

As representações sociais transmitidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis

Rodney Querino Ferreira da Costa

Faculdade de Ciências e Letras da UNESP - Assis

Resumo: O artigo objetivou analisar quais implicações o herói tem na formação psíquica dos leitores, além de sua influência no desenvolvimento das sociedades. Para o estudo foi utilizado o referencial teórico psicanalítico, e o método adotado consistiu de pesquisa com revistas de super-heróis, além de revisão bibliográfica sobre o assunto. Concluiu-se que nessas histórias encontram-se elementos de auxílio na formação psíquica de crianças e adultos, tanto aliviando angústias (conscientes e inconscientes), como fonte de desenvolvimento moral. Sua importância é evidenciada quando constatamos que o herói é a matéria-prima dos mitos, na qual uma de suas funções é a de mostrar caminhos para o avanço da sociedade. Na concepção do herói, isso gera ausência de um sentimento de pertença familiar, desprendendo-lhe de um passado inibidor.

Palavras-chaves: família, herói, mito, psíquico, sociedade.

1 – Objetivos

Este artigo teve como objetivo analisar, num ponto de vista psicanalítico, que implicações a figura do herói, em especial os de histórias em quadrinhos, contribui para a formação psíquica dos leitores, além de sua influência no desenvolvimento das sociedades. Analisou-se o herói de HQ, enfatizando suas origens, seu papel na sociedade e como a cultura influencia e é influenciada por este.

2 – Justificativa

Em minha infância, meu primeiro contato com os super-heróis foi por meio dos desenhos animados transmitidos pela televisão, como os “Superamigos”, além de filmes como “Superman” e seriados como “Capitão América”, “Mulher Maravilha”, “Batman e Robin”, entre outros. Somente na adolescência, já possuindo o gosto pela leitura e de ter desenvolvido o seu hábito, entrei em contato com as revistas em quadrinhos. Ficava encantado, assim como meus amigos, com a imagem desses personagens que possuíam poderes e habilidades incríveis, realizando proezas acima da capacidade humana, e mesmo com essa “superioridade”, protegiam os mais fracos em vez de subjugar-los. Em nossa sociedade podemos considerá-los o arquétipo máximo do herói. Mas não era apenas o fato desses personagens serem poderosos e corajosos que despertava a minha admiração, outra característica que me fascinava era a construção de suas personalidades.

Os super-heróis de histórias em quadrinhos possuem, nos dias atuais, grande destaque em nossa cultura, trazem dentro de si as mudanças que nossa sociedade vem passando durante as eras. Não apenas na forma como é apresentado o conceito de herói, mas também nas próprias relações humanas.

No texto focamos nos super-heróis criados nos Estados Unidos, e na sociedade Ocidental – mais especificamente a europeia e americana – pela maior facilidade de encontrar referências bibliográficas e com intuito de não tornar o texto demasiadamente longo.

3 – Introdução

3.1 – Herói: O nascimento do mito

Buscando a definição de herói encontramos suas origens nos primórdios da civilização, tendo papel importante em seu desenvolvimento.

Herói *s.m.* **1** MIT filho da união de um deus ou uma deusa com um ser humano; semideus **2** MIT mortal divinizado após sua morte; semideus **3** *p.ext.* indivíduo notabilizado por seus feitos guerreiros, sua coragem, tenacidade, abnegação, magnanimidade etc. **4** *p.ext.* indivíduo capaz de suportar exemplarmente uma sorte incomum . . . ou que arrisca a vida pelo dever ou em benefício de outrem **5** *p.ext.* indivíduo notabilizado por suas realizações . . . **6** *p.ext.* figura central de um acontecimento ou de um período . . . **7** *p.ext.* pessoa que, por ser homenageada ou por qualquer motivo (nobre ou pouco digno), se distingue ou é centro de atenções . . . **8** *p.ext.* principal personagem de uma obra de literatura, dramaturgia, cinema etc. **9** *infrm.* indivíduo que desperta enorme admiração; ídolo . . . (Houaiss & Villar, 2001, p. 1520)

Quando procuramos no dicionário a definição de herói, encontramos diversos significados, que nos apontam várias possibilidades de enxergarmos este conceito. O herói pode ser tanto alguém com origem divina, como ser apenas um mortal. Pode ser um rei de muitos reinos e mundos, além de forte, inteligente ou ágil, como também ser um simples cidadão, com nenhuma habilidade acima da média. Seus feitos podem desafiar a lógica humana, ou serem atividades que qualquer pessoa pode realizar. O herói pode ser representado de diversas formas, e surgir de qualquer situação, mas uma característica que todos possuem em comum é a de que sempre serão o ponto central de qualquer história.

Apesar de todas as definições apresentadas acima poderem ser encaixadas no perfil dos super-heróis de *HQ*, o que fica mais evidente, para o leitor comum, são suas habilidades físicas ou mentais sobre-humanas, além de suas ações para proteger os cidadãos de uma região, de maneira altruísta.

Desde o início do século 20, quando foram criadas, as histórias em quadrinhos de super-heróis fascinam crianças, jovens e adultos. Dificilmente uma criança ao brincar não tenha se imaginado usando uma capa e protegendo “os fracos e oprimidos”. É interessante notar que os heróis que as crianças gostam hoje não diferem muito daqueles que seus pais e avós também apreciavam. Personagens como Superman e Batman foram criados há mais de 60 anos, e mesmo assim são campeões de venda, conquistando novas gerações de leitores e admiradores, possuindo franquias altamente rentáveis em brinquedos, filmes, e diversos produtos. É comum encontrar adultos lendo suas histórias ou usando uma camiseta com a estampa de um desses personagens.

Mesmo com o passar dos anos, com a mudança nos costumes e na cultura, a admiração por heróis permanece intacta – pode-se mudar poderes e uniformes, mas a fascinação por alguém que realiza feitos acima da capacidade humana não se altera. Dessa forma surgem minhas indagações: “por que os heróis fascinam tanto a sociedade?” e “por que as pessoas necessitam tanto de ter e criar heróis, em outras palavras, qual é sua função social?” Para tanto é necessário entender como a imagem do herói foi moldada durante os séculos até chegar aos tempos atuais, e como foi e é ressignificado pelas pessoas.

Desde a Antiguidade, em todas as culturas e povos, a arte de contar histórias foi exercitada, originando os mitos, que sempre foram habitados pela figura do herói (Campbell, 1949/2006). Este pode ser encontrado nas lendas tribais, como o guerreiro que liderou seu povo nas batalhas contra tribos inimigas, e desafiou os maus espíritos; nos escritos sagrados, na figura de deuses, semideuses e homens, que vieram ao mundo

ensinar as verdades do universo; nos contos de fadas, com histórias de crianças que, em um lance de esperteza, ludibriam a bruxa e conseguem fugir de suas garras; nos poemas épicos, nos quais navegantes desbravam os sete mares a procura de novos mundos; no cinema, com seus galãs, “a prova de balas”; nas revistas em quadrinho, nos fazendo acreditar que um homem pode voar etc.

Os mitos foram essenciais para o desenvolvimento da sociedade, alimentando as artes, filosofias, religiões, ciências e outros campos que englobam a existência do homem. Isso se deve, pelo fato, dos mitos não serem meras invenções dos povos, mas sim, por se constituírem como representações de nossa psique. É por causa dessa origem – da própria subjetividade humana – que torna os símbolos dos mitos universais e atemporais. Por mais diferentes que possam parecer as lendas de sociedades distintas, todas possuem elementos comuns na narrativa, indicando que todas são originárias da mesma “fonte” (Campbell, 1949/2006; Radino, 2003).

Com o estudo e maior conhecimento da psicanálise, a universalidade dos símbolos ficou mais evidente, por meio da interpretação dos sonhos e imagens geradas pelo inconsciente, possibilitando uma melhor compreensão de seus significados, independente da cultura em que o indivíduo está inserido (Bettelheim, 1976/1995; Bibel-Luyten, 1985; Campbell, 1949/2006; Feijó, 1984; Radino, 2003).

O mito possui uma representação social parecida com a dos rituais realizados pelos povos antigos, que representavam a passagem de um estágio para outro da vida, como o nascimento, morte, puberdade, casamento, entre outros.

A função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se a aquelas outras fantasias humanas constantes que tendem levá-lo para trás. (Campbell, 1949/2006, p. 21)

Dessa forma, no rito, os participantes realizam todas as celebrações necessárias, objetivando preparar a mente do “iniciado” para a sua nova condição, deixando para trás qualquer laço de sua vida antecessora. É interessante notar as semelhanças com a jornada percorrida pelos heróis nos mitos: a separação de sua antiga posição social (criança, solteiro, subordinado), pode ser comparada à partida de seu lar, que um herói deve fazer, para realizar as aventuras; a iniciação, que coloca o indivíduo a par de suas novas obrigações, compara-se com os primeiros desafios enfrentados que irão moldar o herói; e o retorno à sua sociedade, em sua nova condição, ao retorno do herói para casa, trazendo os benefícios alcançados para o bem das pessoas em sua volta (Campbell, 1949/2006).

As histórias em quadrinhos, ao longo dos anos, recriaram este movimento de diversas formas, sempre caracterizado pelos pensamentos vigentes do período histórico na qual foi escrito.

4 – As histórias em quadrinhos e os contos de fadas

A utilização de pinturas desenhadas de forma seqüenciada, objetivando contar uma história, existiu desde o período pré-histórico, mas a estrutura das histórias em quadrinhos como é conhecida hoje – com a utilização de balões para os diálogos – teve seu início nos Estados Unidos, em 1894, com a publicação de *Yellow Kid* no jornal *New York World* (Bibe-Luyten, 1985).

Inicialmente as *HQ* possuíam como tema o humor, dessa forma foram batizadas de *comics* (cômico, em inglês), e mesmo com o surgimento de diferentes gêneros (aventura, terror, erótico, etc.), o termo foi mantido para designar qualquer história em quadrinho. O surgimento do gênero “aventura” ocorreu no período pré-quebra da bolsa de Nova York, que foi uma época de grande crise financeira e desesperança por parte da população mundial, popularizando nos anos que se seguiram. Nesse gênero foram criados os primeiros “super-heróis”, como Flash Gordon, Mandrake e Fantasma (Bibe-Luyten, 1985; Cirne, 1970/1972).

Com o surgimento do Superman, em 1939, as *HQ* começaram a ser publicadas em revistas próprias, e não apenas em partes de jornais. A partir desse personagem foi criado o padrão de super-herói adotado para o desenvolvimento de novos personagens, que foi utilizado nos anos seguintes – com super poderes, realizando feitos inalcançáveis para uma pessoa normal (Bibe-Luyten, 1985).

Apesar de todo o poder que possuíam, e a responsabilidade que exerciam, protegendo as pessoas, os super-heróis também tinham vidas comuns, com desejos, angústias e alegrias iguais às de qualquer outra pessoa, gerando uma identificação dos leitores pelos personagens. Esse lado humano, com conflitos e problemas pessoais, foi melhor trabalhado a partir de personagens criados por Stan Lee, nos anos de 1960, como Homem-Aranha, Hulk, Quarteto Fantástico, entre outros (Bibe-Luyten, 1985).

Nos primórdios das histórias em quadrinhos, era comum os escritores criarem personagens infantis para servirem de companheiros aos super-heróis, esperando que as crianças (público-alvo) se identificassem. Eram chamados de *sidekicks*, dentre eles os mais famosos são Robin (Batman), Bucky (Capitão América) e Ricardito (Arqueiro Verde). Essa preocupação dos escritores, em criar um elo entre o jovem leitor e o herói, foi imposta pela indústria de quadrinhos, objetivando maiores vendas, pois consideravam que a identificação dos consumidores seria facilitada caso encontrassem na história um personagem da mesma faixa etária. Outra característica dessa dinâmica do mercado de quadrinhos é o fato da maioria dos personagens principais das *HQ* serem do sexo masculino. Os meninos são os principais leitores/consumidores desse tipo de história, o que explica também a forma altamente sexualizada que são desenhadas as personagens femininas desse segmento.

Independente do gênero, ou da existência desses “auxiliares”, o sucesso de um herói de *HQ* (bem como de outras mídias) deve-se à identificação que existirá entre este e seus leitores. Nesse ponto as histórias em quadrinhos compartilham características e funções semelhantes às dos contos de fadas folclóricos.

Segundo Bettelheim (1976/1995), as mensagens transmitidas, durante os séculos, pelos contos de fadas tiveram grande contribuição para o desenvolvimento psíquico e moral das crianças. Estas necessitam que o mundo seja significativo, para que possam

encontrar sentido na vida, e dessa forma, desenvolvam sua racionalidade. Além dos pais, aos quais cabe a função maior dessa tarefa, a cultura possui papel importante, sendo transmitida, para as crianças, de forma mais eficaz por meio de histórias.

Por lidarem com problemas humanos universais, os contos de fadas conseguem se fazer entender por qualquer pessoa, independente da idade ou sexo, transmitindo simultaneamente significados manifestos e encobertos. Dessa forma podemos afirmar que há mensagens recebidas pelo ouvinte em todos os níveis de sua mente (consciente, pré-consciente e inconsciente), permitindo que uma pessoa atribua diferentes significados a uma história, dependendo das diferentes épocas de sua vida que volte a lê-la.

Para que uma estória realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve estimular-lhe a imaginação: ajudá-la a desenvolver seu intelecto e tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. (Bettelheim, 1976/1995, p. 13)

Muito da estrutura dos contos de fadas foi incorporada pelas histórias em quadrinhos. Ambas são protagonizadas por heróis, que terão que superar adversidades para alcançar seus objetivos. Esses obstáculos podem ser interpretados (consciente ou inconsciente) por quem lê como representação de suas próprias angústias, conflitos, e outras questões decorrentes de seu período de desenvolvimento. Dessa forma a vitória do herói, no final da história, tem papel importante como instrumento de apoio ao leitor, para que este supere suas próprias ansiedades.

Muitos temas, que não são trabalhados em outros tipos de literatura infantil, são presenças constantes nos contos de fadas e histórias em quadrinho, como a morte e a onipresença do mal em nossas vidas (este, normalmente, aparece personificado no vilão da história). Diversos são os dilemas apresentados ao leitor, que durante sua vida será constantemente defrontado, que os tornam essenciais na educação moral da criança, visto que trabalham a moralidade não com conceitos abstratos, mas sim com uma realidade que se mostra significativa para o período que se encontra a criança. Dessa forma espera-se que a criança seja guiada pelo “caminho do bem” não pela moralidade da história, mas sim, pela identificação com o herói e o sucesso que alcança.

5 – Heróis dos valores norte-americanos

Nos quadrinhos – independente do gênero – podemos observar a narração de duas histórias que ocorrem simultaneamente: uma é a que o escritor se propôs a contar, e a outra está implícita nos desenhos e ações dos personagens. Esta segunda é o período histórico em que foi feita a *HQ*.

Os anseios e esperanças de uma sociedade sempre foram reproduzidos nas artes vigentes, e com as histórias em quadrinhos não foi diferente, a ponto de possuírem papel

importante como instrumento de propagação de ideologias, no começo do século 20, chegando a seu ápice no período da Segunda Guerra Mundial (Bibe-Luyten, 1985; Feijó, 1984).

Apesar de existir personagens famosos de *HQ* criados em diversas partes do mundo – como Tintim (Bélgica), Asterix (França) e Mafalda (Argentina) – o país que criou os mais populares personagens desse tipo de literatura foram os Estados Unidos. A comercialização dos quadrinhos norte-americanos, por parte de outros países, foi bem sucedida devido, principalmente, à criação de agências distribuidoras (conhecidas como *syndicate*) que vendiam as tiras, criadas por escritores norte-americanos, para o mercado internacional. Por possuírem preços muito abaixo dos padrões, os jornais e revistas do mundo todo passaram a fechar contrato com essas agências em detrimento aos escritores locais. Para alcançar mercados com culturas tão díspares – com sociedades mais moralistas que a dos Estados Unidos – as histórias passavam por uma espécie de censura, feita pelos *syndicates*, tornando-as mais “palatáveis” para a difusão em qualquer nação (Bibe-Luyten, 1985).

Outro fator de grande relevância para sua difusão é a época em que foram criadas. Estamos falando do período entre as Grandes Guerras Mundiais, no qual os Estados Unidos emergiu como principal potência mundial. Em todos os períodos da civilização a nação hegemônica conseguiu impor, além de sua economia, sua cultura às demais, em graus diferentes. Dessa forma o restante do mundo começou a consumir e admirar, além das histórias em quadrinhos, os artistas de Hollywood e a música popular norte-americana, entre outros (Body-Gendrot & Orfali, 1987/1994).

Por essa razão que, mesmo com a preocupação de tornar as tiras aceitáveis em qualquer cultura, os valores pregados pelos norte-americanos sempre estavam embutidos nas histórias, como o ideal capitalista e o modelo de vida burguês (Bibe-Luyten, 1985; Cirne, 1970/1972).

Em períodos de crise, as *HQ* entravam em cena, com objetivo de levantar o moral da população. Foi assim no período do *crack* da Bolsa de Nova York, quando as pessoas estavam sem muitas esperanças no futuro, com altos níveis de miséria e desemprego. Segundo Bibe-Luyten (1985) a popularização, nesse período, das histórias de aventura, ambientadas em mundos fantásticos, pode ser explicada devido ao anseio da população em encontrar uma válvula de escape, que a afastasse da realidade cruel, e que lhe proporcionasse novos modelos de heróis, que possuíssem uma imagem positiva, orientando novas condutas para superar as dificuldades presentes – nesse movimento fica visível a função do herói na nossa cultura, como explicado anteriormente.

Essa função ideológica das *HQ* teve seu auge durante a Segunda Guerra Mundial, com os principais personagens combatendo nazistas em suas histórias, e o surgimento de novos heróis, que vieram como resposta aos anseios da sociedade. Por causa dessa utilidade, as histórias em quadrinhos foram proibidas nos países que compunham o Eixo, evitando que suas idéias ganhassem força em seus territórios. Foi nesse período de grande angústia e incertezas, que surgiu o Superman, um herói dotado de poder suficiente para consertar os problemas que infligiam o mundo (Bibe-Luyten, 1985; Feijó, 1984).

Este herói, que rapidamente tornou-se um grande sucesso comercial, pode ser visto como a personificação da própria sociedade norte-americana. Lutando pelos seus ideais, o “Homem de Aço” – como também é conhecido – sempre foi apresentado como

um ser invencível, protetor dos mais fracos, com altos valores morais (tanto que apenas prende os vilões, nunca os mata). Essa era a imagem que os Estados Unidos queriam transmitir ao mundo. Como um país construído por imigrantes, o Superman representava bem esta origem, pois era um ser vindo de outro planeta, adotando esta nova terra como seu lar e se incumbindo de ser seu principal protetor.

Foi criado pelo casal Kent, no Estado do Kansas, uma região interiorana, tendo uma rígida educação, que lhe proporcionou desenvolver um adequado código de ética. Mesmo sendo invulnerável, não precisando comer ou beber, possuía emprego – tornando-se um profissional bem sucedido – apartamento e todos os bens de consumo da família média norte-americana, como carro, televisão etc. Ele era o ideal americano, a imagem que os Estados Unidos queriam mostrar ao mundo: o protetor que as nações precisavam naquele momento de incertezas. Superman teve papel importante durante a guerra, da mesma forma que outros heróis tiveram durante a queda da Bolsa de Nova York. Deve-se frisar que ele não foi criado deliberadamente para ser uma propaganda dos Estados Unidos, mas sim, que seus criadores, Jerry Siegel e Joe Schuster, são exemplo de como o período histórico influenciou no desenvolvimento das histórias em quadrinhos.

Outro herói importante que surgiu durante a Segunda Guerra e que possuía função idêntica ao Superman, mas de forma mais explícita, foi o Capitão América, tanto que, em seu primeiro número, a capa da revista era o herói dando um soco em Adolf Hitler. Vestido com a bandeira norte-americana, tendo um escudo como arma – uma possível alegoria de que ataca para se defender – este supersoldado se definia como o protetor dos valores norte-americanos, tendo como inimigo tudo aquilo que poderia se opor a esses valores. Seu papel de propaganda antinazista era tanta que, com o fim da guerra, saiu de circulação com a desculpa de que, para desviar um míssil, caiu com este no Ártico, ficando congelado por décadas.

Outros países, em outros contextos, também utilizaram as *HQ* como propaganda ideológica, como foi o caso da China de Mao Tsé-Tung, que criou cartilhas de doutrinação com a mesma estrutura gráfica (Bibe-Luyten, 1985).

Após esses períodos de grande agitação, os governos do ocidente deixaram de usar as *HQ* como propaganda ideológica de forma tão ostensiva, chegando, ironicamente, a surgir posteriormente nos Estados Unidos uma campanha de desmoralização das histórias em quadrinhos de super-heróis, acusando-os de serem os responsáveis pelos desvios de condutas dos jovens (Bibe-Luyten, 1985).

6 – A família nas histórias em quadrinhos

Ao longo do tempo a família sofreu muitas mudanças em sua estrutura e função, com papéis sendo fortalecidos e enfraquecidos. Contudo não perdeu sua importância na constituição da subjetividade de seus integrantes. É formada em seu seio uma subjetividade familiar, na qual as relações de poder, os afetos, as ansiedades, as frustrações, entre outros, acabam tendo posição de destaque na relação do indivíduo com o mundo em sua volta.

Entretanto a família, num ponto de vista psicanalítico, não deve ser analisada apenas em seu papel social. Mais do que isso, esta – principalmente a figura do pai e da mãe – são vistas como funções na estruturação psíquica, e os papéis desempenhados nos processos de desenvolvimento não correspondem, necessariamente, com os papéis desempenhados na estrutura familiar. Um exemplo ocorre no Complexo de Édipo – base da teoria freudiana, em que a família ocupa posição central – na qual as funções paterna e materna nem sempre são desempenhadas pelos personagens que representam socialmente estes papéis (Kupfer, 1992).

A questão familiar dos super-heróis é pouco trabalhada em suas histórias. Isso se deve ao fato que é no momento de sua individualidade que o personagem realiza as proezas que o torna herói – a individualidade é uma das características do modelo burguês, mas essa sempre foi uma marca do herói desde sua origem. Por isso a maior parte dos super-heróis de *HQ* não é casada e não possui filhos. Outro motivo que pode ser destacado é a consciência que o herói possui de que seus familiares estariam em perigo, caso sua identidade fosse descoberta.

Segundo Eiguer (1985), para que ocorra a coesão familiar, são necessários organizadores inconscientes, existentes no psiquismo dos membros, que possuem a função de fazer com que estes se vejam como parte integrante desse grupo. Nesse processo é verificada a existência de três organizadores: a escolha do objeto – no caso o parceiro – na qual nossa formação psíquica (Édipo) e projeções irão influenciar nas relações objetivas compartilhadas, criando, assim, o núcleo inconsciente familiar; o Eu familiar, que é constituído pelo habitat interior, sentimento de pertença e os ideais do ego; e a interfantasmática, isto é, os fantasmas individuais partilhados pelos membros.

No caso das histórias em quadrinhos, é notada, nos heróis, a ausência do Eu familiar. Não existe sentimento de pertença, responsável em gerar no indivíduo a sensação de proximidade com relação à família, que não é encontrada em outros grupos, devido à mesma herança cultural, física, genealógica, além do sentimento de que a família o vê como parte do grupo. Essa noção de herança faz com que os membros se apeguem ao passado, por ter importância na manutenção da união familiar.

Sem esse sentimento de pertença, o herói, não se sente preso a nenhum passado que deva dar continuidade, também não é submetido aos ideais do ego, que o colocaria em uma posição de seguir os passos e desejos dos pais imaginários – em busca de uma perfeição impossível de ser alcançada – e não compartilha, de maneira psíquica, de um lar que dê corpo a vida familiar (habitat interior), permitindo, dessa forma, não se sentir preso a nenhum lugar.

Muitas vezes, a origem do super-herói é marcada por alguma tragédia, que o faz tornar o que é hoje. Morte de entes queridos é o mote mais comum. Dessa forma, o trauma impulsiona o personagem a proteger as outras pessoas para que não ocorra o mesmo de novo.

É muito comum, nas histórias em quadrinhos, o super-herói ser órfão, e isso pode ser interpretado de diversas formas. Os pais podem ter sido assassinados e, a partir dessa violência, surgir o ímpeto de querer fazer justiça com as próprias mãos. Num olhar psicanalítico, isso pode ser interpretado como a vontade de não ter referenciais a seguir, de não carregar fardos transgeracionais, ser, portanto, o responsável pelo caminho que vai trilhar e de suas vontades – destacando mais uma vez a individualidade

(Corso, D. & Corso, M., 2006). Esses fatos, freqüentemente ocorridos na vida dos super-heróis, corroboram a idéia da falta do sentimento de pertença na construção do perfil psicológico desses personagens.

Como especificado anteriormente, as *HQ* são influenciadas pelo seu período histórico, dessa forma, acabam reproduzindo as mudanças nos costumes que uma determinada cultura sofre com o passar dos tempos. Um ponto interessante a se destacar é a forma como as famílias, tanto dos super-heróis como a de outros personagens, são retratadas nas histórias.

No período que surgiram as histórias em quadrinhos, a família, como instituição passava por grandes mudanças – ocorrendo de forma mais rápida ou tardia dependendo do país – e os escritores captaram esse movimento colocando em suas narrativas.

A família deixava de ser pública e tornava-se privada. Até meados do século XX, era comum a muitas famílias morarem na mesma casa, ou uma família morar em residência de apenas um cômodo, onde pais e filhos dormiam no mesmo lugar, muitas vezes até na mesma cama. Nessa sociedade – na qual a população vivia principalmente nas áreas rurais – as pessoas não possuíam momentos de intimidades em seu lar, sua vida era de domínio público, por isso a família (que era numerosa) possuía maior força no controle da subjetividade de seus membros. Com a ascensão do capitalismo, e do modo de vida burguês, a estrutura das casas – bem como da família – foi modificada. As casas se tornaram maiores, com seus integrantes possuindo quartos individuais, dando oportunidade de terem uma vida privada, sem que esta se confunda com a família. A partir desse novo contexto houve a possibilidade de surgir novos arranjos familiares, além de pessoas que começaram a morar sozinhas (Prost, 1987/1994).

Nas *HQ* de super-heróis, desde seu surgimento, as famílias são retratadas morando em casas grandes e espaçosas, onde cada integrante possui seu espaço (quarto e/ou escritório, por exemplo). Essas famílias, normalmente tinham poucos filhos, sendo que vários casais nem sequer possuíam. Destaca-se o fato também de muitos personagens – super-heróis ou não – morarem sozinhos. Isso mostra que os Estados Unidos estavam avançados, com relação à nova divisão espacial da família burguesa, sendo esta uma das características do *american way of life*.

Outra característica dos quadrinhos é que suas histórias são predominantemente urbanas. Os super-heróis são protetores de cidades consideradas metrópoles, e todos os personagens são típicos moradores de área urbana, mesmo aqueles que vieram de áreas rurais não mantiveram traços “caipira”. As histórias publicadas pela editora *Marvel Comics* são ambientadas normalmente em Nova York e a sua concorrente *DC Comics* utiliza cidades fictícias que possuem milhões de habitantes, com grande influência financeira na região (Gotham City, Metrópolis, Star City, entre outras). Isso retrata a tendência que está ocorrendo no mundo, das pessoas abandonando as áreas rurais para morar nas cidades, fruto do capitalismo, que tornou as áreas urbanas em locais com maiores possibilidades para a obtenção de emprego e bens de consumo.

Um outro fator que pode ser percebido nos quadrinhos é a evolução do papel feminino. Inicialmente se restringindo a papéis insignificantes, como a “mocinha do herói” – na qual possui a única função de entrar em perigo para logo depois ser salva – com a emancipação da mulher na vida social, sua função nas histórias passou a ter mais importância. Houve o surgimento de grandes heroínas, destacando-se a Mulher Maravilha, uma guerreira que veio a terra defender os direitos das mulheres.

Nos dias atuais, com as constantes transformações da sociedade e em seus costumes, muito do que era tabu é agora discutido abertamente nos meios de comunicação. Por isso nas *HQ* os temas familiares e sociais sempre se renovam, abrindo possibilidade para o surgimento de novos assuntos abordados, como a AIDS, a homossexualidade, as drogas, entre outros.

7 – Conclusões e considerações finais

Os heróis são importantes para a sociedade. Em todos os momentos de nosso desenvolvimento – cognitivo, moral, social, afetivo etc. – necessitamos de heróis, com os quais podemos nos identificar e nos mostrar possibilidades para avançarmos em nossa vida.

Por isso a importância das crianças serem apresentadas, desde cedo, a vários tipos de histórias, que possibilitarão momentos de abstração e encontros de referências. A cada ano nossa sociedade perde mais o hábito de contar histórias. Criando uma alegoria com as estações do ano, podemos dizer que vivemos numa sociedade que se encontra no Outono, pois o pessimismo, o materialismo, o pragmatismo e o objetivismo estão impregnados nas pessoas, não possibilitando nenhuma luz de inocência em que possamos viver hoje.

Utilizei como referência para este artigo as histórias em quadrinhos de super-heróis norte-americanos, por terem tido forte influência em minha vida, e por considerar que são os mais populares, ainda nos dias de hoje. Mas estes não se resumem apenas aos criados nos Estados Unidos, existem outros tipos de super-heróis de *HQ*, produzidos em diversos outros países, com grande destaque ao Japão, que merecem trabalhos dedicados apenas a eles.

Outro ponto que se deve destacar, é que os heróis não se encontram apenas na ficção. Nossos pais, amigos, professores, entre outras pessoas, foram heróis para nós em algum período de nossas vidas. São determinadas características que admiramos nas pessoas que nos faz respeitá-los, sem que para isso necessite de poderes sobre-humanos.

Creio que as pessoas deveriam voltar a sonhar.

Costa, R. Q. F. da (2010) The social representation transmit in super-hero comics. *Revista de Psicologia da UNESP* 9(2), 43-54.

Abstract: *The article aimed to examine what implications the hero has in the psychic development of readers, and its influence on the development of societies. For the study used the theoretical psychoanalysis, and the method adopted consisted of research journals of superheroes, and literature on the subject. It was concluded that these stories are elements of aid in the psychic development of children and adults, both relieving anxiety (conscious and unconscious) as a source of moral development. Its importance is evident when*

As representações sociais transmitidas nas histórias em quadrinhos de super-heróis

we realize that the hero is the raw material of myths, in which one of its functions is to show ways to the advancement of society. The design of the hero, that makes no sense of belonging to a family, losing him a month inhibitor.

Key words: family, hero, myth, psychic, society.

Referências

- Bettelheim, B. (1995). *A psicanálise dos contos de fadas* (10a ed.) (A. Caetano, trad.). São Paulo: Paz e Terra. (Trabalho original publicado em 1976).
- Bibe-Luyten, S. M. (1985). *O que é história em quadrinho*. São Paulo: Brasiliense.
- Body-Gendrot, S. & Orfali, K. (1994) Uma vida privada francesa segundo o modelo americano. In A. Prost & G. Vincent (org), *História da vida privada: Da Primeira Guerra a nossos dias* (3a ed.) (D. Bottmann trad., pp. 529-579). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1987).
- Campbell, J. (2006) *O Herói de Mil Faces* (14a ed.) (A. U. Sobral, trad.). São Paulo: Pensamento. (Trabalho original publicado em 1949).
- Cirne, M. (1972). *A explosão criativa dos quadrinhos* (3a ed.). Petrópolis: Vozes. (Trabalho original publicado em 1970).
- Corso, D. L. & Corso, M. (2006). *Fadas no divã*. Porto Alegre: Artmed.
- Eiguer, A. (1985). *Um divã para a família*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Feijó, M. C. (1984). *O que é herói*. São Paulo: Brasiliense.
- Houaiss, A. & Villar, M. S. (2001). *Dicionário Houaiss de língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Kupfer, M. (1992). A contribuição da psicanálise aos estudos sobre família e educação. *Psicol. USP*, 3, 77-82.
- Prost, A. (1994). A família e o indivíduo. In A. Prost & G. Vincent (org), *História da vida privada: Da Primeira Guerra a nossos dias* (3a ed.) (D. Bottmann trad., pp. 61-113). São Paulo: Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1987).
- Radino, G. (2003). *Contos de fadas e realidade psíquica: a importância da fantasia no desenvolvimento*. São Paulo: Casa do Psicólogo.

Recebido: 27 de setembro de 2009.

Aprovado: 24 de outubro de 2010.