



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
GRADUAÇÃO EM BACHARELADO
ARTIGO

MATHEUS SILVA MOREIRA

**COMO O CONSERVADORISMO LEVOU OS SUPER-HERÓIS A SE TORNAREM
SUPER-VILÕES NOS OLHOS DO PÚBLICO NORTE-AMERICANO NA DÉCADA
DE 1950**

São Paulo - SP

2020

MATHEUS SILVA MOREIRA

**COMO O CONSERVADORISMO LEVOU OS SUPER-HERÓIS A SE TORNAREM
SUPER-VILÕES NOS OLHOS DO PÚBLICO NORTE-AMERICANO NA DÉCADA
DE 1950**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título em Bacharel no Curso de
História da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Hashizume
Allegrette

São Paulo - SP

2020

Agradeço ao Prof. Álvaro Allegretti que tanto me auxiliou e me guiou durante este trabalho, mesmo quando tudo parecia um caos total;

Aos quadrinistas que tanto me proveram com as narrativas de personagens e mundos incríveis;

E a minha mãe, Maria Luiza, por ter impedido a minha desistência.

Resumo	5
Introdução	5
Sobre Grant Morrison	6
A Era de Ouro – Super-Heróis na Segunda Guerra Mundial	6
A Queda dos Super-Heróis	7
Dr. Fredric Wertham – O homem que derrotou Superman	8
A Censura dos Quadrinhos (CCA)	11
A Era de Prata – O Bizarro Retorno dos Vigilantes Mascarados	13
Conclusão	16
Bibliografia	17
Anexo A – The Comics Code of 1954	18

Resumo

O presente artigo busca explicar as relações entre o conservadorismo dos Estados Unidos da América e a censura as revistas em quadrinhos e como as narrativas foram afetadas com isso, utilizando como objetos de pesquisa o livro de Grant Morrison *Superdeuses*, o *Comics Code* de 1954 e o estudo da professora Carol Tilley da Universidade de Chicago sobre as manipulações presentes na pesquisa do dr. Wertham.

Palavras Chave: Histórias em Quadrinhos, Censura, Estados Unidos, Década de 1950.

Abstract

This article seeks to explain the correlation between the conservative politics of 1950's United States of America and the censorship of comic books and how their narratives were affected by it, utilizing as research objects Grant Morrison's book *Supergods*, the *Comics Code* of 1954 and the study made by professor Carol Tilley about the manipulations found in dr. Wertham's research.

Keywords: Comic Books, Censorship, USA, 1950's

Introdução

O que um psiquiatra alemão tem a ver com a existência de um Batman bebê e um mini Superman saindo de um arco íris das pontas dos dedos do Superman? Esse artigo visa responder essa questão ao discutir a fundação do *Comics Code Authority* (CCA), código esse que levou ao fim da Era de Ouro dos Quadrinhos, conhecida por grandes ícones em *spandex* lutando lado a lado com soldados norte-americanos contra o Eixo durante a Segunda Guerra Mundial, e ao início da Era de Prata, conhecida por histórias galhofas e anedotas infames e infantis, como no seriado de televisão do Batman de 1964, estrelado por Adam West. Ao longo do artigo, será explicado também a ascensão, queda e a retomada dos quadrinhos de super-heróis advinda das mudanças na indústria causadas pela implementação do código e como essas mudanças refletiam as mudanças na mentalidade popular, principalmente com o conservadorismo no início da Guerra Fria nos EUA e dos interesses particulares das grandes editoras participantes da fundação desse órgão regulamentador, usando como principal fonte os conhecimentos do famoso e aclamado escritor de quadrinhos Grant Morrison, e seu livro *Superdeuses* (*Supergods*, 2011).

Sobre Grant Morrison

Grant Morrison é um aclamado escritor de quadrinhos nascido no dia 31 de janeiro de 1960 na cidade de Glasgow, Escócia. Junto de Alan Moore, Peter Milligan, Neil Gaiman e Jamie Delano, foi parte da chamada “Invasão Britânica” dos quadrinhos na década de 1980, movimento assim nomeado por todos serem escritores naturais do Reino Unido e que trouxeram uma revolução nas narrativas dos quadrinhos norte-americanos. Grant Morrison, famoso por suas narrativas apresentarem elementos não-lineares, meta-narrativos e de contracultura, escreveu diversas sagas e séries extremamente aclamadas, como Homem-Animal (*Animal Man*) das edições #1 a #26 (1988-1990, DC Comics), Patrulha do Destino (*Doom Patrol*), do número 19 até 63 (1989-1993, DC Comics), Os Invisíveis (*The Invisibles*, 1994-2000, Vertigo) e Grandes Astros: Superman (*All Star Superman*, 2005, DC Comics). Além disso, Grant Morrison tem grande conhecimento da história das HQs e de suas centenas de personagens, como pode ser demonstrado em seu uso de diversos personagens e conceitos antigos e muitas vezes esquecidos pelo grande público em suas narrativas na continuidade da DC Comics e os modernizando, como foi o caso de sua aclamada fase escrevendo o Homem-Animal. Em 1990 foi premiado com o *Inkpot* da Comic-Con de San Diego, e em 2012, Morrison recebe o título de Membro da Excelentíssima Ordem do Império Britânico (MBE) Nesse artigo, muito dos argumentos apresentados têm como base fundamental o vasto estudo feito por Morrison em sua carreira e culminando em Superdeuses (*Supergods*, 2011), livro no qual descreve a trajetória das histórias em quadrinhos de super-heróis, desde seu início na chamada Era de Ouro até os dias atuais, e entre os fatos e relatos também introjeta suas interpretações e opiniões próprias, vindas de alguém que trabalha na indústria desde a década de 1980, fazendo desse um livro de extremo valor de pesquisa para aqueles que queiram estudar a história dos quadrinhos de super-heróis e suas evoluções conforme as décadas.

A Era de Ouro – Super-Heróis na Segunda Guerra Mundial

Apesar de histórias em quadrinhos (HQs) já existirem anteriormente, nas chamadas *Pulp Fiction*, com nomes como O Sombra (*The Shadow*), Doc Savage e Conan, O Bárbaro (*Conan the Barbarian*), a grande popularização delas veio a ocorrer após a publicação da revista *Action Comics #1* de 1938, revista de estreia do Superman. Quando o Homem de Aço apareceu pela primeira vez, destruindo um carro verde na icônica capa, um portal foi aberto e diversos titãs de colantes e capas começaram a surgir por entre as empresas de impressão da época, cada uma querendo criar o mais novo grande ícone das bandas desenhadas. Diferentes da maioria dos personagens da Era *Pulp*, personagens da Era de Ouro se destacavam por suas fantasias

coloridas e espalhafatosas, e por mais comumente serem providos de super poderes e habilidades sobrenaturais, como Superman (DC *Comics*) e Namor (Marvel, na época *Timely Comics*), ou então terem um tema no qual todo o personagem era baseado, como Batman ou o Arqueiro Verde (ambos DC *Comics*).

Estando a fórmula consagrada, surgiram dezenas, talvez centenas de variações e combinações de heróis. Alguns tinham poderes especiais, mas a maioria não passava de homens e mulheres comuns a quem se atribuíam nomes como o Poderoso Átomo (Mighty Atom, 1940), Lady Fantasma (Phantom Lady, 1941) ou Canário Negro (Black Canary, 1947) e vestiam disfarces vistosos para enfrentarem o crime, armados apenas com a esperteza e um apetite aparentemente insaciável por justiça e violência das ruas. Muitas series de super-heróis baseavam-se num único artifício: o Sandman (1939) fazia suas vítimas vilanescas dormirem com uma arma de gás, enquanto a Madame Fatal (1940) era na verdade o ator aposentado Richard Stanton, que enfrentava o crime vestido como uma senhora de idade – o que faz dele o primeiro super-herói travesti, embora com certeza não o último. (MORRISON, 2012, p. 46)

Assim se inicia a chamada Era de Ouro (1938 – 1950), onde diversos dos super-heróis foram símbolos da luta contra o nazismo durante a Segunda Guerra Mundial, alguns até mesmo antes da adesão dos EUA ao conflito, por muitos dos autores serem de famílias judias, como as duplas Jerry Siegel e Joe Shuster (Superman) e Joe Simon e Jack Kirby (Capitão América, Marvel, na época *Timely Comics*). Assim que os EUA aderiram ao conflito do lado dos Aliados, os quadrinhos de super-heróis tornam-se uma importante forma de propaganda de guerra, com seus vigilantes constantemente enfrentando ameaças do Eixo, seja no fronte de batalha levantando a moral dos soldados, ou no território estadunidense popularizando os esforços de guerra perante os civis, com o público desejando cada vez mais novos vigilantes mascarados e suas peculiares habilidades.

Com o mundo às portas da guerra, tudo que os leitores queriam era mais e mais super-heróis, especialmente nos quadrinhos. Super-heróis brotavam de todo nicho conceitual conhecido e encontravam editores dispostos a massificar as fantasias coloridas de uma geração de crianças, soldados e fãs de ficção científica. Se uma empresa recém-chegada ao mercado tivesse sucesso rápido com uma estrela com asas de águia, outra inevitavelmente tentaria com um cara com rabo. (MORRISON, 2012, p. 66)

A Queda dos Super-Heróis

Após o final da Segunda Guerra, a popularidade de quadrinhos de super heróis decaiu. A enorme quantidade de personagens e revistas saturaram o mercado, e isso levou a uma aversão do público consumidor das histórias em quadrinhos de vigilantes e um aumento na popularidade de diversos outros gêneros narrativos nas bandas desenhadas norte-americanas. Comédias, ficção científica, terror e dramas policiais se tornaram os principais gêneros nos quadrinhos, ainda mais com o crescimento da editora EC *Comics* (originalmente *Educational*

Comics, posteriormente *Entertaining Comics*) cujas revistas, *Tales from the Crypt* (Terror), *Weird Science* (Ficção-científica), *Shock SuspenStories* (Contos policiais), *Frontline Combat* (Contos militares) e *Mad* (Humor), como exemplo, se tornaram sucessos com suas histórias críticas e satíricas à sociedade norte americana da época.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o conceito de super-herói se espalhou como chamas num incêndio, mas então morreu tão rápida e misteriosamente quanto havia começado. O interesse do público decaiu pronunciadamente após 1945, e os títulos de super-heróis desapareceram para serem substituídos por outros gêneros que triplicaram as vendas totais do mercado de quadrinhos entre 1945 e 1954. Títulos de terror, *western*, humor, romance e guerra proliferaram e geraram lucro de uma forma que os super-heróis não conseguiriam chegar perto. (MORRISON, 2012, p. 71)

Por conta disso, quadrinhos com cenas de assassinatos brutais e monstros grotescos se tornaram extremamente comuns nas bancas, levando a fúria de setores mais conservadores da sociedade, como grupos de pais, professores e líderes religiosos. E eles logo encontrariam a “ciência” que iria comprovar os males dos quadrinhos na juventude e validar seu ódio e medo quanto a eles, graças à um doutor em psiquiatria alemão chamado Fredric Wertham.

Dr. Fredric Wertham – O homem que derrotou Superman

O Dr. Frederic Wertham (20 de março de 1895 – 18 de novembro de 1981) foi um psiquiatra social e higienista nascido em Nuremberg, Alemanha. O Dr. Wertham era originalmente visto como uma figura progressiva, por seu trabalho na clínica de psiquiatria Lafarge, localizada no bairro do Harlem, Nova Iorque, e que atendia abertamente pacientes negros numa época onde a segregação racial ainda era amplamente aplicada nos EUA, e até mesmo estados que não possuíam as chamadas leis Jim Crow acabavam por ter uma segregação não oficial. Porém, seu legado foi marcado pelos seus vários artigos antagonizando as HQs, que culminaram na publicação de sua obra *Seduction of the Innocent* em 1954. Em seu livro, porém, o dr. Wertham não atacava apenas os quadrinhos controversos da *EC Comics*, mas também os clássicos super-heróis. Seus discursos aversos as revistas em quadrinhos uniram diversos grupos conservadores ao seu lado, como a Associação de Prisões da América (American Prison Association), uma ala de professores da Universidade de Columbia e a Associação Nacional Literária das Mulheres (Women 's National Book Association).

Contudo, não eram apenas as histórias de terror da EC, muitas vezes de mau gosto, que irritavam o dr. Wertham; é de duvidar, mas eram os inocentes e despojados títulos de super-heróis que o faziam espumar. [...] Com pouca coisa que pudesse causar ofensa no conteúdo dessas HQs, Wertham foi forçado a aprofundar-se num lamaçal

de entrelinhas para justificar seu ataque febril conduzido com o mesmo desprezo pela verdade brutal e ignorante que se dizia caracterizar os inimigos da América. (MORRISON, 2012, p. 74)

Essas entrelinhas que o dr. Wertham utiliza em suas narrativas foram as gênesis de diversas “polêmicas” dos grandes super-heróis, que muitas vezes são lembradas até os dias atuais, como Superman sendo um ser superior que nos levaria a nos sentirmos inferiores e incapazes, Mulher-Maravilha sendo uma homossexual exibicionista, assim como todas as habitantes de sua ilha natal de Themyscira, ou Batman e Robin como sendo uma representação escandalosa de um casal homoafetivo pervertido. Atualmente, temas como esses podem ser abertamente explorados na mídia, como por exemplo termos a Mulher-Maravilha ser canonicamente bissexual na atual continuidade do universo da DC, porém, durante a década de 1950, qualquer mínima referência a algo que fosse contra o *status quo* do patriarcado branco e heterossexual era algo visto como abominável e digno de expurgo da sociedade.

Por exemplo, na harmonia do lar de Batman com seu pupilo Dick Grayson (Robin) e Alfred, o mordomo, o bom doutor [Wertham] tinha certeza de ter discernido ‘o sonho realizado de dois homossexuais vivendo juntos’. (MORRISON, 2012, p. 74)

Não é surpresa que a abordagem erótica de Wertham quanto a Mulher Maravilha a pintasse como uma lésbica exibida, representando uma ilha de sapatas militantes e pervertidas com gosto por rituais de bondage e dominação. [...] Mas foi Superman – o caridoso Superman – que levou a pior da aversão de Wertham. Descrevendo o Homem de Aço como uma distorção fascista da verdade, criado para fazer as crianças sentirem-se incapazes e fazê-las pender para a delinquência [...] (MORRISON, 2011, p. 75)

Com esses e vários outros discursos adversos às revistas em quadrinhos, uma grande parte da população se vira contra as HQs e inquéritos ocorrem no Senado dos EUA sobre a legalidade das publicações, com Fredric Wertham sendo consultado como especialista em revistas em quadrinhos. Ele acreditava que os quadrinhos não só eram uma má influência para o público infanto-juvenil por promover a violência e diversos atos criminosos, como também uma questão de saúde pública, pois suas teses traziam à tona a ideia de que quadrinhos afetavam negativamente o desenvolvimento psicológico da juventude. Como citado anteriormente, alguns dos fatores que o dr. Wertham abordava em seus escritos eram relacionados a comportamentos adversos a mentalidade conservadora e retrógrada da sociedade norte-americana no começo da Guerra Fria, como desobediência civil e relacionamentos LGBT+.

O estudo chamado *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications that Helped Condemn Comics* publicado em 2012 pela Professora Carroll Tilley, da Universidade de Illinois, investigou os dados por ele usados e concluiu que dr. Fredric Wertham manipulou muitos deles, usando como exemplo jovens que já tinham históricos de problemas mentais ou de delinquência anteriores ao contato com as revistas em quadrinhos e alterando anedotas de colegas e pacientes para melhor se relacionarem com a narrativa que propunha em seu livro.

Dentro das primeiras horas de minha perícia dos seus escritos, muitos dos que correspondiam com certos capítulos em *Seduction of the Innocent*, comecei a perceber padrões que me preocuparam e me intrigaram. Wertham aparentava ser um inveterado anotador e sublinhador, muitas vezes destacando em seus documentos para indicar que planejava usar certos pontos em sua escrita. Portanto, entre suas notas e documentações, é possível discernir o quanto ele construía suas narrativas. No final das contas, descobri que, apesar das suas honras e seu papel central em mover os quadrinhos ainda mais para as margens culturais, o livro de Wertham incluía numerosas falsificações e distorções. (TILLEY, 2012, p.6)

Ao desenrolar de seu estudo, a prof. Tilley descreve diversas das evidências de falsificações e manipulações de fatos que encontrou nos materiais e documentações pessoais do dr. Wertham, de forma a tornar a narrativa em torno da má influência dos quadrinhos na juventude norte-americana mais polêmica do que a realidade. Em um dos exemplos que dá em seu relatório, a prof. Tilley mostra como dr. Wertham alterou a declaração de um jovem que estava em liberdade condicional por ter urinado na boca de outro garoto. Note como Wertham altera o depoimento para fazer o garoto parecer um fã fanático de Batman, e que isso teria o levado ao assédio sexual do menino por conta dos tons “homoeróticos” apresentados na revista, quando na realidade ele mal lia quadrinhos do Cavaleiro das Trevas.

No mesmo capítulo, Wertham introduz o caso de um garoto de 13 anos, que estava em condicional e recebendo terapia por ter urinado na boca de outro garoto. Sobre ele, Wertham escreveu:

Como muitas outras crianças inclinadas ao homo-erotismo, ele era um devoto especial do Batman: “Algumas vezes eu os lia várias e várias vezes. Eles se exibiam muito. Eu não lembro o nome do Batman, mas o nome do garoto é Robin. Eles vivem juntos. Pode ser que o Batman tenha feito algo com o Robin como fiz com o menino... [sic] Batman pode ter salvado a vida daquele garoto. Robin parece um pouco uma garota. Ele usa apenas um calção curto.”

O arquivo apresenta um depoimento diferente (em sublinhado estão partes omitidas ou modificadas em *Seduction [of the Innocent]*):

Meus favoritos são os quadrinhos de guerra. Eu já li Batman. Eu já gostei, mas nem tanto agora. Eles se exibem muito. Eu não sei o nome do Batman mas o nome do garoto é Robin. Eles vivem juntos. Pode ser que o Batman tenha feito algo com o

Robin como eu fiz com aquele menino. Batman pode ter salvo a vida daquele garoto. Ele pode ter feito ele colocar sua 'coisa' na sua boca. Robin parece uma garota. Ele usa apenas um calção curto. Eu leio *CRIME Does Not Pay*, e também *Superman*. (TILLEY, 2012, p.14, 15)

Durante o auge da relevância dos estudos de Fredric Wertham e dos julgamentos diante o Senado, a população se volta contra as editoras de quadrinhos. Em 1948, quando o psiquiatra alemão começara a publicar suas opiniões adversas a indústria dos quadrinhos em jornais e entrevistas, uma pequena cidade no estado da Virginia Ocidental chamada Spencer chegou até mesmo a organizar queimas públicas das revistas. Essa pira organizada por padres, professores e pais juntou centenas de revistas que os jovens da cidade juntaram em uma pilha de quase 2 metros em frente a uma escola, e simbolicamente a acenderam com um exemplar de Superman em chamas. Essa queima publica também inspirou fogueiras nos estados de Nova Iorque, Nova Jersey, Missouri, Illinois e as queimas atravessaram até mesmo a fronteira norte dos Estados Unidos e ocorreram em Vancouver, Canadá. Como disse Joe Sergi em sua matéria para o site *Comic Book Legal Defense Fund* sobre esses ocorridos:

Em um estranho senso de ironia, uma grande maioria dos quadrinhos queimados foram produzidos pela EC comics, que futuramente iria publicar adaptações de histórias de Ray Bradbury a partir de 1952. Um ano depois, em 1953, Bradbury viria a lançar *Fahrenheit 451*, sobre uma distopia onde livros eram queimados e proibidos. (SERGI, 2012)

Além de queimas públicas, projetos de leis começaram a circular em diversas cidades norte-americanas para que quadrinhos fossem banidos. Apesar de muitas dessas moções falharem, as grandes editoras sabiam que poderia ser apenas questão de tempo até que uma lei federal na qual não tivessem o menor controle passasse. Portanto, decidiram por criar um projeto de autocensura.

A Censura dos Quadrinhos (CCA)

Perante a uma possível sanção federal contra as HQs, algumas das grandes editoras, incluindo Marvel, DC e Archie, reuniram-se para criar um órgão regulamentador do conteúdo das narrativas, porém que fosse independente de interferência do Estado, e desta reunião surge a fundação do Comics Code Authority (CCA), organização que regulava o que poderia ou não ser exibido em quadrinhos para serem aprovados. Apesar de não ser uma censura estatal, o selo de aprovação da CCA, ou a ausência dele, levava a grande rede de distribuição dos quadrinhos a aceitar ou não revender as revistas, pois com a polêmica na população contra as HQs, muitas bancas e lojas não queriam se arriscar vendendo revistas que não tivessem passado por

aprovação do órgão regulador. Portanto, acabou assim gerando um abafamento daquelas editoras que não aceitassem se dobrar perante as regras do CCA. O código da Comics Code Authority (em sua integridade no original no final do artigo) conta com 6 seções principais, divididas em artigos definindo todos os pontos que uma história deveria respeitar para poder ser aprovada pela organização e receber o selo da CCA, e possuía diversas similaridades o seu antecessor, o Código de ética do cinema, que nos anos 1930 foi o alvo dos conservadores.

Purgadas do conteúdo fora da lei, as editoras restantes uniram-se para sobreviver e esboçaram um Código de Ética draconiano que garantiria conteúdo seguro para crianças. [...] Em vários sentidos, e nascido em circunstâncias similares, o Código de Ética dos Quadrinhos espelhava o Código Hays de Produção Cinematográfica, de 1930, que visava transformar os filmes picantes e inebriantes de Hollywood em contos de fadas inofensivos e pudicos. (MORRISON, 2011, p. 76)

Essa seção do artigo será dedicada a dissecar alguns dos pontos do código de conduta da Comics Code Authority. E como pode se perceber, muitos deles possuem um tom conservador do *status quo* dos EUA na década de 1950, também conhecida como a Era McCarthy, nomeada assim por conta do senador Joseph McCarthy, que promovia uma “Guerra as Bruxas” contra o comunismo e subversões na grande mídia em busca de se manter uma união conservadora durante o começo do período da Guerra Fria.

(1) Crimes nunca devem ser representados de maneira a criar simpatia ao criminoso, promover desconfiança perante as forças da lei e da justiça, ou inspirar outros com desejos de imitar criminosos. (General standards—Part A)

Com esse primeiro ponto, podemos perceber um dos principais temas do código de ética da CCA: o de não questionamento do *status quo* da sociedade norte-americana. Logo de início, se tem essa ordem para que histórias não tenham personagens vilanescos tridimensionais, com seus códigos morais e motivações para se cometer o ato criminoso. Sem a possibilidade de fazer o leitor “simpatizar” ou “entender” os vilões, apenas o que resta é roteirizá-los de forma extremamente rasa e banal, perdendo a possibilidade de explorar temas morais e sociais sobre como uma pessoa pode se voltar para a vida de crimes. Outro destaque é o de não causar “desconfiança nas forças da lei e da justiça”, levando assim o impedimento de histórias que trouxessem à tona temas de corrupção na polícia e sistema judiciário dos EUA, pois eles sempre deveriam ser representados como corretos, morais e íntegros. Outros tópicos desta seção entram em mais detalhes sobre isso, como não exibir detalhes de como se cometer crimes ou de ocultação de armamentos de maneiras inusitadas, com o propósito de não influenciar a juventude ao crime.

- (2) Todas as cenas de terror, sanguinolência excessiva, crimes com crueldade, depravação, luxúria, sadismo ou masoquismo não deverão ser permitidas.
- (5) Cenas envolvendo, ou indumentária associada a mortos-vivos, tortura, vampiros e vampirismo, carneiros, canibais e licantropia são proibidos. (General standards—Part B)

Esta parte do código visava o fim de todos os quadrinhos com temática de terror, fazendo com que algumas das mais populares publicações pós-Segunda Guerra Mundial fossem impossibilitadas de serem distribuídas perante o grande público de um dia para o outro, já que não teriam nenhuma chance de serem aprovadas quando o código as proibia sem a menor chance de apelo. E até mesmo revistas de super-heróis tomaram um baque com essa delimitação, afinal com a proibição de monstros clássicos como vampiros e lobisomens, não só se perdiam oportunidades de se ter heróis enfrentando esses monstros, como também a possibilidade de vigilantes monstruosos.

Todos os elementos não especificados, porém, contrários ao espírito e intenção do código, e são considerados violações de bom gosto ou decência, são proibidos. (General standards—Part C)

Nesse ponto do código temos a grande lista de proibições mais gerais daquilo que vai contra a linha moral e política promovida pelos pontos do código da CCA, como o banimento de linguagem profana e de baixo calão, vestuários e fantasias sugestivas, atos libidinosos e sexuais e as chamadas “perversões sexuais”, termo da era McCarthy para relações não heterossexuais.

A Era de Ouro havia chegado ao fim. Mas o mundo no qual os heróis estavam morrendo era um mundo que precisava mais deles do que nunca. A América dos anos 1950 era uma terra de inquietude e atmosfera paranoica, atemorizada por estar à beira da aniquilação termonuclear. À noite, sozinhos, em meio ao luxo sem precedente após vencer uma guerra mundial, os americanos estavam mais assustados do que nunca; o medo era da Bomba, dos Comunistas, dos Gays, dos Negros, dos Adolescentes, do Id, dos Discos Voadores, do Vazio. (MORRISON, 2011, p. 76)

Com o advento desse código, editoras que, assim como a EC, possuíam teor mais adulto, satírico e crítico a sociedade norte americana, foram relegadas ao esquecimento. Algumas poucas revistas sobreviveram alterando seu formato, como a *Mad* da EC que foi reformatada como uma revista de variedades cômica para assim driblar o CCA, outras HQs sobreviveram sendo vendidas por meios não convencionais, como nas tabacarias de *cannabis* no cenário *underground*. Porém, as revistas que não aderiram aos termos da CCA tiveram seu fim no circuito *mainstream*, assim como tantas séries de publicações da EC.

A Era de Prata – O Bizarro Retorno dos Vigilantes Mascarados

Em outubro de 1956, chega às bancas a revista *Showcase #4* (DC Comics), apresentando em sua capa um alto cruzado carmesim velozmente correndo em direção ao leitor. Essa foi a introdução ao agora icônico Barry Allen, o segundo Flash, e considerado o marco inicial da chamada Era de Prata dos quadrinhos. Assim como na Era de Ouro, a Era de Prata foi marcada pela nova onda de grande popularidade dos vigilantes mascarados, inclusive com muitos deles sendo novas versões de ícones passados. Porém, ao invés de representarem uma idealização jingoísta dos esforços de guerra do exército norte-americano contra os nazistas, essa nova geração de vigilantes se tornou a idealização do *American Way of Life* e de seus avanços tecnocientíficos. Apesar de cruzados advindos de experimentos não serem nenhuma novidade, a partir da Era de Prata (1956 – 1970) se popularizaram personagens cujos poderes eram advindos da engenhosidade de grandes mentes norte-americanas, como o Quarteto Fantástico ou o Homem de Ferro (ambos da Marvel), ou da coragem dos homens que se sacrificam pelo avanço tecnológico norte-americano, como o valente piloto de testes da aeronáutica norte-americana Hal Jordan, o segundo Lanterna Verde (DC Comics), e podemos também notar a ficção-ciência como foco central das histórias, até mesmo na origem dos personagens. O anteriormente citado Hal Jordan, ao contrário de seu antecessor Alan Scott da Era de Ouro, cujo o anel de poder possuía poderes advindos da magia, o anel de Hal Jordan vem de tecnologia alienígena, e ao invés de um simples vigilante lutando contra o crime, Hal se torna parte de uma força tarefa alienígena que atuam como patrulheiros intergalácticos.

E com as limitações impostas pelo código, histórias da Era de Prata muitas vezes tomavam um caráter cômico e infantilizado, por conta das restrições levarem a um grande corte de possibilidades narrativas mais complexas e que explorassem e/ou criticassem a sociedade do momento e também sempre em busca de novidades que fossem atrair o público para as revistas. Um dos maiores exemplos disso foi o Superman, que a cada edição aparentava adicionar mais superpoderes a sua já extensa lista de habilidades, por mais bizarros que fossem; e ao contrário de sua alcunha de “Último Filho de Krypton”, a cada edição apareciam cada vez mais sobreviventes de seu extinto planeta natal. “Descobrimos” com os quadrinistas da Era de Prata que também sobreviveram uma prima do Superman (Kara-El, a Supergirl), um cachorro (Krypto), um gato (Rajado), um cavalo (Cometa), um macaco (Beppo) e até mesmo Kandor, uma cidade inteira, sobreviveu ao desastre de Krypton por ter sido miniaturizado pelo vilão Brainiac, isso sem contar em todos os criminosos kryptonianos que sobreviveram graças a estarem presos na Zona Fantasma, uma dimensão paralela utilizada como prisão pelos kryptonianos.

O Superman dos anos 1950 viu-se domesticado no cerne de uma estranha família nuclear de amigos, inimigos e parente. Weisinger tivera aulas com o Capitão Marvel (atualmente Shazam) e sua família. [...] Era a família nuclear que brilhava no escuro. (MORRISON, 2012, p. 84)

O mesmo pode ser dito sobre Batman e as suas aparentemente infinitas variações de bat-uniformes e bat-acessórios, diversas histórias onde heróis se tornam crianças (como na infame revista Batman #147 de maio de 1962, com uma versão bebê do Cavaleiro das Trevas) ou se encontram com versões do passado deles mesmos (como nas diversas histórias em que a Mulher-Maravilha estava lado a lado com uma versão criança e uma adolescente dela mesma).

Esse status quo mais infantil e bizarro dos quadrinhos acabou se tornando a muitos não leitores dos quadrinhos a primeira grande exposição aos personagens, com a popularização através da televisão, desenhos e séries baseadas em super-heróis surgem, em sua maioria, na década de 1960 e 1970. Mesmo que durante esse período o cenário dos quadrinhos estivesse passando por transformações, uma boa parte dessas séries, tanto as animadas quanto com atores reais, tinham influência das interpretações mais galhofas da Era de Prata, principalmente as mais famosas delas, os Superamigos (*Superfriends*, *Hanna-Barbera*, 1973 - 1985) e Batman (*20th Century Fox*, 1966 - 1968), cimentando a imagem dessa era no imaginário popular. Para muitos dos não conhecedores das revistas em quadrinhos mais velhas, Batman e Robin são muitas vezes associado automaticamente a cômica interpretação de Adam West e Burt Ward, e até recentemente o Aquaman era o alvo fácil de piadas daqueles que nunca o acompanharam nas publicações, só tendo a situação revertida após a versão após a versão que tem o ator Jason Momoa na pele do personagem nos cinemas (James Wan, *Warner Bros.*, 2018).

Porém, por mais que existisse um código de ética limitando o que poderia ser exibido em histórias em quadrinhos, muitos autores procuravam maneiras de se representar assuntos tabus em suas narrativas, utilizando de artifícios e técnicas do código. Dentre elas podem ser citadas como exemplo a revista do Jimmy Olsen, o fotógrafo do Planeta Diário, que entre suas várias bizarras aventuras em busca de um furo de notícia, incluíram diversos contos nos quais ele assumiu um disfarce feminino para se infiltrar e conseguir uma exclusiva. Histórias da Lois Lane perseguindo Superman para que eles finalmente se casassem podiam ser também interpretadas como críticas aos relacionamentos e papéis de gênero da época.

Os jovens e as jovens que escreviam e desenhavam essas histórias não eram bobos – eram artistas marginais, desprezados. Talvez os rejeitados que criavam esses quadrinhos estivessem se vingando da sociedade ao expor as relações de poder que coagulavam por baixo dos gramados bem aparados, das camisas passadas e dos aventais de cozinha da América dos anos 1950. (MORRISON, 2012, p. 89)

A situação da censura nos quadrinhos começa a reverter na transição da década de 1960 para a de 1970, quando autores começaram a desafiar os limites da CCA com suas histórias, e o código em si vai se alterando conforme as mudanças na sociedade. Muitos consideram a morte de Gwen Stacy, primeira par romântica do Homem-Aranha no arco das edições #121 e #122 de *The Amazing Spider-Man* (Marvel, Junho - Julho de 1973); e a revelação de que Roy Harper, conhecido na época pela alcunha de Ricardito (*Speedy*) e parceiro-mirim do Arqueiro Verde nas edições #85 e #86 de *Green Lantern/Green Arrow* (DC Comics, Agosto/Setembro – Outubro/Novembro de 1971), tinha um longo histórico de vício em heroína, como marcos do fim da Era de Prata e o início da Era de Bronze dos quadrinhos. Também pode ser visto como um reflexo das mudanças nos tempos, já que ao contrário do extremo conservadorismo presenciado na era macartista, a partir das décadas de 1960 e 1970 temos os movimentos de contracultura e questionamento do *status quo* e do cenário geopolítico por parte da população jovem dos EUA. O código recebeu diversas atualizações conforme as décadas se passaram, afrouxando aos poucos os seus critérios de julgamento de acordo com aquilo que a sociedade já não considerava mais tabu, e com o advento das lojas de quadrinhos, a necessidade de histórias serem aprovadas pela CCA deixou de ser um fator que “mataria” publicações independentes que não a aderissem, e até mesmo as grandes editoras começam a criar selos adultos, como Vertigo (DC Comics) e Epic (Marvel).

Em 2001, a Marvel decide deixar de mandar suas histórias a serem avaliadas após uma edição de umas de suas revistas ter sido rejeitada, escolhendo utilizar sua própria recomendação de faixa etária em suas revistas; e em 2011, a DC e Archie Comics também decidem abandonar a avaliação, levando assim ao fim do Código de Ética dos Quadrinhos após quase 57 anos em vigor.

Conclusão

Como dito por esse artigo, a moralidade conservadora da era McCarthy nos EUA levou a estudos sem fundamentos concretos por parte de dr. Wertham ganharem credibilidade e afetarem toda uma geração de quadrinistas. E pode se observar essa narrativa de entretenimento corrompendo a juventude até os dias atuais. No artigo em si, também foi citado o código de ética do cinema norte-americano na década de 1930, depois tivemos polêmicas em volta da indústria musical com o rock e o pop dos anos 1960 a 1980 e mais recentemente, quanto aos possíveis perigos dos videogames na formação da juventude e que crianças e jovens não tem o menor discernimento daquilo que é real e irreal, correto ou errado. Logicamente, as críticas as mídias mudam conforme os tempos, porém a mentalidade de se controlar o que criadores visam

em sua arte com o argumento de ser algo ruim para a formação do caráter e da educação dos jovens continua, mesmo que os argumentos raramente tenham algum argumento sólido por trás.

Como Grant Morrison afirma:

Segundo o diagnóstico de Wertham, portanto, crianças não tinham desenvolvimento suficiente para separar a fantasia exagerada de seus quadrinhos da realidade cotidiana, e isso as tornava vulneráveis a conteúdo homossexual e antisocial mal dissimulado.

Eu tendo a acreditar no inverso: são os adultos que têm mais dificuldade de separar fato e ficção. [...] Adultos exigem, ridiculamente, saber *como* o Superman poderia voar, ou *como* o Batman pode cuidar de um império dos negócios multibilionário de dia e enfrentar o crime à noite, quando a resposta é óbvia até para uma criancinha: porque não é de verdade. (MORISSON, 2012, p. 76)

Bibliografia

COSTELLO, Matthew J. *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. Nova Iorque: Continuum, 2009

DANIELS, Les. *Comix: A History of Comic Books in America*. Nova Iorque: Random House, 1971

EISNER, Will. *Comics and Sequential Art*. Nova Iorque: WW Norton & Co., 2008

EISNER, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Nova Iorque: WW Norton & Co., 2008

FRONZA, Marcelo. *As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos*. Curitiba: Educar em Revista n. 60, abr./jun. 2016

HADJU, David. *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. Nova Iorque: Farrar, Straus and Giroux, 2008

MORRISON, Grant. *Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis*. São Paulo: Seoman, 2012.

SERGI, Joe. *1948: The Year Comics Met Their Match*. Comic Book Legal Defense Fund. 8 de Junho de 2012. <http://cblfd.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/>

The Comics Code of 1954. Comic Book Legal Defense Fund. <http://cblfd.org/the-comics-code-of-1954/>

TILLEY, Carol L.. *Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the falsifications that helped condemn comics*. Information & Culture: A Journal of History, [S.L.], v. 47, n. 4, p. 383-413, 2012.

TIME Magazine. *Horror on the Newstands*. 27 de setembro de 1954. <https://web.archive.org/web/20090620022905/http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,820350-1,00.html>

ANEXO A – THE COMICS CODE OF 1954**CODE OF THE COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, INC.**

Adopted October 26, 1954

PREAMBLE

The comic-book medium, having come of age on the American cultural scene, must measure up to its responsibilities.

Constantly improving techniques and higher standards go hand in hand with these responsibilities.

To make a positive contribution to contemporary life, the industry must seek new areas for developing sound, wholesome entertainment. The people responsible for writing, drawing, printing, publishing, and selling comic books have done a commendable job in the past, and have been striving toward this goal.

Their record of progress and continuing improvement compares favorably with other media in the communications industry. An outstanding example is the development of comic books as a unique and effective tool for instruction and education. Comic books have also made their contribution in the field of letters and criticism of contemporary life.

In keeping with the American tradition, the members of this industry will and must continue to work together in the future.

In the same tradition, members of the industry must see to it that gains made in this medium are not lost and that violations of standards of good taste, which might tend toward corruption of the comic book as an instructive and wholesome form of entertainment, will be eliminated.

Therefore, the Comics Magazine Association of America, Inc. has adopted this code, and placed strong powers of enforcement in the hands of an independent code authority.

Further, members of the association have endorsed the purpose and spirit of this code as a vital instrument to the growth of the industry.

To this end, they have pledged themselves to conscientiously adhere to its principles and to abide by all decisions based on the code made by the administrator.

They are confident that this positive and forthright statement will provide an effective bulwark for the protection and enhancement of the American reading public, and that it will become a landmark in the history of self-regulation for the entire communications industry.

CODE FOR EDITORIAL MATTER

General standards—Part A

- (1) Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.
- (2) No comics shall explicitly present the unique details and methods of a crime.
- (3) Policemen, judges, Government officials and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority.
- (4) If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.
- (5) Criminals shall not be presented so as to be rendered glamorous or to occupy a position which creates a desire for emulation.
- (6) In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.
- (7) Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gunplay, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated.
- (8) No unique or unusual methods of concealing weapons shall be shown.
- (9) Instances of law-enforcement officers dying as a result of a criminal's activities should be discouraged.
- (10) The crime of kidnapping shall never be portrayed in any detail, nor shall any profit accrue to the abductor or kidnaper. The criminal or the kidnaper must be punished in every case.
- (11) The letters of the word "crime" on a comics-magazine cover shall never be appreciably greater in dimension than the other words contained in the title. The word "crime" shall never appear alone on a cover.
- (12) Restraint in the use of the word "crime" in titles or subtitles shall be exercised.

General standards—Part B

- (1) No comic magazine shall use the word horror or terror in its title.
- (2) All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted.
- (3) All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated.
- (4) Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly, nor so as to injure the sensibilities of the reader.
- (5) Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited.

General

standards—Part

C

All elements or techniques not specifically mentioned herein, but which are contrary to the spirit and intent of the code, and are considered violations of good taste or decency, shall be prohibited. Dialogue

- (1) Profanity, obscenity, smut, vulgarity, or words or symbols which have acquired undesirable meanings are forbidden.
- (2) Special precautions to avoid references to physical afflictions or deformities shall be taken.
- (3) Although slang and colloquialisms are acceptable, excessive use should be discouraged and, wherever possible, good grammar shall be employed.

Religion

- (1) Ridicule or attack on any religious or racial group is never permissible.

Costume

- (1) Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.
- (2) Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable.
- (3) All characters shall be depicted in dress reasonably acceptable to society.
- (4) Females shall be drawn realistically without exaggeration of any physical qualities.

NOTE. —It should be recognized that all prohibitions dealing with costume, dialog, or

artwork applies as specifically to the cover of a comic magazine as they do to the contents.

Marriage and sex

- (1) Divorce shall not be treated humorously nor represented as desirable.
- (2) Illicit sex relations are neither to be hinted at nor portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.
- (3) Respect for parents, the moral code, and for honorable behavior shall be fostered. A sympathetic understanding of the problems of love is not a license for morbid distortion.
- (4) The treatment of live-romance stories shall emphasize the value of the home and the sanctity of marriage.
- (5) Passion or romantic interest shall never be treated in such a way as to stimulate the lower and baser emotions.
- (6) Seduction and rape shall never be shown or suggested.
- (7) Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.

CODE FOR ADVERTISING MATTER

These regulations are applicable to all magazines published by members of the Comics Magazine Association of America, Inc. Good taste shall be the guiding principle in the acceptance of advertising.

- (1) Liquor and tobacco advertising is not acceptable.
- (2) Advertisement of sex or sex instruction books are unacceptable.
- (3) The sale of picture postcards, "pinups," "art studies," or any other reproduction of nude or seminude figures is prohibited.
- (4) Advertising for the sale of knives or realistic gun facsimiles is prohibited.
- (5) Advertising for the sale of fireworks is prohibited.
- (6) Advertising dealing with the sale of gambling equipment or printed matter dealing with gambling shall not be accepted.
- (7) Nudity with meretricious purpose and salacious postures shall not be permitted in the advertising of any product; clothed figures shall never be presented in such a way as to be offensive or contrary to good taste or morals.
- (8) To the best of his ability, each publisher shall ascertain that all statements made in advertisements conform to fact and avoid misrepresentation.

- (9) Advertisement of medical, health, or toiletry products of questionable nature are to be rejected. Advertisements for medical, health, or toiletry products endorsed by the American Medical Association, or the American Dental Association, shall be deemed acceptable if they conform with all other conditions of the Advertising Code.