

“Desnacionalizadoras”, “destruidoras da cultura”, “imbecilizadoras”, “manuais do crime”, “escolas da violência e perversão”, a profusão de acusações lançadas contra as HQ revela uma sociedade respirando “alertas de perigo”. Mas o que especificamente estaria sob ameaça? Para Samuel Wainer, editor do jornal *Última Hora*, era a mente das crianças, que, sob a influência das histórias em quadrinhos, estavam sofrendo uma “espantosa deformação da mentalidade” (WAINER, 1953). O jornalista Edmar Morel, escrevendo para o mesmo periódico, é ainda mais categórico: “corvos” (os publicadores de quadrinhos) pretendem destruir “os sentimentos natos dos jovens brasileiros”. (MOREL, 1953a,) Os ataques aos quadrinhos vinham sempre fundamentados em uma alegada influência que seus personagens exerciam sobre os hábitos, os costumes e os valores das crianças, especialmente sobre os meninos brasileiros. O problema, percebe-se, estava no receio de desvirtuação nos padrões de conduta e valores morais selecionados e instaurados. Desvio que, acreditava-se, poderia trazer sérios danos à construção da personalidade e caráter dos jovens. Para muitos críticos no período, o que estava em jogo era a formação da próxima geração de homens do país, envenenando a alma e a imaginação dos leitores juvenis” (MOREL, 1953b,)

Entre outros aspectos relacionados, pode-se perguntar: qual era o padrão de masculinidade nos centros urbanos brasileiros na primeira metade do século XX? Que discursos sobre o gênero masculino emana dos personagens das histórias em quadrinhos norte-americanas publicadas no Brasil entre as décadas de 1930 - 1960? Subjacente à polêmica criada em torno dos quadrinhos na época, haveria um confronto entre ideais de masculinidade?

Dedicamos as próximas linhas à tentativa de elucidar esses problemas. Observamos que no universo humano poucos aspectos são estritamente “naturais”. Os fios entrelaçados no tecido das relações sociais são enredados no tear da história e retiram sua matéria prima dos jogos das trocas simbólicas. Que a sociedade brasileira é patriarcal pode ser um truísmo, mas daí não decorre que a noção do que venha a ser um “homem de verdade” seja algo estanque. Ainda que a dominação masculina seja uma constante, “a masculinidade não é um dado ‘natural’, mas uma variável edificada de acordo com as diferentes temporalidades, áreas geográficas, diferenças de classe, religião e orientação sexual de cada um”.

(DEL PRIORE, 2013, p. 09).

Em 1989, o Brasil, a última monarquia das américas, tornou-se uma República. Das miríades de problemas que se apresentavam para os novos dirigentes, uma questão se sobressai: como tirar a nação de seu considerado atraso civilizacional? Longe de ser um problema particular e específico, o atraso em relação às potências mundiais despontaria em todos os horizontes como a principal causa das mazelas que se abateriam sobre o Brasil. Rico em recursos naturais como nenhum outro território do globo, a culpa pelo déficit nacional, acreditavam muitos os intelectuais da época, estava na sociedade brasileira, retardatária no caminho do progresso social, político, econômico, cultural, sanitário. Urgia remodelar o povo para construir uma nação próspera, bem instruída e entendida por muitos como “civilizada”.

O passado de miscigenação racial e o clima tropical do país eram apontados como “males de origem” que convergiram para certa “decadência” da sociedade brasileira. Seguindo teorias eugenistas com pretensões científicas que estavam em voga na Europa, políticos e intelectuais brasileiros, entre eles até os mulatos Silvio Romero e Nina Rodrigues, defenderam o “branqueamento” da população e o remodelamento da cultura nacional de acordo com os padrões mais sofisticados do norte-europeu (NAPOLITANO, 2016 , p. 44-47).

O ressentimento do Estado e das elites locais é anterior à República. Desde meados do século XIX, a “Europa fornecia o padrão de refinamento civilizatório e de patamar cultural. A alteridade estava posta de forma inquestionável: ela estava do outro lado do oceano, onde o Brasil buscava os seus padrões de referência e colocava o seu horizonte”. (PESAVENTO, 2000, p. 16). O Brasil mantinha desde o início da colonização no século XVI ligações com a Europa, porém, o século XIX renova as bases desse relacionamento. Os “tempos dourados” do domínio ibérico haviam enfraquecido. Portugal e Espanha foram ultrapassados pelos países do centro e norte europeus, e até pelo emergente Estados Unidos da América.

Se antes a influência ibérica era hegemônica sobre o Brasil, com o século XIX muito do que remetia aos costumes portugueses e espanhóis passou a ser visto como decadente, retrógrado, de mau gosto. “A mentalidade que dominava algumas parcelas da população na época caracterizava-se pelo ‘desejo de ser estrangeiro.’ O gosto brasileiro deveria ser melhorado tendo como modelo a

Europa” (RASPANTI *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 204). O molde permanecia na Europa, mas vinha sobretudo da Inglaterra e França. Assim, “durante o século XIX, a Inglaterra passou a ser a maior referência, em termos de moda, para os senhores elegantes das terras brasileiras” (RASPANTI *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 197). Casaco ou fraque, chapéu coco ou cartola, sapatos e calças compridas e folgadas. Nada de calções curtos e apertados, meias longas, sapatos com salto e adornos por vezes espalhafatosos.

A indumentária masculina da Primeira República expressava o espírito do novo homem urbano. Sobriedade e discrição na ordem do dia. A elegância devia suplantar o exibicionismo. A moda inglesa era o espelho para os homens nas cidades brasileiras no início do século XX. Mais que uma questão de estética, seguir a moda inglesa era o sintoma da busca por assimilação dos costumes europeus. Ao vestir-se como um *gentleman*, pretendia-se passar uma mensagem: eis aqui um homem de fino trato.

A indumentária, na verdade, fazia parte de uma série de normas e exigências a que os homens, principalmente os da elite, eram submetidos para serem respeitados pelos que o cercavam. Eram-lhes cobradas elegância, educação, inteligência, fortuna, cultura, oratória, boa aparência e virilidade. Quem não conseguia atender a todos os quesitos, sofria com a desaprovação dos outros. (RASPANTI *in* DEL PRIORE, 2013, p. 191).



Fonte: anúncio na edição de 03 de janeiro da *Revista da Semana* (pg. 06).

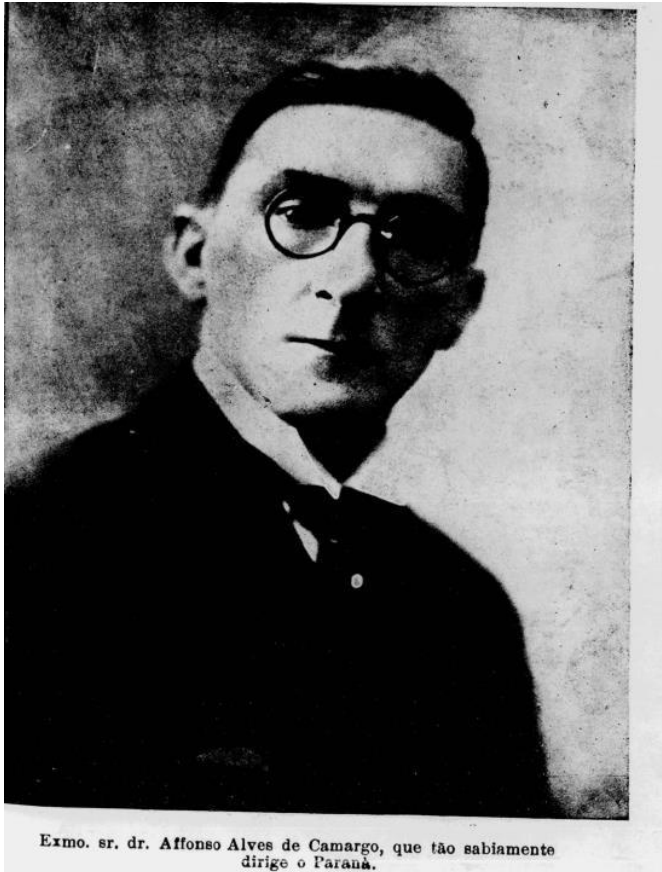
Em geral, o padrão oficial de masculinidade

adotado pela sociedade brasileira do início do século XX era herdeiro da autoimagem formada pela burguesia europeia nos séculos XVIII e XIX. Um produto do Iluminismo, da incipiente antropologia e do darwinismo social. De acordo com essa visão de mundo, as comunidades humanas estavam submetidas ao processo evolutivo linear que partia do barbarismo primitivo e culminava na superioridade da civilização, cujo auge era identificado com a sociedade europeia daqueles tempos (BOLSANELLO, 1996).

O tipo ideal de homem, nesse contexto, prezava por sua capacidade intelectual e apurado senso estético. Sua postura e vestuário, assim como seu vocabulário e gestos, deveriam ser expressões de sua adequação aos altos padrões civilizatórios europeus. Advindo de influências eurocêntricas, a indumentária deveria estar cuidadosamente envergada, com peças e cores combinadas de forma precisa. A roupa era a vitrine de um espírito racionalista, organizado, metódico, ponderado, arguto; enfim, demonstrava a distância desse homem em relação ao animalesco, instintivo, ou seja, de posição inferior na escala evolutiva.

Consultando a imprensa brasileira do início do século XX não podemos deixar de notar como esse padrão de masculinidade foi privilegiado. “As publicações como a *‘Revista da Semana’* constituíam o ‘órgão de ponta na construção, na veiculação e na difusão do ideário moderno” (MELO *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 142).

Ainda que a realidade da imensa maioria dos homens brasileiros não fosse dada por esse padrão e houvesse inúmeras formas de “ser homem” no país, oficialmente, nas páginas dos jornais, revistas e na mentalidade das elites, esse deveria ser o espelho da masculinidade brasileira representada. A imprensa “criava modas e impunha comportamentos, assumindo a estética burguesa como a forma fiel do mundo representado” (MELO *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 147).



Fonte: *Almanach do Paraná* (janeiro, 1921). Sobriedade, elegância e refinamento, o presidente do Paraná demonstra estar de acordo com os ditames masculinos de seu tempo.

Alinhar-se aos padrões europeus gerava uma espécie de ansiedade e uma “missão”. Assim, o estigma que a nação herdara do período colonial deveria ser extirpado. O retrato de um Brasil violento e passional depunha contra suas pretensões de ser uma “civilização nos trópicos”. Por isso, os líderes republicanos empenham-se em divulgar ao mundo a imagem do brasileiro como um ser cordial e amável. Nesse ínterim, temos configurado no curso da história brasileira o poder da representação, entrelaçado com objetivos políticos e ideários. Como destaca Sandra Pesavento:

As representações apresentam múltiplas configurações, e pode-se dizer que o mundo é construído de forma contraditória e variada, pelos diferentes grupos do social. Aquele que tem o poder simbólico de dizer e de fazer crer sobre o mundo tem o controle da vida social e expressa a supremacia conquistada em uma relação histórica de força. Implica que esse grupo vai impor a sua maneira de dar a ver o mundo, de

estabelecer classificações e divisões, de propor valores e normas, que orientam o gosto e a percepção, que definem limites e autorizam os comportamentos e os papéis sociais. (PESAVENTO, 2005, p. 41-42).

Fazendo eco com a Europa, no Brasil republicano no início do século XX, o excesso de força e a sexualidade exacerbada não contavam muitos pontos para o homem. Pelo contrário, muitas vezes eram apontadas como desvios burlescos e até mesmo doentios. Enquanto “músculos desenvolvidos passaram a ser mais aceitos” (MELO *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 146), charges da época ainda retratavam os “fortões” fazendo papel de tolos (DEL PRIORE, AMANTINO, 2013). O corpo másculo deveria ser forte, flexível e ágil, apresentando uma musculatura rija num corpo esguio.

Carlos Sussekind Mendonça chegou a escrever uma obra alertando para uma relação inversamente proporcional entre massa cinzenta e músculos. Bíceps e peitoral avantajados, acusava o autor, eram sinal de cérebros diminutos (SANT’ANNA *apud* DEL PRIORE, 2013, p. 264). Se havia uma progressiva valorização do corpo, atrelada à valorização de algumas práticas esportivas, também é verdade que a exposição desses corpos era regulada e circunscrita a lugares tidos como apropriados. Assim, falar sobre sexo tornou-se um pouco mais comum em publicações leigas e até mesmo religiosas. Abertura liberalizante? Não. Como observado por Foucault (FOUCAULT, 1988, p. 21-22), uma maior liberdade de falar sobre sexo não significa necessariamente um acréscimo de liberdade sexual. Às vezes, acontece justamente o contrário. A sociedade brasileira continuava conservadora, na verdade, ainda mais.

No final dos anos 1920 o Brasil parecia firmemente disposto e esperançoso no empreendimento de seguir a Inglaterra e a França com seus lumes civilizatórios. Na edição de 4 de janeiro de 1930, a *Revista da Semana* trouxe uma coluna anunciando a “ressurreição da cartola” para o próximo inverno parisiense. Entretanto, a velha Europa dava sinais de cansaço e declínio desde o fim da Primeira Guerra Mundial. Ao chegar a década de 1940, Inglaterra e França haviam perdido irremediavelmente sua primazia na condução do progresso econômico e social. “O grande modelo, agora, era o da república americana do norte, e não o europeu ocidental.” (MOTA, 2015, p. 707).

Os conturbados anos 1930 marcam o início do estreitamento das relações Brasil-EUA. O presidente Franklin Delano Roosevelt investiu pesado na cooptação dos países americanos para a esfera de influência estadunidense. Uma iniciativa visando à criação de mercado para a indústria norte-americana, que se recuperava da crise de 1929, e estratégia de defesa do continente contra a ideologia comunista da então União Soviética. A partir da iniciativa da *Good Neighbor Policy* (Política da Boa Vizinhança), os EUA empregaram “todos os meios para consolidar a imagem do modelo a ser seguido (pelos países latino-americanos), isto é, os Estados Unidos deveriam ser um paradigma. Liberalismo e democracia” (TOTA, 2000, p. 54).

Durante os anos 1930, um contato crescente se estabelece entre o Brasil e os EUA. De olho nas potencialidades econômicas brasileiras, como exportador de matéria-prima para a indústria norte-americana e consumidor de produtos industrializados, os Estados Unidos dedicaram atenção especial. Várias visitas de magnatas e celebridades *yankees* ao Brasil, como Nelson Rockefeller e Orson Welles, e de jornalistas, intelectuais e homens de negócio brasileiros aos EUA foram financiadas por empresas e pelo próprio governo daquele país. Automóveis e vestuário, mas também filmes, músicas e revistas norte-americanas ingressaram no mercado brasileiro, e conquistaram amplas fatias desse mercado em curto tempo.

O historiador Sérgio Buarque de Holanda, contemporâneo desses eventos, percebeu que a relação entre Brasil e EUA não era somente econômica e política, mas também cultural. Inquietado, porém otimista, acreditava que essa conexão cultural exigiria dos brasileiros “um comércio espiritual que promete consequências amplas e duradouras” (TOTA, 2000, p. 12). A observação de Holanda se mostraria profética.

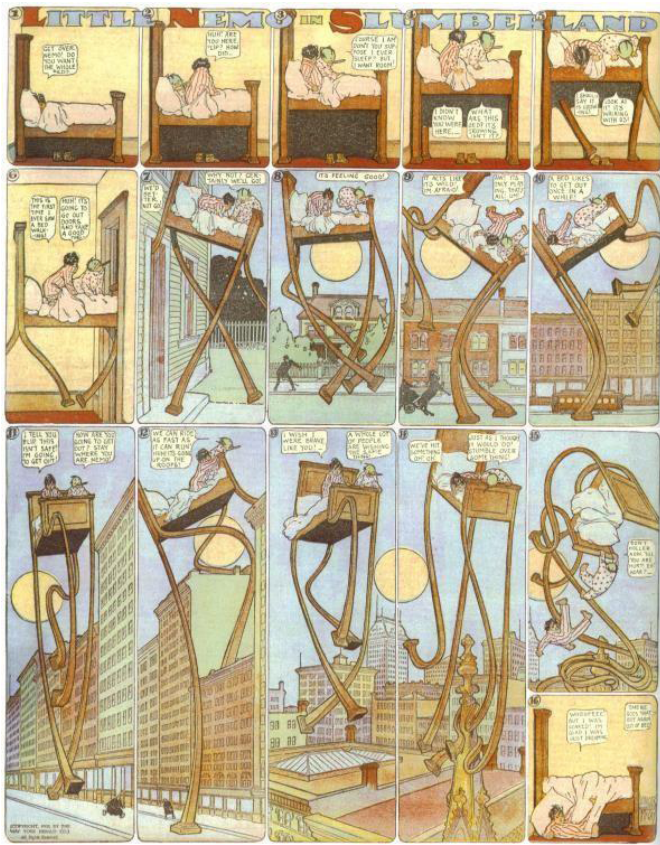
Entre os brasileiros que foram agraciados com a oportunidade de visitar os EUA nas décadas de 1930 e 1940 estava um jovem jornalista do *O Globo*, Adolfo Aizen. Em sua primeira estadia na América, durante o ano de 1933, uma característica em especial lhe chamou a atenção: o sucesso das histórias em quadrinhos publicadas nos jornais. Histórias em quadrinhos não eram uma novidade na mídia brasileira, vários jornais publicavam tiras semanais e havia até uma revista infantil de muito sucesso, *O Tico-Tico*, publicada desde 1905, composta quase que completamente de

quadrinhos. Contudo, o que Aizen viu lá era algo completamente diferente.

As histórias em quadrinhos surgiram como um novo gênero de comunicação entre o final do século XIX e início do século XX. Embora ainda exista controvérsia sobre qual seria o marco inicial dos quadrinhos modernos, há consenso sobre sua vinculação com o êxito da imprensa escrita. Seu desenvolvimento acompanha a proliferação dos jornais e especialização das empresas jornalísticas. Essas primeiras HQs, de 1900 a 1920, herdaram sua estética e temáticas das charges. São, na maioria das vezes, histórias cômicas, desenhadas em traço cartunizado, satirizando costumes, relacionamentos e situações do cotidiano. *Katzenjammer kids*, de Rudolph Dirks; *Buster Brown*, de Richard F. Outcault; *Krazy Kat*, de George Herriman; *Felix the Cat*, de Pat Sullivan; os quadrinhos mais populares até meados de 1920 eram histórias curtas para leituras rápidas e com baixo envolvimento do leitor. Quando olhamos para uma história como *Little Nemo in Slumberland*,⁵ não podemos negar que os criadores de HQs da época preocupavam-se com a qualidade estética de seus quadrinhos. Mas não era seu objetivo reproduzir imagens realísticas das pessoas e cenários; sua intenção estava direcionada em desenhar personagens e cenários reconhecíveis o suficiente para dar suporte à história.

Em geral, as proporções, os objetos entre pessoas e edifícios, e entre os membros do corpo humano não obedeciam as regras da perspectiva. O importante para esses criadores é que as ideias de prédio, pessoa ou animal fossem transmitidas. Dentro desses limites de reconhecimento, as formas eram manipuladas livremente pelos quadrinhistas. Fazer a sátira, criar o humor ou fantasiar com o nonsense onírico estavam acima de qualquer pretensão ao realismo.

⁵ Série criada por Winsor McCay, em 1905 e publicada no *New York Herald* até 1911.



Fonte: página de Little Nemo in slumberland, de Winsor McCay, publicada no jornal *The New York Herald* em 26 de julho de 1908.

O final da década de 1920 traria uma revolução para a arte sequencial. No mesmo ano que o capitalismo norte-americano sofreu seu maior golpe, 1929, duas HQs causaram um abalo no mundo dos quadrinhos: Tarzan⁶, de Hal Foster, e Buck Rogers, de Richard Calkins. Nada seria como antes nas HQ. De 1929 a 1945 elas deixariam de ser complementos de edições dominicais dos grandes jornais para se afirmar como um dos nichos mais rentáveis do mercado midiático. Até então, os quadrinhos eram predominantemente “cômicos”, mas a partir de 1929 “coincidentalmente com o *crack* da Bolsa de Wall Street, a aventura entrou soberana no mundo dos *comics*⁷, para inaugurar a era dourada, a década de 30”. (MOYA, 1994, p. 68).

Como explica o especialista em HQ Claude Moliterni:

⁶ Criado pelo romancista Edgar Rice Burroughs para as revistas de contos populares, na década de 1910, Tarzan a essa altura já era um personagem famoso da literatura de massa e do cinema.

⁷ A origem humorística dos quadrinhos fez com que o termo *comics* se fixasse nos EUA como referência às HQs em geral. Algo parecido ocorreu no Brasil, onde o sucesso da revista Gibi fez o seu nome se tornar sinônimo de HQs.

O período que se abre em 1929 e termina com o início da Segunda Guerra Mundial constitui uma idade de ouro para o novo meio de expressão devido em parte a considerável ampliação temática produzida pela introdução da mitologia aventureira, que implicou uma notável ampliação da esfera dos seus leitores. Esta mutação processou-se debaixo da influência do naturalismo da imagem cinematográfica, que constituía então o espetáculo das massas, e do realismo próprio da ilustração dos *magazines* e da publicidade (cuidado com o pormenor, sombreado tridimensional, etc.). (MOLITERNI; GUBERN, 1979, p. 95-96).

Não mais o humor, mas a aventura, o suspense, ação, o drama e a violência ocupariam as tiras semanais. Histórias cômicas continuaram a ser publicadas, porém o sucesso das HQs de aventura foi tão imediato e avassalador que relegou as demais ao ostracismo. Eram tempos de crise crônica na economia norte-americana. Milhões de desempregados ocupavam as ruas morando em abrigos improvisados em busca de um serviço qualquer que garantisse a sobrevivência de sua família. Fome e miséria no presente, pessimismo e incertezas para o futuro, não havia muito do que rir nos Estados Unidos dos anos 1930. Pelo menos, eram poucas as pessoas dispostas a achar graça. Não se admira que os *comic's* de humor perdessem sua atratividade.

Por outro lado, as aventuras das novas HQs “protagonizadas por personagens graciosos, robustos e sagazes, além de invencíveis-isto é, humanamente invejáveis -, agiu como estimulante evasão compensatória da rotina e das frustrações cotidianas sofridas pelo público leitor”. (MOLITERNI; GUBERN, 1979, p. 22). Em troca de um baixo investimento, pois as páginas de HQs poderiam ser adquiridas por alguns centavos de dólar, muito menos que o ingresso para uma sessão de cinema, e de uma igualmente baixa exigência de esforço intelectual, pois as histórias eram compostas fundamentalmente por imagens e pouco texto, os leitores podiam experimentar momentos de consolação escapista.

À maneira de sonhos impressos sobre papel, os *comics* abriram as portas da fantasia ao público leitor, com deslocções a continentes longínquos, selvas tropicais, aventuras aéreas e proezas sem conta que,

no plano da fantasia, consumavam quanto poderia desejar um cidadão frustrado numa medíocre, sedentária e pouco estimulante vida privada (MOLITERNI; GUBERN, 1979, p 22).

Foram essas histórias que chamaram a atenção de Adolfo Aizen. “Aizen se espantou ao ver que as continuações das histórias de *Buck Rogers* e *Tarzan* eram acompanhadas com ansiedade por uma legião de fãs” (JUNIOR, 2004, p. 26). De volta ao Brasil, dedicaria sua vida a disseminação dos *comics* norte-americanos. Ao publicar a primeira edição de *Suplemento Infantil*, em 14 de março de 1934, apresentado ao público nacional pela primeira vez esse novo estilo de histórias em quadrinhos, Aizen não tinha ideia da dimensão da controvérsia que causaria.

No livro *Quadrinhos Dourados*, Diamantino da Silva (2003) traz relatos pessoais do período no qual os *comics* de aventura desembarcaram na mídia brasileira, época que coincidiu com a infância desse autor. Confessa que as histórias em quadrinhos de humor nunca haviam lhe despertado interesse. Via com indiferença o apreço que seu irmão tinha pela revista *O Tico-Tico*. Contudo, ao cair em suas mãos um exemplar do *Suplemento Infantil* sua opinião sobre as HQs mudou radicalmente. Converteu-se num apaixonado devoto (SILVA, 2003). A experiência de Diamantino ilustra a reação de muitos jovens brasileiros da época. Crianças, e alguns adultos também, passaram a comprar assiduamente as edições de jornais que vinham acompanhadas de suplementos em quadrinhos. Ainda em frente às bancas, jogavam os jornais fora e levavam apenas o suplemento. Em pouco tempo, as HQs se desvincularam dos jornais e ganharam publicações específicas. Enquanto isso, “a meninada consumia as revistinhas em quantidades cada vez maiores” (JUNIOR, 2004, p. 181). Pareciam fora de controle com hábito de ler HQs, liam o tempo todo, em qualquer lugar, em casa, nas escolas e eram flagrados até nas igrejas.

De acordo com o relato de Diamantino da Silva, “o número 28 (do Suplemento) teve de ser reimpresso, devido à avalanche de pedidos de leitores que não haviam conseguido comprar seus exemplares” (SILVA, 2000, p. 23). Antes do final da década, os quadrinhos de aventuras se alastraram pelos jornais chegando a todas regiões do país e batendo recordes de tiragem para a imprensa brasileira. Um dia, o professor de Diamantino entrou

na sala carregando um exemplar do Suplemento, antes que os alunos acreditassem que o docente havia também cedido ao fascínio das revistinhas, ele levantou a voz contra aquela publicação, acusando-a de “ter conquistado perigoso grau de imoralidade e desvirtuar o sentimento afetivo de milhões de crianças em todo mundo”, e encerrou ordenando às crianças que “deixassem de vez esse tipo de leitura nociva que só pregava violência, imoralidade e horror” (SILVA, 2000, p. 35). A manifestação daquele professor foi apenas uma prévia da grande onda de oposição que se ergueria no país.

O “fanatismo” dos jovens pelos suplementos e revistinhas em quadrinhos chamou a atenção dos adultos. Ao conferirem o conteúdo daquelas páginas, muitos ficaram apavorados. Os *comics* “tiravam cada vez mais o sono de educadores, padres, pais e políticos” (JUNIOR, 2004, p. 181). Personagens femininos e masculinos vestindo apenas diminutos pedaços de pano, arremedos de roupas, deixando pernas, braços, abdômen e até traseiros expostos. Corpos masculinos cobertos de músculos imensos e silhuetas femininas exalando sensualidade. Ao folhear as revistinhas, o padre Arlindo Vieira ficou escandalizado, veio a público para condenar essas histórias que tinham “teor imoral e caráter ‘desnacionalizante’ para seus pequenos leitores”, e tinham a audácia de estampar “personagens femininas com roupas indecorosas, que incentivavam a molecada a se dedicar ao ‘sexo solitário” (JUNIOR, 2004, p. 80).

Encerrada a Segunda Guerra Mundial em meados da década de 1940, teve início o período de bipolaridade que aprisionou o mundo num clima de medo e apreensão por mais quatro décadas, a chamada “Guerra Fria”. Experimentou-se, dos dois lados da “cortina de ferro”, uma paranoia persecutória com intensidade não vista desde o ápice da caça às bruxas no século XVII. Conservadorismo religioso, reacionarismo político e pavor ao comunismo - Perigo Vermelho - estavam aliados. Nesse ambiente, os *comics*, considerados sub-literatura de massa, passaram a ser vistos com desconfiança pelas autoridades. E as críticas mais severas partiam do mesmo país que os concebeu.

Em um artigo publicado na edição de 8 de maio de 1940 do jornal *Chicago Daily News*, intitulado *A National Disgrace* (Uma Desgraça Nacional), o escritor norte-americano Sterling North dispara contra os *comics*: “Mal desenhado, mal escrito e mal impresso – um choque para

os sistemas nervosos de nossas crianças –, o efeito desses pesadelos em papel vagabundo é o mesmo que o de um estimulante violento”, e ainda alerta que se nenhuma atitude fosse tomada a integridade das próximas gerações de americanos estariam em risco. Mas foi em 1954, quando o psiquiatra Frederick Wertham publicou *Seduction of the innocent*, um estudo que supostamente confirmava “cientificamente” a relação entre leituras de *comics* e criminalidade, que a oposição aos quadrinhos encheu-se de fôlego.

As notícias das campanhas contra os quadrinhos de aventura e terror movidas principalmente nos EUA, França e Itália, lançavam mais fogo nos ânimos dos opositores brasileiros.

Em cidades, comunidades e municípios de todo o país (...) os legisladores eram incitados a tomar alguma providência, e muitos deles fizeram o possível para apaziguar o ódio liberado. Leis e ordens, comitês de legislação, censores, de fato todos os dispositivos que poderiam atormentar e confundir os lojistas, distribuidores e editores de quadrinhos foram criados e sancionados. Revistas foram banidas e, para completar o clímax, a queima em massa de gibis era feita em público em várias comunidades (TEIXEIRA, 2003, p. 30).

A preocupação com as HQs levou o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (INEP) a realizar estudos sobre o nível moral e o grau de influência dessas publicações sobre os jovens leitores. Os resultados da pesquisa pareciam ratificar as preocupações do professor de Diamantino e do padre Vieira. Para o INEP, “além das teses de dominação cultural e do estímulo à violência” (JUNIOR, 2004, p. 114), os quadrinhos também causariam preguiça mental e aversão aos livros. Mas a situação, de acordo com o INEP, já era mais grave do que os pais temiam:

Numa pesquisa entre estudantes do ensino primário, o INEP considerou absurdo que seis personagens de quadrinhos figurassem entre as vinte personagens relacionadas como as mais conhecidas da história brasileira. Heróis ‘inventados’ como Flash Gordon, O Fantasma e Brucutu apareciam na frente de nomes reais como Osvaldo Cruz, Barão do Rio Branco, Olavo Bilac, Almirante Tamandaré e o pintor Pedro

Américo. Ao mesmo grupo foi perguntado se esses personagens ou as histórias em quadrinhos em geral os impressionavam muito, ao ponto de sonharem com eles. Cerca de 38% teriam respondido que sim (JUNIOR, 2004, p. 115).

Enquanto isso, o deputado federal Armando Leite encabeçava a proposta de reformulação do inciso 5º do artigo 141 da Constituição de 1946, que estabelecia a liberdade de imprensa. Sua intenção era acrescentar uma exceção: “salvo quanto a espetáculos e diversões públicas e quando destinados à infância e à juventude, radiodifusão e impressos”. Esse seria o artifício para “estender aos quadrinhos o poder de restrição” (JUNIOR, 2004, p. 183).

Afinal, o que estaria motivando essa cruzada antiquadrinhos no Brasil? Para formular uma hipótese, vamos tomar algumas afirmações⁸:

- I. João Machado, vereador do Distrito Federal, disse, em 1941: “não é possível permitir que exemplos de heróis exóticos de outros países possam servir de estímulo às crianças brasileiras”.
- II. Carlos Lacerda, jornalista e proprietário do jornal *Tribuna da Imprensa*, em 1945: “uma providência (acerca da censura aos quadrinhos) não pode mais tardar - se não quisermos fazer das próximas gerações brasileiras sucessivas fornadas de cretinos”.
- III. Lenira Francoli, diretora geral das bibliotecas infantis da capital paulista, em 1950: “nada de super-homens, vingadores ou coisas parecidas. Essas revistas não só deturpam o espírito da criança como a despersonalizam”. Sólton Borges dos Reis, professor e presidente da União Paulista de Educação, assim afirma na década de 1950: “esse tipo de revista é contraproducente, sob todos os aspectos, e justifica a revolta dos educadores e de quantos se interessarem pelas causas dos desvios do homem”.

Nota-se que uma preocupação comum perpassa essas falas: o temor que os heróis dos quadrinhos afetassem a formação da personalidade dos jovens. Personagens das HQs estariam

⁸ Todas as afirmações foram retiradas da obra: JUNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

estimulando os leitores juvenis a reproduzir atitudes e assimilar valores estranhos aos costumes e tradições da sociedade brasileira. Sólon Borges acusa os *comics* de causar os “desvios do homem”. Desvio sugere distanciamento de uma norma. Havia, portanto, um modelo de “homem”, de personalidade masculina, que estaria sendo deturpado pelos *comics*; receava-se que o padrão da masculinidade estivesse ameaçado com isso.

Qual era a face desse inimigo, que tipo de homens estavam estampados nos *comics*? Para compreender os heróis dos quadrinhos de aventura é necessário ter em mente o contexto da sociedade estadunidense no início do século XX.

Nas últimas décadas do século XIX, os Estados Unidos substituíram uma economia agrícola e artesanal por um sistema capitalista industrial. Grandes complexos industriais, investimento em “inovação tecnológica, um crescente mercado de consumo e políticas estatais favoráveis” transformaram “os Estados Unidos, de longe, na maior nação industrial no mundo na virada do século XX” (KARNAL, 2007, p. 176). Corporações industriais gigantescas rendiam grandes lucros para seus proprietários, enquanto os operários viviam com um salário muito abaixo do mínimo necessário para manter um padrão de vida digno. Sem benefícios e sem nenhum amparo legal que os protegessem das oscilações do mercado, do desemprego e arrocho salarial, ainda tinham de enfrentar jornadas de trabalho de 10 horas por dia, seis dias por semana (KARNAL, 2007, p. 177).

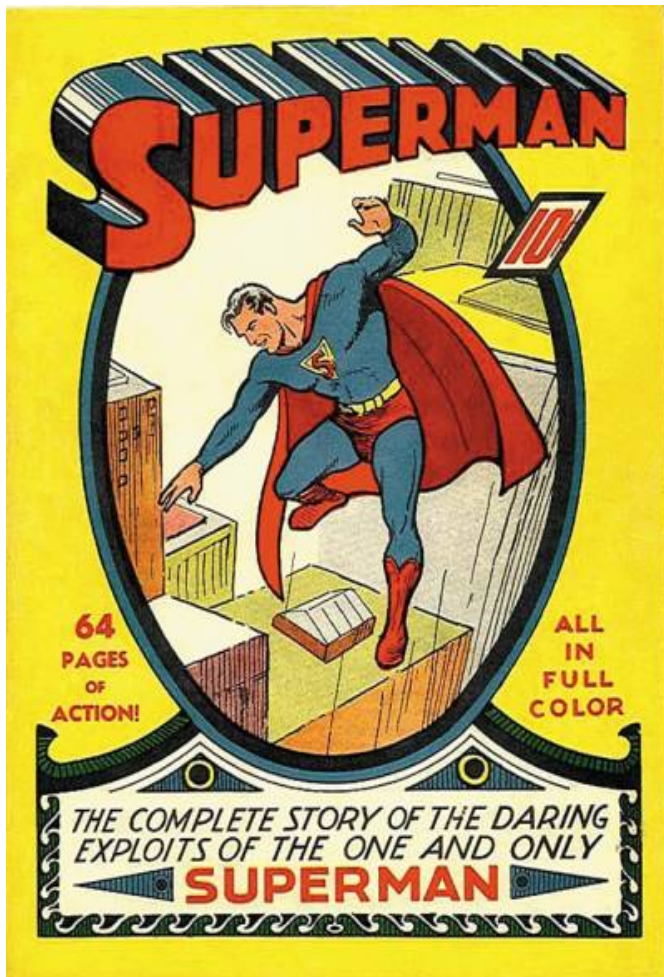
Como entretenimento para as massas de trabalhadores que se amontoavam nos centros urbanos, surgiram as revistas de contos populares, as *pulp fictions*. Fabricadas em papel barato, o mais inferior disponível, as revistas *pulp* reuniam contos de diversos escritores amadores. Os enredos eram recheados de suspense, terror, ação, romance e muita violência. Os personagens mais aclamados eram justiceiros, como *The Shadow*, aventureiros, como *Doc Savage*, e os *self-made men* como Tarzan, em quem a civilização contrastava com selvageria. O caráter das revistas ecoava o espírito da fronteira, do Velho Oeste, a exaltação da valentia, da liberdade, do individualismo e da aplicação de uma justiça vingativa e violenta (KARNAL, 2007, p. 164). O público leitor, oprimido por trabalhos extenuantes, cidades abarrotadas, poluídas, insalubres e um sistema judiciário que favorecia apenas os “capitães da indústria”, encontrava nas narrativas exóticas dos *pulp* momentos de

compensação escapista.

Pode-se dizer que na década de 1930 os quadrinhos descobriram as revistas *pulp*. Alguns dos primeiros heróis dessa época, como *Tarzan*, criado por Edgar Rice Burroughs e adaptado para os *comics* por Hal Foster, vieram diretamente dessas revistas. É interessante notar a influência dos personagens de *pulp fiction* também sobre os super-heróis, que surgiriam a partir de 1938 com o aparecimento de Superman na primeira edição da revista *Action Comics*. Além de alguma semelhança fisionômica, *Doc Savage*, herói *pulp*, e Superman compartilham mais algumas coisas. A identidade humana de Superman é Clark Kent, o nome de *Doc Savage* é Clark Savage; ambos possuem uma base secreta onde se refugiam momentaneamente das atribuições do mundo dos homens, e nos dois casos ela se chama “Fortaleza da Solidão”; Savage recebeu o título de *The Man of Bronze*, Superman é conhecido como *Man of Steel*.



Fontes: Primeira edição da *Doc Savage Magazine*, publicada em março de 1933 pela editora Street & Smith.



Fontes: Superman, Magazine n° 01. Publicado em junho de 1939 pela editora DC Comics.

Como nos *pulps*, os heróis dos quadrinhos são homens de ação mais do que de intelecto. Pragmáticos, aplicam sua capacidade intelectual para resolução de enigmas, desvendamento de crimes e criação de apetrechos para lhe auxiliar no combate aos bandidos. Excesso de erudição é um traço frequentemente atribuído aos vilões, principalmente os insanos e excêntricos.



Fonte: Flash Gordon no Planeta Mongo. Suplemento Infantil, encarte do jornal A Nação. Edição publicada em 28 de março de 1934



Página de Flash Gordon no Planeta Mongo. Suplemento Infantil, encarte do jornal A Nação. Edição publicada em 28 de março de 1934.

Flash Gordon, criado em 1934, foi um dos heróis mais aclamados das HQs. Virou filme e animação, além de ter influenciado consideravelmente o mundo da ficção científica. No primeiro quadrinho da história *Flash Gordon*:

no *Planeta Mongo*, *Flash* é introduzido ao leitor como um aluno da universidade de Yale e atleta famoso. A ênfase, parece, concentrar-se mais sobre sua desenvoltura atlética do que sua titulação acadêmica. Alguns quadrinhos a seguir, o herói encontra-se com o cientista Hans Zarlov, o qual, por sinal, é apresentado como um gênio transtornado e paranóico. A sequência do breve confronto entre eles é muito significativa. No primeiro quadrinho, Zarlov aperta o pescoço de *Flash*, que se ajoelha, subjugado. No quadro seguinte, *Flash* desfere um gancho forte e preciso no queixo do cientista, que vai cair inconsciente. Convenientemente, a parte superior da roupa do herói rasga e cai para o lado revelando sua musculatura avantajada. O homem de ação vence o homem de saber.

Os quadrinhos, de repente, estavam ensinando aos meninos tudo aquilo que boa parte da sociedade brasileira lutava para extirpar. Nas escolas e igrejas ensinava-se que o verdadeiro homem deveria ser culto, polido, “conversar com desenvoltura, ter boa postura, ser discreto” (RASPANTI *in* DELPRIORE, 2013, p. 196), enquanto nas HQs, para desespero de pais e padres, as crianças eram “contaminadas pelas histórias onde a força e coragem aparecem como sinônimos de violência” (JUNIOR, 2004, p. 198). Depois de uma longa e árdua jornada para incutir nos brasileiros o apreço pela sofisticação intelectual, os *comics* estariam destruindo a alma da nação. Perguntava-se: “qual pessoa que, desde a infância, acostumada à leitura fácil e mais visual das historietas, ‘principalmente quando monstruosas e absurdas, explorando o crime e o sexo’, teria coragem de ler um livro clássico?” (JUNIOR, 2004, p. 197).

Na década de 1950, a controvérsia ganhou novo fôlego com a publicação nos Estados Unidos do livro *Seduction of the Innocent*, pelo psiquiatra Frederic Werthan. Na obra, Werthan supostamente apresenta evidências clínicas da associação entre leitura de histórias em quadrinhos e criminalidade. Com teorias fundamentadas em sua experiência médica no atendimento de adolescentes encarcerados, a tese de Werthan arrasta as histórias em quadrinhos para o centro da euforia persecutória do macarthismo. Escolas e associações religiosas lançam campanhas de busca e eliminação de quadrinhos e o Senado norte-americano instaura uma subcomissão encarregada de investigar o caso (TEIXEIRA, 2003, p. 41). No Brasil, os ecos da mobilização dos EUA animam o furor dos opositores. Houve questinamento se mesmo lá elas estavam sendo condenadas, o país

responsável por espalhar elas pelo mundo, quando mais desastroso não seria o efeito delas por aqui.

A discussão ganhou mais espaço nas páginas dos jornais. O periódico carioca *Última Hora* dedicou uma série de reportagens ao tema, redigidas por Edmar Morel, um dos mais conhecidos jornalistas do momento. Além das questões morais e nacionalistas, a querela nos jornais servia também como munção na guerra travada entre os grupos midiáticos de então. Sendo Roberto Marinho o maior publicador de quadrinhos do momento, e retirando das HQs porcentagem significativa da fortuna, qualquer argumento que seus concorrentes tivessem à mão era considerado bom para lançar contra ele. Todavia, não vamos nos delongar nesse aspecto do problema, pois merece por si só um estudo aprofundado.

Havia também quem viesse a público para defender as revistinhas. No editorial da edição de 27 de junho de 1948 do jornal *O Globo*, o próprio Roberto Marinho questionava: “Que programas de vida queremos dar aos nossos filhos? Queremos que eles cultivem objetivos de maricas, atitudes desfibradas?” Para depois concluir que se os quadrinhos exerciam influência sobre os jovens, essa ideia, ao contrário de nociva, era muito desejável. “O desejo de ser superforte é sadio, vital, imperativo e dinâmico. Portanto, quanto mais histórias em quadrinhos como as do Super-homem criarem esse impulso íntimo em virtude do anseio da criança, melhor será a probabilidade desta avançar no mundo por si mesma”.

Gilberto Freyre, que então já era amplamente reconhecido por sua contribuição com intelectual, especialmente pela monumental obra *Casa Grande e Senzala*, usou a tribuna da Câmara dos Deputados para argumentar que as HQs “constituíam ‘elementos de ajuda na alfabetização’ e auxiliavam ‘no ajuste da personalidade às lutas da agitada época pela qual passa o mundo’”. (JUNIOR, 2004, p. 157).

A controvérsia em torno das histórias em quadrinhos norte-americanas entre 1930 e 1960 esteve inserida no processo de metamorfose econômica, política, diplomática e cultural experimentado pelo Brasil nesse período (MOTA, 2015, p. 706). Interessante notar que mesmo os defensores das histórias em quadrinhos admitem que a leitura dessas histórias tinha o poder de influenciar a conduta dos jovens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos dados levantados e analisados no presente estudo, evidencia-se um acordo tácito entre ambos os lados (defensores e contrários) no conflito de que os heróis e super-heróis dos quadrinhos promoviam um padrão de masculinidade divergente daquele defendido pelas elites brasileiras desde fins do século XIX. Parece também ser comum a impressão de que as HQs estavam cativando os jovens com esse discurso e modelando-os de acordo com o novo padrão heroico envolto no campo das representações. Sua defesa não parece recorrer em nenhum momento à negação dos efeitos provocados pelas HQs, divergindo apenas na avaliação desses efeitos.

Observou-se que o individualismo, a violência, o pragmatismo e a sensualidade dos heróis das HQs, em grande medida contrastavam com o caráter coletivista, intelectualista e austero idealizado pela sociedade brasileira do início do século XX. Sendo assim, a oposição às HQs no Brasil baseou-se em dois argumentos: o efeito desnacionalizante, que estaria americanizando os rapazes, e o conteúdo “violento e vulgar”, responsável por incentivar os jovens à “delinquência”. Percebe-se que as críticas lançadas contra as HQs no período aqui trabalhado, apontavam para supostas influências sobre as condutas dos meninos que estariam os desviando dos “padrões” de masculinidade estabelecidos.

Enquanto os contrários se alarmavam por perceber que os jovens leitores procuravam reproduzir os padrões de masculinidade dos seus heróis preferidos, os defensores encaravam isso como um estímulo positivo que cooperava para incutir nas novas gerações a vivacidade e ousadia requeridas dos homens no contexto de transformação pelo qual passava a economia capitalista, num jogo de forças e interesses internos e externos ainda mais amplos e complexos. Nesse contexto singular, estão envolvidos aspectos sócioeconômicos, poder/políticos, culturais e religiosos, “o mundo das representações”, “o poder simbólico”, aculturação, hibridismo e diversas outras possíveis relações que perpassam questões de gênero, como as “construções de masculinidades”.

Como vimos, em geral os heróis das HQs encarnavam as fantasias de poder do homem comum, passando a ser representados como homens de ação, com grande força física, objetos de desejo sexual, destemidos e convictos da “superioridade

moral” do liberalismo norte-americano. Assim, as Histórias em Quadrinhos revelam expressivas possibilidades interpretativas na compreensão de valores, condutas e representações, as quais também envolvem imaginários, influenciam e constroem o mundo contemporâneo.

Como aponta Pesavento, “as representações construídas sobre o mundo não só se colocam no lugar desse mundo, como fazem com que os homens percebam a realidade e pautem a sua existência” (2005, p. 39). Nesse sentido, indivíduos ou grupos remetem sentido ao mundo por meio das representações que constroem. Para a autora, aquele que possui o poder simbólico de fazer crer sobre o mundo, detém o controle da vida social e expressa a supremacia em uma relação histórica de forças e poder. Assim, as formas discursivas e imagéticas compõem um processo complexo de compreensão sobre o passado e suas implicações que reverberam no presente.

Vislumbramos que os resultados desse trabalho abrem possibilidades para novas pesquisas, envolvendo renovadas fontes, problemas e perspectivas. Por exemplo, estaria a atual supervalorização da exposição de corpos musculosos e atléticos de alguma forma vinculada aos tipos heróicos das HQs? Em que medida o poder das representações interfere e conduz padrões de comportamento e imaginários na sociedade brasileira contemporânea?

Quando olhamos para os padrões idealizados de corpos masculinos e femininos na sociedade atual, é quase automática a comparação com os tipos heróicos oriundos da cultura pop baseada nas histórias em quadrinhos. Desde as origens das histórias em quadrinhos modernas, em geral, a masculinidade esteve associada ao volume da massa muscular, no caso dos homens, e bustos e quadris angulosos e avantajados, no caso das mulheres. É evidente que não podemos afirmar ser essa a única fonte de inspiração dos ideais socialmente construídos acerca da estética corporal, mas é difícil ignorar o peso desses heróis e heroínas como discursos e representações normatizadores do “belo” e “desejável”. E, a própria frequência com que logotipos e imagens desses heróis aparecem associadas à imagem de “corpos perfeitos” reforça isso (haja vista os eventos de *cosplay*). Assim, percebe-se que o estudo dos quadrinhos tem muito a contribuir com os atuais estudos de gênero.

E, mais: existiria uma relação de forças

envolvendo uma suposta “superioridade masculina” e a “domesticação” de mentes e corpos? Quais as possíveis relações com a atualidade brasileira, envolvendo a criação de mitos e imaginários, bem como as relações de poder (questões políticas e ideológicas) e os preconceitos abertos ou velados no campo das representações? Essas e outras questões são pertinentes e dignas de um escrutínio histórico mais aprofundado.

Ademais, vale ressaltar a importância de novas fontes e possibilidades no estudo da história, como revelam as HQs, imagens, símbolos e discursos, corroborando para questões complexas e inovadoras que envolvem o contexto social, a formação de assujeitados, ou de forma crítica, a formação de sujeitos mais livres e conscientes.

Não podemos menosprezar o impacto das histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea. Nos anos recentes as produções audiovisuais, seja do cinema ou de seriados, têm sido dominadas pela temática do super-heroísmo derivadas das histórias em quadrinhos. Até o encerramento deste artigo, a maior bilheteria dos cinemas é do filme *Vingadores: ultimato* (2019), e entre os dez filmes com maior arrecadação constam pelo menos outros dois longas baseados em quadrinhos. Observa-se que os personagens de quadrinhos se tornaram marcas mundialmente difundidas e as empresas detentoras de seus direitos, como a Waner (proprietária da DC Comics) e a Marvel, formam conglomerados multibilionários.

Na versão do diretor Zack Snyder para o filme *Liga da Justiça* (2021), a personagem Mulher Maravilha diz: “eles disseram que a era dos heróis nunca voltaria”. Se aceitarmos a lógica simples de que podemos avaliar a importância atribuída a algo pela quantidade de tempo e dinheiro que as pessoas estão dispostas a gastar com isso, poderíamos responder a heroína que “eles” (quem quer que tenha dito isso), não poderiam estar mais “enganados”. Aliás, apesar de toda a oposição que encontraram em seu caminho, os heróis nunca foram embora e influenciam um mundo marcado pelas representações.

REFERÊNCIAS

BOLSANELLO, M. A. **Darwinismo social, eugenia e racismo “científico”**: sua repercussão na sociedade e na educação brasileiras. *Educar*, Curitiba, n. 12, p. 153-165. Editora da UFPR, 1996.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2005.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 1990.

CHARTIER, R. O mundo como representação. *In: Estudos Avançados*. Rio de Janeiro, n. 11 (5), 1991.

DEL PRIORE, M.; Amantino, M. **História dos homens no Brasil**. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

HUNT, Lynn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

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.

KARNAL, L. **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

MOLITERNI, C.; GUBERN, R. **A literatura da imagem**. São Paulo: Salvat, 1979.

MOREL, Edmar. As forças armadas sofrem a influência das historietas. **Última hora**. Rio de Janeiro, p. 4, 14 nov. 1953b. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=386030&pasta=ano%20195&pesq=Quadrinhos&pagfis=16321>. Acesso em: 02 abr. 2021.

MOREL, Edmar. Mesa-redonda para o debate do grave problema da perversão da juventude brasileira pelos “gibis” e historietas de crimes. **Última hora**. Rio de Janeiro, p. 1, 18 nov. 1953c. Disponível: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=386030&pasta=ano%20195&pesq=Quadrinhos&pagfis=16370>. Acesso em: 02 abr. 2021.

MOTA, C. G. **História do Brasil**: uma interpretação. 4. ed. São Paulo: Editora 34, 2015.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

ORLANDI, E. **Análise de Discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2015.

PESAVENTO, S. J. **Literatura, História e Identidade Nacional**. Revista VIDYA. V. 19, N. 33. UNIFRA, 2000. Disponível em: <http://www.periodicos.unifra.br/index.php/VIDYA/article/view/531>. Acesso em: 02 abr. 2021.

PESAVENTO, Sandra Jatamy. **História e História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

PESAVENTO S. J. Cultura e Representações, uma trajetória. *In: Anos 90*. Porto Alegre, v. 13, n. 23/24, p. 45-58, jan./dez. 2006.

SILVA, D. da. **Quadrinhos dourados**: a história dos suplementos no Brasil. São Paulo: Opera Graphica, 2003.

TEIXEIRA, R. **Os gibis americanos nos anos 40 e 50**. *In: A indústria dos quadrinhos – Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro: Secretaria Especial de Comunicação Social, 2003 p. 72 (Cadernos da Comunicação. Série Estudos, v.10)*. Disponível em: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4204433/4101402/estudos10.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2021.

TOTA, A. **O imperialismo sedutor**: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VAINFAS, Ronaldo. História Cultural e Historiografia Brasileira. *In: História: Questões & Debates*. Curitiba, Editora UFPR. n. 50, jan./jul. 2009.

WAINER, S. Reage o mundo civilizado contra as monstruosas historietas de “gangsters”. *Última Hora*. p. 1, 04 nov. 1953. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=386030&pasta=ano%20195&pesq=Quadrinhos&pagfis=16166>. Acesso em: 02 abr. 2021.

LOS TEMIBLES HOMBRES DE PAPEL: HISTORIAS EN CÓMICS Y MASCULINIDADES EN BRASIL (1900-1960)

RESUMEN: Este artículo discute los conflictos entre los ideales de masculinidad en la sociedad brasileña en el período entre 1930 y 1960, así como los patrones presentados por los héroes de las historias en los cómics norteamericanos insertados en el país, en aquel período. Se utilizaron como fuentes revistas publicadas por las editoras Ebal y Globo en los años de 1940 y 1950, periódicos que publicaron historietas

o reportajes sobre ellos, como los diarios *Última Hora*, *Tribuna da Massa* y *O Globo*, así como aportaciones bibliográficas que apuntan posibles relaciones y análisis. Con base en el contexto histórico involucrado, parece que, con mayor influencia estadounidense en la cultura brasileña, se produjeron cambios significativos en la sociedad, en gran parte como resultado de la difusión de productos culturales, como el cine, la música y las historietas (HQs). En general, los héroes de los cómics representaban las fantasías de poder del hombre común, reprimido por la prosaica rutina del capitalismo industrial. Así, son dibujados como hombres de acción, de gran fuerza física, objetos de deseo sexual, intrépidos y convencidos de la superioridad moral del liberalismo estadounidense frente a otros sistemas políticos y culturales en curso. Se observa que el individualismo, la violencia, el pragmatismo y la sensualidad de los héroes de los cómics contrastaban con el carácter colectivista, intelectualista y austero idealizado por la sociedad brasileña a principios del siglo XX. Así, la oposición a las historietas en Brasil se basó en dos argumentos: el efecto desnacionalizador, que sería “americanizar” a los niños, y el contenido “violento y vulgar”, responsable por alentar a los jóvenes a la “delincuencia”.

PALABRAS CLAVE: Historia de Brasil; Cómics; Masculinidades; Americanización; Historia del Género.