

Panorama do estudo da superaventura



Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin
Faculdades EST, São Leopoldo

RESUMO: Este texto delinea um panorama do estudo da superaventura ao longo de sua existência. Por meio de uma revisão bibliográfica exploratória, ancorada nos argumentos de Fredric Wertham, Amy Nyberg, Roberto Guedes, Waldomiro Vergueiro e Nildo Viana, o texto verifica como acontece a relação entre a crítica à superaventura e a dinâmica editorial e quais consequências resultam dessa relação. A pesquisa identifica três pontos cruciais: a publicação de *Seduction of the Innocent*, que gerou a depreciação da superaventura enquanto bem cultural; a consequente criação do Comics Code Authority, que contribuiu para a sustentação do desprestígio acadêmico ao limitar a liberdade criativa dos artistas responsáveis pelas histórias; e, os estudos contemporâneos, que tentam abordar a superaventura com seriedade. A abordagem desses pontos indica a necessidade de uma leitura crítica que dê conta da ambiguidade e da complexidade imbricadas na superaventura.

PALAVRAS-CHAVE: Superaventura; Fredric Wertham; Código de Ética dos quadrinhos; Abordagem histórica.

ABSTRACT: This text outlines an overview of the research on the superhero genre throughout its existence. Through an exploratory bibliographical review, grounded in the arguments of Fredric Wertham, Amy Nyberg, Roberto Guedes, Waldomiro Vergueiro and Nildo Viana, this text verifies how the relation between the critics to the superhero genre and the publishing dynamics happens and what consequences result from that relationship. The research identifies three crucial points: the publication of *Seduction of the Innocent*, which led the superhero genre to depreciation while cultural good; the subsequent creation of the Comics Code Authority, which helped to sustain the academic depreciation by limiting the creative freedom of the artists responsible for the stories; and, the contemporary studies, which try to take the superhero genre seriously. The approach of these points indicates the need of a critical reading that is able of dealing with the ambiguity and the complexity of the superhero genre.

KEYWORDS: Superhero genre; Fredric Wertham; Comics Code Authority; Historical approach.

INTRODUÇÃO

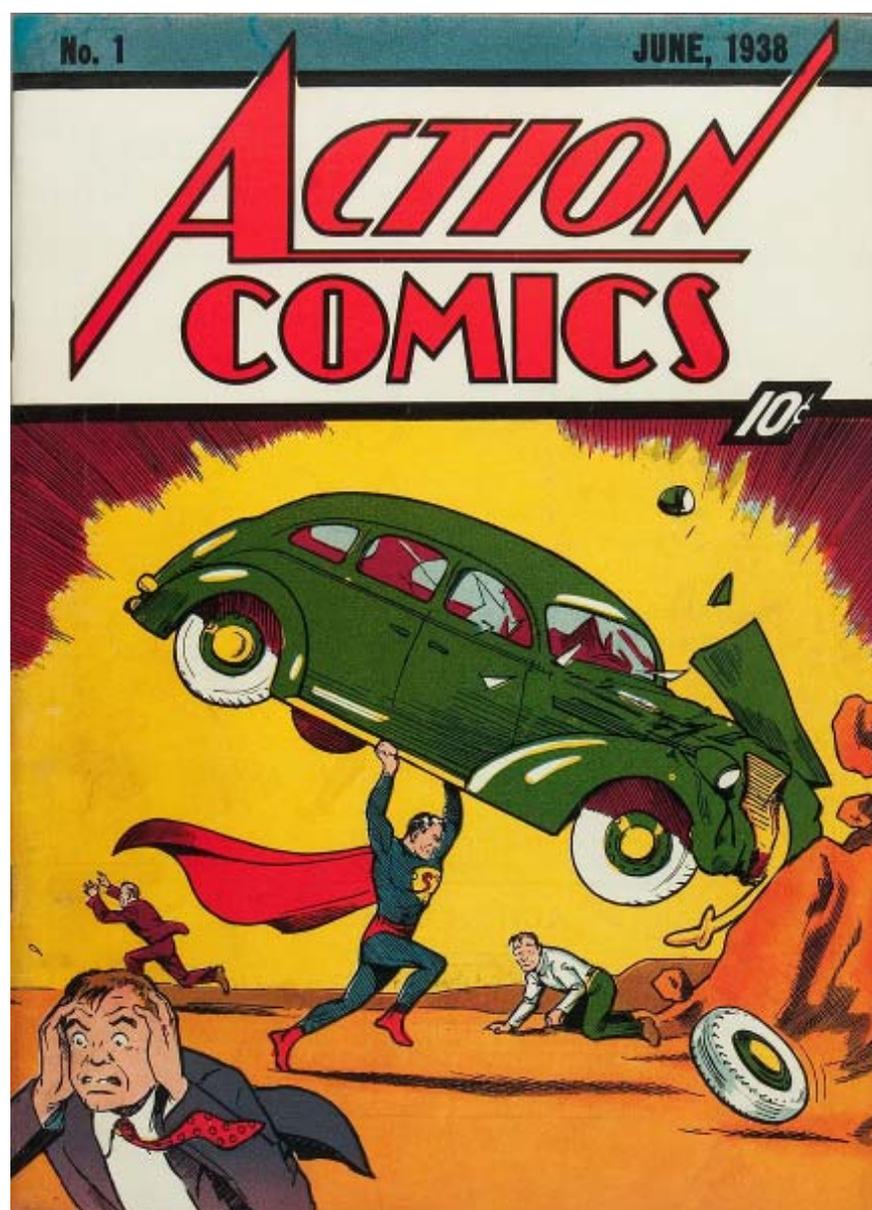
Os super-heróis são alguns dos personagens de ficção mais conhecidos ao redor do mundo. Esse conhecimento deve-se não apenas à publicação de suas histórias em revistas periódicas de quadrinhos, mas a sua presença massiva em uma quantidade enorme de bens culturais, sobretudo midiáticos, como o cinema, a televisão, jornais. Há igualmente diversos produtos licenciados com a marca dos

personagens destinados à venda ao consumidor. O trânsito de todos esses bens culturais movimentam grandes quantias de dólares em *merchandisings* e *royalties*. Entretanto, não se trata apenas de mercado consumidor e movimentação financeira. Os consumidores/leitores se envolvem com as histórias desses personagens a tal ponto que participam de convenções, debates e, em casos extremos, são capazes de incorporar os personagens no dia a dia. Há menção

recorrente nos veículos de comunicação de pessoas combatendo o crime e praticando boas ações fantasiadas como seus personagens prediletos.

Se, de um lado, há essa integração com os super-heróis e suas histórias, há, por outro lado, muitas ressalvas e muitas questões sobre as influências que essas narrativas provocam em seus leitores. Embora seja significativamente mais positivo que décadas atrás, o olhar acadêmico e científico a essas narrativas é um olhar desconfiado sobre seu conteúdo e a maneira como ele afeta seus leitores. Possibilidades de

transformar as narrativas dos super-heróis e, numa perspectiva mais ampla, as histórias em quadrinhos em geral, num objeto de estudo relevante ou numa aplicação didática em sala de aula ainda são motivos de discussão. Há ainda no senso comum uma ideia de que as histórias em quadrinhos e as histórias dos super-heróis são nocivas, atreladas a uma produção cultural pobre e insignificante. Diante disso, o objetivo desta pesquisa¹ é delinear um panorama do estudo da superaventura, a fim de verificar como a relação entre as críticas à superaventura e a dinâmica



Capa da primeira edição da revista Action Comics, onde surgiu o personagem, iniciador da mitologia dos super-heróis nos quadrinhos

editorial foi transformando a opinião pública e as próprias histórias dos super-heróis.

Mapa histórico-evolutivo: referenciais teóricos

Para delinear um panorama do estudo da superaventura, é imprescindível, por um lado, ocupar-se com pesquisas que retratem a superaventura a partir de um recorte histórico, a fim de que seja possível mapear as principais transformações do gênero ao longo de sua evolução. Nessa direção a pesquisa bibliográfica e histórica desenvolvida por Roberto Guedes e compilada em dois volumes intitulados “Quando surgem os Super-heróis” (GUEDES, 2004) e “A Era de Bronze dos Super-heróis” (GUEDES, 2008) merece destaque.

Em sua pesquisa, Roberto Guedes aborda o surgimento dos super-heróis e sua evolução numa perspectiva história e exaustivamente bibliográfica, a partir da dinâmica interna das editoras. O autor retrata como os autores foram constituindo seus personagens em meio às turbulências do mercado editorial e como as editoras foram organizando sua equipe criativa, seus artistas e roteiristas. Guedes descreve a entrada e a saída de cada autor nos títulos e como cada qual deu sua contribuição para fazer dos quadrinhos de super-heróis aquilo que eles vieram a ser.

Se, por um lado, há a necessidade de um mapa histórico-evolutivo a partir da dinâmica interna das editoras, por outro lado, é imprescindível também focalizar os principais argumentos e discussões dos pontos cruciais desse mesmo mapa histórico-evolutivo, isto é, o *feedback* externo ao que vinha sendo produzido. Nessa direção, três referenciais teóricos sustentam este panorama do estudo da

superaventura: a crítica de Fredric Wertham (1954); a pesquisa de Amy Nyberg (1998) como contextualização das consequências da crítica de Fredric Wertham; a análise de Vergueiro (2007) e de Viana (2005).

Materiais e Métodos

Esta pesquisa se constitui numa revisão bibliográfica exploratória tanto de obras que realizam uma leitura historiográfica do desenvolvimento do mercado editorial da superaventura quanto de obras que discutem o impacto e a influência da superaventura na sociedade em geral. De natureza qualitativa, o resultado dessa revisão adquire forma não numa linha temporal precisa, já existem diversas pesquisas nessa direção como a do próprio Guedes (2004 e 2008), mas sim no resgate dos principais pontos de atrito entre crítica e bem cultural. São justamente esses pontos de atrito os catalisadores da diversidade de opiniões e de posturas diante da superaventura.

Das críticas de Fredric Wertham à recuperação do prestígio acadêmico

Diante da evolução histórica da superaventura delineada por Guedes (2004 e 2008) é possível identificar a crítica do psiquiatra Fredric Wertham (1954) como o primeiro ponto de tensão entre a crítica à superaventura e a superaventura propriamente dita e seu *background*; suas histórias e a produção editorial. Wertham publicou em 1954 o livro “A Sedução do Inocente”. Este reunia as críticas que o psiquiatra vinha fazendo desde a década de 1940 às histórias em quadrinhos em geral. Essas críticas alcançaram uma repercussão enorme nos Estados Unidos, bem como em outros países do mundo e reescreveram a forma de

¹Esta pesquisa apresenta os resultados parciais de uma das etapas da investigação de doutoramento em teologia sobre a superaventura na perspectiva da naratividade.

se compreender os quadrinhos em geral e a superaventura em específico.

Embora se concentre especificamente no gênero do horror, a superaventura recebe atenção significativa. Para Wertham (1954), os super-heróis estimulam a delinquência juvenil e prejudicam o desenvolvimento ético de jovens, sobretudo, pelo fato dos super-heróis utilizarem a força e por não estarem sujeitos às regras sociais, muito embora seus princípios morais estejam embasados na coletividade da qual participam. Em outras palavras, os super-heróis atuam à margem dos meios convencionais ao assumirem o papel de “vigilantes” e, dessa forma, eles põem em cheque o direito democrático. Além disso, o psiquiatra também questiona a representação do masculino e do feminino nas narrativas.

O fato de Wertham ser um psiquiatra renomado e participar como perito no julgamento de criminosos, inclusive de julgamentos transmitidos pela televisão em seus primeiros anos de existência acentuou significativamente suas críticas e o impacto delas na opinião pública (BEATY, 2005). As publicações ficaram sob a investigação do Congresso dos Estados Unidos, ao passo que a venda das revistas em quadrinhos sofreu a perda de índices significativos. Editoras cancelaram suas publicações, algumas foram à falência, e aquelas que tentaram resistir e sobreviver criaram um código de ética e autocensura para regulamentar o conteúdo de suas publicações e para recuperar o prestígio junto ao público leitor (NYBERG, 1998). E esse é o segundo ponto de tensão. Embora a criação do *Comics Code Authority* tenha até contribuído para a recuperação do mercado dos quadrinhos, as histórias permeadas por um enredo fraco e pobre (GUEDES, 2008) acentuaram o desprestígio acadêmico e científico

desencadeado e sedimentado por Wertham. Nas palavras de Vergueiro (2007, p. 16):

Apesar de sua imensa popularidade junto ao público leitor – composto principalmente por jovens e adolescentes – e das altíssimas tiragens das revistas, a leitura de histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade. Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de “objetivos mais nobres” – como o conhecimento do “mundo dos livros” e o estudo de “estudos sérios” –, que causava prejuízos ao rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar consequências ainda mais aterradoras, como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade para apreensão de idéias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores.

O terceiro ponto de tensão entre as críticas à superaventura e as histórias da superaventura em si acontece quando pesquisadores, já envolvidos com as reflexões desenvolvidas pelos *Estudos Culturais*, começam a abordar as histórias com seriedade. Isso decorre do fato de muitos desses pesquisadores terem sido leitores de quadrinhos e, especialmente, de quadrinhos de super-heróis quando mais jovens. Isso é perceptível nos comentários personalizados de suas obras. Esses pesquisadores buscam uma abordagem a partir de sua área específica de atuação e visam responder as questões acerca do impacto social das narrativas, quer seja a partir do público-leitor, quer seja a partir do *fandom*, ou do



conteúdo ou mesmo da produção. Nessa direção, Nildo Viana (2005) surge como um referencial singular, pois, além de propor um termo específico para as histórias dos super-heróis, chamando de superaventura, ele propõe uma análise a partir da tensão entre axiologia e inconsciente coletivo.

Considerações Finais

A relação da superaventura com a crítica acadêmica é marcada por rupturas e aproximações. Se em seus primeiros anos de existência, a superaventura sofreu com as críticas de estudiosos e especialistas, representados especificamente na argumentação de Wertham (1954) neste texto, em seu momento atual, ela experimenta uma aproximação de estudos interessados em seu conteúdo. Essa aproximação se dá tanto por meio da abordagem mais positiva e séria dos estudos contemporâneos, representados pela argumentação de Viana neste texto, quanto pela inclusão das

histórias em quadrinhos como possibilidade educacional defendida pelos Parâmetros Curriculares Nacionais e pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

A diversidade de estudos sobre a superaventura, bem como sua presença cada vez mais massiva nas produções cinematográficas e televisivas, indica tanto as possibilidades quanto os desafios de se abordar o tema. Afinal de contas, tudo pode ser encontrado nas histórias em quadrinhos em proporções distintas, sujeitas à história que se quer contar: economia, religião, cultura, política (REBLIN, 2008). A superaventura é uma narrativa. Mais ainda, a superaventura é uma narrativa contemporânea, integrada aos estilos e parâmetros que constituem o “jeito de ser” numa sociedade pós-Revolução Industrial. E, nessa direção, o grande desafio é compreender a superaventura considerando as imbricações complexas que tornam a superaventura aquilo que ela é: uma narrativa contempo-

rânea sujeita às leis de mercado e capaz de dizer ao ser humano algo profundo sobre si mesmo.

Referências

- BEATY, Bart. *Fredric Wertham and the critique of mass culture*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- GUEDES, Roberto. *A Era de Bronze dos Super-heróis*. São Paulo: HQ Maniacs, 2008.
- GUEDES, Roberto. *Quando Surgem os Super-heróis*. Vinhedo: Ópera Gráfica Editora, 2004.
- NYBERG, Amy Kiste. *Seal of Approval: the history of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.
- REBLIN, Iuri Andréas. *Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.
- VERGUEIRO, Waldomiro. O Uso das HQS no ensino. In: RAMA, Angela et all. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2007. p. 7-29.
- VIANA, Nildo. *Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.
- WERTHAM, Fredric. *Seduction of the Innocent*. 2. ed. New York/Toronto: Rinehart & Company, 1954. ●