



O discurso americano para as minorias raciais: o negro e as representações sociais de raça nas Histórias em Quadrinhos¹

Romildo Sergio LOPES²

Universidade Estado de São Paulo, Bauru, SP

Resumo

Este artigo nasce de uma abordagem exploratória a cerca das representações sociais de raça nas Histórias em Quadrinhos americanas comercializada no Brasil na atualidade. O foco neste trabalho é observar como os afros descendentes são apresentados em relação a três paradigmas diferentes: o personagem em relação ao mundo representado que faz parte, em relação ao contexto criado e em relação à adaptação à cultura brasileira. Por representações sociais entendemos como modalidade de conhecimento prático, orientados para a comunicação e para a compreensão do contexto social (JODELET, 1985). Formas de conhecimento estas, que manifestam-se sob a forma de imagens, conceitos, categorias, teorias, etc. Sendo socialmente elaboradas e compartilhadas, ou seja, fenômenos sociais que contribuem para a construção de uma realidade comum, que possibilita a comunicação. Buscaremos iniciar um diálogo sobre a situação das Histórias em Quadrinhos expatriadas e ressignificadas, atualmente em circulação no mercado nacional. Nossas premissas nesse estudo é explorar como o negro é apresentado e o quanto essa apresentação pode criar identidades ou reforçar preconceitos por meio dos estereótipos clássicos de minoria racial nos Estados Unidos, ou maioria excluída dos processos produtivos e acesso aos bens de consumo e culturais no Brasil. Para tanto, utilizaremos como ferramenta a análise crítica do discurso.

PALAVRAS CHAVE: representação social; história em quadrinhos; negros; análise crítica do discurso; comunicação.

Introdução

Independentemente de estudos que buscam alargar a abrangência histórica das Histórias em Quadrinhos, a aparição de Yellow Kid, o Menino Amarelo, de Richard D. Outault, no Sunday New York Journal, em 1895, é considerada o marco histórico do nascimento dos Quadrinhos, por ter reunido pela primeira vez os elementos de linguagem que o definiram como tal. Não podemos desconsiderar que, anteriormente, essas “protoHQs” não tenham mostrado grande valor expressivo e artístico, bem como explorado de maneira vivaz o potencial da linguagem. Contudo, essa discussão não contribuiria de maneira efetiva para nosso debate. Para tanto, 1895 parece um bom começo também para nossa apresentação. Na época os Estados Unidos da América já eram conhecidos como um grande país e etnicamente

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós Graduação em Comunicação - Faculdade de Arquitetura Arte e Comunicação. E-mail: romildo@avanticom.com.br



miscigenado. Entretanto, essa variedade cultural não era apresentada nos Quadrinhos, exceto como pano de fundo, ainda assim colocada nos moldes estereotipados da época. Nesse contexto, europeus e judeus ocupavam um espaço relativamente privilegiado em relação aos negros, a despeito da formação do próprio país.

Na virada do século XX, contudo, os jornais voltados à população negra passaram a incentivar artistas a produzir Quadrinhos com personagens negros. Assim surgiram: *Bungleton Green* (1920), de Leslie L. Rogers, *Sunnyboy Sam*, de Wilbert Holloway, *Bucky*, de Sammy Milai, e *Susabelle*, de Elton Fax – todos de 1930. Assim, pouco a pouco, os Quadrinhos de temática voltada à comunidade negra dos EUA ganharam o interesse dos “syndicates”, que distribuíam as tiras de Quadrinhos e passaram a ter projeção nacional.

O surgimento de *Mandrake*, de Lee Falk e Phil Davis, em 1934, considerado o primeiro super-herói, foi um marco nas narrativas fantásticas e abriu a seara para o *Superman* em 1938, por Jerry Siegle e Joe Shuster. Moacyr Cirne ressalta que entre o surgimento do Superman e o final da Segunda Guerra Mundial, 1945, havia cerca de 400 personagens desse gênero. Notamos, neste período, a quase inexistência de personagens negros, principalmente ocupando papel de protagonistas. Waku, Príncipe de Bantu, de 1954, e Pantera Negra, de 1965, foram exceções. O primeiro super-herói afro-americano de destaque foi Falcão, na revista do Capitão América, em 1969.

Um personagem que chama nossa atenção e que será objeto de estudo mais detalhado é Luke Cage, criado por Archie Goodwin e John Romita, em 1972. O surgimento deste personagem foi a quebra de muitos paradigmas, a começar pela sua alcunha: “hero for hire”, aqui, heróis de aluguel. Luke era um ex-presidiário que ganhou poderes, como muitos heróis, depois de uma experiência científica, que cobrava pelos seus serviços. Afora isso, muitos personagens negros na época tinham em seu nome o adjetivo “black”, como Pantera Negra, Manta Negra, etc. Luke Cage, contudo, alinhava-se mais ao estilo “black power” ou movimentos sociais americanos, como os Panteras Negras, assim como os filmes *Blaxploitation* eram protagonizados e realizados por atores e diretores negros que tinham como público alvo, principalmente, os negros norte-americanos. No Brasil, a primeira aparição de Luke Cage foi em “Luke Cage – Herói de Hoje” (1973 – Ed. Gorrion), republicado em: *Superaventuras Marvel* (1982, Ed. Abril).

Nosso objeto de estudo será a primeira história, de 30 páginas, da revista *Marvel Especial – Vingadores – Dinastia M*, da Editora Marvel Comics, originalmente publicada em “House of M: Avengers 1”, em janeiro de 2008, e no Brasil teve sua versão em julho do mesmo ano pela editora Panini Comics. A história foi escrita por Christos N. Gage e

desenhada por Mike Perkins. Nenhum deles é negro. A escolha de tal publicação se dá porque ela se alinha à nossa proposta original de estudo, e por ter como personagem principal um negro: Luke Cage. Trata-se de um personagem dos Quadrinhos americanos do gênero super-herói da Editora Marvel Comics, publicado no Brasil. Nossa escolha, tanto do gênero quanto da editora, se dá pelo fato de queremos verificar elementos de grande força midiática e, conseqüentemente, de grande penetração pública.

A editora Marvel Comics é a maior empresa no mundo especializada em Quadrinhos. Segunda a *Rüdiger Wischenbard* e a *The Bookseller*, numa pesquisa entre as maiores editoras, de todos os seguimentos no mundo realizadas em 2009, a Marvel Comics ficou em 39º lugar no ranking. Isso dá uma dimensão e penetração de uma corporação de alcance global.



Figura 1 – Capa da publicação Marvel Especial nº 8 – Vingadores – Dinastia M - 2008.
Ed. Panini Comics



Interessa-nos pensar nesse trabalho em como personagens elaborados num contexto externo ao nosso se integram a nossa cultura, em outras palavras, quais são as representações sociais dos negros, expressos nessas Histórias em Quadrinhos exóticas e sua ressonância em nosso país. Colocando assim, este é nosso principal objetivo.

O Brasil não possui um esquema de criação industrial estruturado e expressivo (salvo Maurício de Souza) como os Estados Unidos. O nosso mercado está articulado na reprodução de conteúdo dessas corporações de alcance global como Marvel Comics e DC Comics. Elas disseminam suas produções pelo mundo, bem como a ideologia e cultura de seu contexto de origem. Justificamos, assim, esse trabalho exploratório na necessidade de verificar quais são os valores agregados nessas histórias.

Em nossa exploração dos títulos disponibilizados no Brasil, traduzido e editados pela editora Panini Comics, pudemos perceber baixa participação de personagens afro descendentes. São por volta de 10 títulos entre as séries fixas mensais e edições especiais. Por conveniência, a observação inicia-se pelas capas, caminho também percorrido por um possível comprador, e depois, segue pelas histórias (uma média de quatro histórias por publicação). Novamente a análise deve ser guiada mais pela ausência do que pela ocorrência.

Três personagens negros surgem nesse momento com espaços mais expressivos nas tramas. São eles: Tempestade (Ororo Monroe), afiliada aos X-men e figurada regularmente às diversas revistas nos EUA desde 1979 quando foi criada; Nick Fury da versão alterna do próprio universo *Ultimate Marvel*, chamado aqui no Brasil de Millennium lançada em 2000 (em sua versão original ele é branco), e Luke Cage, cuja origem já mencionamos anteriormente. Embora Luke Cage nunca tenha desaparecido de fato, o personagem teve uma participação errática nas revistas publicadas no Brasil, contudo tem ganhado relativa importância nos últimos tempos.

Luke Cage é um caso a parte. Sua criação está ligada à integração do negro na sociedade americana. O sucesso dos filmes *Blaxploitation* e a insurgência de grupos como Panteras Negras e o estilo *Black Power*, que era mais do que apenas o cabelo, era um movimento que perpassava por moda, postura e uma busca por visibilidade de um *ethos* negro em uma nação de esmagadora maioria branca. Luke Cage é um ex-presidiário que conseguiu poderes de forma mais ou menos comum nesse universo: uma experiência científica. Depois disso instalou-se em Nova York (*Heroes for Hire*) e montou um escritório onde oferecia seus préstimos mediante pagamento. Um conceito inovador para um personagem heroico. Teve, durante um bom tempo, como parceiro um jovem loiro a quem chamava de “melhor amigo”, Daniel Randy, o Punho de Ferro – isso demonstrava a



tentativa da editora de demonstrar um não racismo. A namorada do Punho de Ferro, inclusive, era negra, Misty Knight.

Luke Cage acompanhou o visual e a moda afro americana, ou melhor dizendo, encarnou diversas facetas do que se poderia caracterizar como o negro americano. Do *black power* já mencionado a um visual mais “NBA” dos jogadores de basquete, e hoje de rapper bem sucedido com correntes de ouro e anéis vistosos. Sua atuação como herói vigilante está mais ligado as ruas das grandes cidades, enfrentando problemáticas como drogas, violência, pobreza e preconceito. Em geral, apresenta um discurso em favor da defesa dos direitos civis individuais. Atualmente é casado com Jessica Jones, uma mulher branca, o que embora para nós seja um relacionamento com ares de normalidade, não acontece de maneira tão pacífica nos EUA.

1 - Sobre Histórias em Quadrinhos e Representações Sociais

Responder o que são histórias em quadrinhos parece, em primeira instância, algo simples. No entanto, em nível acadêmico, trazer esta questão a frente desse trabalho, necessita de uma definição que possa ser incorporada à discussão para além do senso comum dos “gibis” e “revistinhas”, não é tarefa tão fácil. Começaremos por explorar algumas definições já estabelecidas.

Para Marco Aurélio Lucchetti e Rubens Francisco Lucchetti (1993) o termo história em quadrinho, dentre os outros em língua ocidental que designam esse meio, é o mais preciso. Vejamos: nos Estados Unidos, dada a sua origem com tiras cômicas em jornais, é conhecido como *comics*, e, mais recentemente alguns álbuns mais elaborados, com histórias completas, foram chamados de *graphic novels*. Na Inglaterra é chamado de *funnies* e nos Países Baixos *Komix* e ambos estão ligados às primeiras tiras de caráter mais cômico. Na Itália são *fumetti*, alusão aos balões de fala e pensamento, similares as fumaça de cigarro, “temos uma sinédoque, em que se toma a parte pelo todo.” Na Espanha é chamado de *tebeo*, por causa da primeira revista de quadrinhos a surgir no país, a TBO. Exemplo similar ao ocorrido no Brasil pela revista Gibi, editada por Roberto Marinho de 1939, que trazia não só histórias em quadrinhos e era dirigida ao público infanto-juvenil – hoje poucas pessoas se lembram que Gibi era, na época, sinônimo de garoto, mas passou até os dias de hoje para muitas pessoas como sinônimo de revista de história em quadrinhos. Nos países de língua hispânica é *historieta* (historinhas), na França é *bande dessinée* (banda desenhada) citando as tiras diárias ou mesmo páginas dominicais dos jornais. O termo mais próximo ao nosso era o usado por Portugal até a década de 60: história aos quadrinhos, depois substituída pelo termo francês,



banda desenhada.

Todas as definições que vimos anteriormente são derivadas da história desse meio, de fatos peculiares que o marcaram em determinado momento e, por isso, hoje em dia tem uma significação muito vaga. Assim, história em quadrinho, termo adotado hoje no Brasil, carrega consigo um sentido próprio, também por ser uma palavra composta, com mais possibilidade de inferências sobre o meio, um tanto mais específico para apontar os elementos dessa linguagem. Contudo, não podemos deixar o termo simplesmente geração de ideias de sua sintaxe. É preciso avançar, e nesse sentido apresentamos as definições a seguir.

Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior, a ação contínua estabelece a ligação entre diferentes figuras. (KLAWA & COHEM, 1977, p.110)

...um veículo de expressão criativa, uma disciplina, uma forma artística e literária que lida com disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. ...arte seqüencial. (WEISNER, 1995, p.38)

...imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta do espectador. (MCLOUD 1995, p.9)

A partir dessas definições podemos garimpar elementos que nos conduzam por caminhos mais claros, a iniciar a questão da imagem, ou imagens (pictóricas e texto impresso) e também imagens com sentido arbitrário ou culturalmente estabelecidas. Essas, entre outras, questões serão tratadas a seguir como elementos da linguagem dos quadrinhos.

1.1 A imagem

S. M. Kosslyn (1982) define imagem como “(...) um tipo especial de representação (quase pictórica) que descreve a informação e ocorre num meio espacial”. A definição é generalizante acerca do termo, por isso convém confrontá-la com outra definição, a de W.T. MITCHELL (1987). Para ele, é preciso observar “os lugares nos quais as imagens se diferenciam com base na fronteira entre os discursos institucionais diferentes”, o que nos levaria a seguinte classificação (Quadro1):

IMAGENS

Gráfica	Óticas	Perceptivas	Mental	Verbal
Figuras Estátuas Design	Espelhos Projeções	Dados dos sentidos Aparência	Sonhos Memória Ideias	Metáforas Descrição

Quadro 1 – Imagem com base nos discurso dos lugares institucionais

Kosslyn bem como Mitchell citam a questão do espaço de representação da imagem no primeiro caso como uma condição pra sua existência, no segundo, como um critério para sua definição. Podemos chamar os desenhos de imagens gráficas pictóricas, quer sejam de caráter mais estilizado, muitas vezes tendendo a abstração ou realista, e que tenham certa função representacional mimética, ou seja, são elaborados de modo a representarem objetos ou pessoas sublimados do mundo visível, até (de forma simbólica) ações como no caso das linhas de movimento.

1.2 O texto

Não há necessidade de um texto para ser quadrinhos, no entanto, quando um meio passa a ser reconhecido por uma de suas características, esta passa a fazer parte da linguagem própria deste meio.

Um dos fatores que nos leva a estabelecer 1895 como sendo o ano do nascimento das histórias em quadrinhos é o fato da união do texto e imagem plasmados em uma mesma linguagem e o uso do balão como representativo da fala e pensamento, quadros para narração, onomatopeia, etc. A princípio, esta união foi vista como pejorativa e, em alguns casos, como no Príncipe Valente, de Harold Foster, o texto foi inserido por meio tipográfico na tentativa de outorgá-lo mais dignidade. Contudo, percebeu-se que o texto feito à mão unificava a linguagem, privilegiando a continuidade. Para Will Eisner, o texto deve ser lido como imagem, podendo fornecer o clima emocional e a sugestão do som.

Um roteiro em quadrinhos pode ser construído somente com imagens e, neste caso, o uso do texto parece até redundante, da mesma maneira que um texto muitas vezes se basta por seu valor artístico e literário. No entanto, a união texto e imagem em alguns casos tende a somar e



não dividir. McCloud chama essa união interdependente, “onde palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha”, ou melhor, teriam dificuldade para fazê-lo.

Uma deficiência sempre presente na análises de Histórias em Quadrinho é o tempo que dedica-se a exploração do texto. Essas análises acabam acontecendo de forma enviesado com o argumento, nunca em sua dimensão discursiva. Por essa constatação, para esse estudo inicial usaremos a análise crítica do discurso como ferramenta de leitura.

1.3 Salto no vazio

Podemos ressaltar como o elemento de extrema importância para os quadrinhos a conclusão. Entendemos por conclusão o raciocínio do tipo analógico. “Analogia é a inferência de que num conjunto não muito extenso de objetos, se estes estão em concordância sob vários aspectos, podem muito provavelmente, estar sob concordância sob um outro aspecto”. (PIERCE, 1995). Um quadro nos apresenta uma dada cena e no quadro seguinte uma outra cena um com um lapso de tempo. O que de fato acontece nesse intervalo tem que ser preenchido pelo receptor, a fim de dar sentido a sequência. A distância desse lapso pode ser curta, admitindo um raciocínio simples e casualístico, ou pode ser longa, o que exige do receptor uma participação mais ativa, completando o intervalo com dados do seu próprio repertório. Isso faz dos Quadrinhos uma mídia extremamente participativa.

Quadros múltiplos de imagens justapostas são elementos básicos para termos uma HQ, contudo, por vezes, temos um único quadro que sustenta-se como tal. Isso se dá pelos elementos de linguagem agregados como técnicas de desenhos recorrentes, uso de balão de texto, onomatopéias, linhas de movimento, personagens já conhecidos, etc.

1.4 Das representações sociais

Neste artigo, estamos explorando a noção de representações sociais apresentada por Denise Jodelet (2001). Para compreendermos e darmos conta a diversidade de fenômenos e objetos do mundo precisamos reduzi-los de forma a podemos caracterizá-lo e organizá-los: “é uma forma de conhecimento, socialmente elaborada e partilhada, com o objetivo prático, e que contribui para a construção de uma realidade comum a um conjunto social. Igualmente designada como saber de senso comum ...” (JODELET, 2001). A noção de representações



coletivas tem sua gênese com Emile Durkheim, em 1895, e, posteriormente, revisitado e ampliado por Moscovici, em 1961. Jodelet também coloca:

(...) as representações sociais são abordadas concomitantemente como produto e processo de uma atividade de apropriação da realidade exterior ao pensamento e de elaboração psicológica e social dessa realidade. Isso quer dizer que nos interessamos por uma modalidade de pensamento, sob seu aspecto constituinte – os processos – e constituídos – os produtos ou conteúdos. (JODELET, 2001)

Podemos dizer, a grosso modo, que representações sociais são a redução de eventos complexos ou desconhecidos ao senso comum para que possam ser acomodados em nosso repertório e compartilhados comunicativamente. A questão central é que em diversas situações, ao formularmos essas representações, nos valemos de preconceitos e pressupostos enraizados em nossas mentes.

O estudo das representações sociais busca especificar e examinar os seguintes elementos: a) as características do sujeito e do objeto que se nela se manifestam; b) as relações de simbolização e de interpretação das representações com seu objeto; c) as representações como uma forma de conhecimento; d) o contexto de sua realização e usos práticos dos sujeitos que dela se apropriam.

Moscovici coloca a comunicação social, e, por conseguinte as mídias, no centro das discussões sobre as representações sociais em três níveis: 1) o nível da emergência que está ligado à urgência do receptor em dar uma explicação a um objeto ou fato tem em mãos as poucas informações que dispõe, informações essas desigualmente disponíveis de acordo com os grupos sociais; 2) no nível dos processos de formação são tratadas as questões de objetivação e ancoragem, bem como os planos de organização de conteúdo, das significações e da utilidades conferidas; 3) o nível das dimensões das representações relacionadas à edificação da conduta: atitudes e estereótipos, sobre os quais intervêm os sistemas de comunicação midiático. (JODELET 2001).

Essas colocações completam o quadro que servirá de base teórica para a exploração de um objeto muito maior, que não pode e não será exaurido nesse ensaio. Dessa forma, colocamos aqui um ponto de partida para posteriores estudos.

1.5 Análise crítica do discurso (ACD)



A partir da década de setenta, desenvolveu-se uma forma de análise do discurso e do texto que identificava o papel da linguagem na estruturação das relações de poder na sociedade (FAIRCLOUGH, 2001). A ACD propõe-se a estudar a linguagem como prática social e, para tal, considera-se o papel crucial do contexto. Esse tipo de análise se interessa pela relação que há entre a linguagem e o poder. É possível defini-la como uma disciplina que se ocupa, fundamentalmente, de análises que dão conta das relações de dominação, discriminação, poder e controle, na forma como elas se manifestam por meio da linguagem (WODAK, 2003). Nessa perspectiva, a linguagem é um meio de dominação e de força social, servindo para legitimar as relações de poder estabelecidas institucionalmente.

Para nós, o conceito mais interessante, por sua aproximação com as representações sociais, é a ideia de personalização de Fowler. Ele trata personalização como uma categorização do mundo. Nesse aspecto, ressalta que isso é uma característica própria da nossa maneira de lidar com a imensa diversidade de tipos humanos, assim, os caracterizamos de acordo com aspectos fortes que marcam essas categorias e apagamos a imensa matiz que forma cada personalidade.

Toda forma de generalização é também um forma de esquecimento dos traços particulares em favor de elementos que possam agrupar os objetos do universo. A questão é que ao fazermos isso, nós criamos estereótipos que não apenas caracterizam, mas também estigmatizam os indivíduos. Essa questão pode ser amplamente verificada na mídia e, em especial, na imprensa popular (FOWLER, 1994).

Essa caracterização ou rotulação é um tipo de construção social sem qualquer apego a realidade. Quando citamos, por exemplo, negro americano, nós imediatamente elencamos uma série de elementos que definem uma falsa agremiação dessas pessoas que, *a priori*, não estão associadas em grupos que reivindicam direitos ou as representam diante de dadas demandas sociais. Essa rotulação é apenas uma maneira preconceituosa de classificação por extrapolar nossos próprios valores do que deviria definir esse grupo com base em um senso comum (Idem).

Fowler apresenta como a caracterização cria a base discursiva para práticas discriminatórias. Embora os indivíduos não sejam alvo direto dessa discriminação, a justificativa para tal prática é direcionada para o grupo ou estereótipos que por sua inexistência acaba por afetar os indivíduos assim rotulados. Dessa forma, os estereótipos são vinculados a grupos desviantes do que, para o senso comum, seria o normal.



Um dos princípios da linguística crítica é que as formas e significados não possuem uma relação invariável, mas sim uma gama de potenciais significados que se realizam de fato em um dado contexto.

2 - Análise exploratória

2.1 – Análise

Em nossas análises não nos atemos tanto às questões de atributos físicos ligados a sensualidade ou ao fisioculturismo (músculos a mostra), pois essa é uma estética recorrente no universo de super-heróis. Desde uma diretiva da editora nos anos 70, os heróis não deveriam ser só viris e em forma, fruto talvez de suas atividades físicas extenuantes necessárias à prática de suas aventuras, eles deveriam esbanjar músculos. Não havia heróis gordos a não ser em situações alternas. Já os vilões, é claro, não tinham essa limitação. As mulheres, embora curvilíneas, mantiveram uma aura de pureza virginal até o início dos anos 90, quando a infusão de novos artistas com clara influência dos *mangas*, quadrinhos de origem japonesa, como Jim Lee e Mark Silvestre, impuseram um novo cânone de representação.

No que tange as representações sociais, podemos notar uma excessiva caracterização das personagens, a sua maioria muito planas e incapazes de expor matizes maiores do comportamento humano, para além dos estereótipos ditados pela indústria – dominados por criadores e gestores brancos. Ainda assim, vemos uma tentativa de aproximação e identidade com o seu próprio contexto.

Precisamos confrontar antes dois dados importantes. Os EUA têm cerca de 34,6 milhões de negros ou afro-americanos, segundo o censo realizado em 2000. Isso equivale a 12,3% da população americana, 281,4 milhões de pessoas. No Brasil, segundo dados do IBGE divulgados oficialmente no Censo de 2010, o número de negros corresponde a 96,7 milhões – o equivalente a 50,7% da população. Assim, ainda que desigual, é esperado uma menor apresentação do negro em histórias produzidas nos EUA, isso, claro, sem levar em consideração a relevância dos afros descendentes no esporte e cultura americanos, sem falar hoje em dia na política em tempos de Barack Obama.

Nossa preocupação centra-se no fato de que se essa apresentação já é desigual no contexto americano, aqui no Brasil torna-se gritante. Devemos lembrar que o máximo de adaptação admitida nesse material é a tradução da língua. Não há qualquer tentativa da



editora de aproximação do produto ao mercado ou à cultura nacional. O que temos é uma exposição exógena de um modelo de sociedade com uma postura até certo ponto clara em relação a questão racial. Muito diferente do nosso cotidiano “racismo cordial”.

Moacyr Cirne em “Uma introdução política aos quadrinhos”, dedica um capítulo a questão do negro nos Quadrinhos. Nesse capítulo ele identifica personagens como Lotar de Mandrake ou os africanos de Fantasma, ambos de Lee Falke, como exemplos típicos do negro dependente da liderança e apoio do homem branco. Por vezes, esses são representados um tanto até infantilizados.

2.2 – Reconhecimento do texto

A história em questão se passa em uma realidade alterna a que o personagem Luke Cage existe. A franquia foi batizada nos Estados Unidos de “House of M”, Dinastia M, no Brasil. Afora os eventos que criaram essa realidade alterada, foi uma ótima oportunidade para a editora recontar a origem do personagem, bem como caracterizá-lo. Luke Cage é mais um anti-herói, cujos bons atos são por vezes meramente circunstanciais e egoístas, característica que ficou muito em moda no final dos anos 80 graças ao carisma de Wolverine, Lobo, entre outros.

A história mostra Luke Cage retornando ao seu bairro de origem depois de fugir da prisão a que foi submetido injustamente por anos. Ele retorna em busca de vingança contra o ex-parceiro que é responsável por sua prisão. Luke o culpa pela morte de sua amada, razão pela qual houve tal ruptura na amizade. Depois de se livrar desse problema, vem os eventos de sua escalada no comando no mundo do crime. Nos chama a atenção a presença de dois personagens negros na capa, fato não tão comum em publicações de Quadrinhos no Brasil.

Passaremos agora a analisar como se deu essa caracterização. Os pontos relevantes que convergem com nossa proposta extraídos do texto são:

- 1) “Não é meu nome de batismo, que tenho razões para não usar” (marginalizado);
- 2) “Cresci aqui em Nova York, mas passei um tempo fora” (eufemismo para prezo);
- 3) “Tavam mais por baixo até que os negros” (embaixo na escala social);
- 4) “Hoje em dia, preto e branco não importa...” (o mundo definido por raças);
- 5) “Seja lá como tá a escada hoje em dia, eu ainda tô lá embaixo” (imobilidade social);
- 6) “... ainda tenho o péssimo hábito de chamar a atenção dos gambés” (relação complicada com a justiça);



- 7) “Tem um mano ai fora com cara de quem acabou de sair do Xadrez. Diz que te conhece das paradas.” (pré julgamento pela cor e vestimentas);
- 8) “A gente cresceu juntos que nem dois irmãos. Ele era mutante. Eu, um neguinho pobre. Nada disso importava pra gente” (inocência na infância);
- 9) “... quando a gente cresceu o bastante para se ligar... pra saber que não ia conseguir as coisas boas da vida, decidimos pegar”. (criminalidade como único caminho para os pobres e negros);
- 10) “... quando se é tão pobre quanto a gente era, a grana fala mais alto” (o dinheiro como o valor máximo da vida);
- 11) “... especialmente quando essa autoridade é um bando de guardas racistas e caipiras que se amarra em espancar caras que não podem revidar” (caracterização típica do sulista americano);
- 12) “Não se tenta dar poderes pra um condenado a menos que pense que ele vai morrer.” (dispensável);
- 13) “O Harlen não é mais lugar pros negros. Tem tanto mutante aqui que não dá pra saber qual é a cor de metade deles.” (identidade com um gueto tradicional de negros);
- 14) “Tão parecendo os branquelos que queimaram a casa do meu avô.” (vizinhança violência);
- 15) “Eu comecei apenas com um mano tentando abrir espaço num mundo difícil.” (identidade pela fala “mano”. Justificativa para as atitudes);
- 16) “... porque Mysty Knight sempre pega o seu homem.” (conotação sexual na primeira fala da personagem feminina negra);

O personagem é caracterizado na história como pobre, marginalizado e injustiçado. O uso coloquial da fala mostra maneirismo que vemos como próprio ao grupo a que faz parte. Sua origem está ligada a um gueto, “senso comum” negro, o Harlen, em Nova York. O próprio Luke Cage é o locutor da história, assim dá-se um tom “pessoal” cada colocação. Contudo, o sujeito do discurso (ou sujeitos) não tem a vivência pessoal desses fatos, são relatados como jornalistas num país estrangeiro. O que temos é uma interdiscursividade perene, texto que respondem a textos que são anteriores e constituem esse ethos.

Considerações Parciais

Dos resultados obtidos até o momento podemos destacar os seguintes pontos:



Nossa análise se pauta mais pela ausência do que pela exposição de afro descendentes nos Quadrinhos.

A representação do negro nos Quadrinhos americanos comercializados no Brasil apresenta uma conotação negativa, marcada por descaracterizações físicas, como é o caso de Ororo. Raros são os desenhistas que a representam dentro do biótipo característico do negro africano. Seus cabelos são lisos, longos e brancos, seus olhos são azul cobalto. Tal combinação é justificada dentro da mitologia da Marvel por ela ser uma mutante: um ser com o código de DNA alterado que lhe confere poderes e, por vezes, características físicas incomuns, ou de caracterizações sem ancoragem em nossa cultura, como Luke Cage.

Se por uma questão estatística justifica-se a baixa incidência de negros nas histórias em quadrinhos americanas, essa baixa frequência deixa aos leitores no Brasil poucas possibilidades de identidade com modelos heroicos mais próximos a nós.

Os textos selecionados mostram o negro sempre ligado a pontos negativos, alinhando-se ao discurso de senso comum dos rincões de pobreza a que são marginalizados os afros descendentes, tanto aqui, quanto lá. Quando falamos em Rocinha no Rio de Janeiro, nos vem de imediato a ideia de criminalidade e violência, sem considerarmos que são mais de 300 mil moradores que são afetados pela imagem que a mídia, de uma maneira geral, dá e também pela forma como conduz a cobertura de fatos nessas comunidades.

Preocupa-nos, em particular, a questão de apropriação desses modelos estereotipados e planos e alteridade do público leitor brasileiro a formas exteriores a nossa cultura, que possam nos conduzir a uma situação de segregação branda.

De concreto, essa pesquisa exploratória nos aponta a uma seara muito maior, na qual a ferramenta metodológica adequada a pesquisa da comunicação está ancorada nas representações sociais, o nosso guia.

Referências

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975.

CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis, Vozes, 1970

CIRNE, M. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro, Achiamé, 1982.

DURKHEIM, E. **Representações Individuais e Representações Coletivas**. Filosofia e Sociologia. 2.ed. Rio de Janeiro : Forense Universitária, 1975. p.15-49.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.



FANON, F. **O falso complexo de dependência do colonizado.** In: _____. *Pele Negra Máscaras Brancas.* Rio de Janeiro: Fator, 1983, p.81-79.

FARR, R. M. **De las representaciones colectivas a las representaciones sociales: ida e vuelta.** In: CASTORINA, José Antonio (org). *Representaciones Sociales: problemas teóricos y conocimientos infantiles.* Barcelona: Gedisa editorial, 2003. p.153-175

FOWLER, Roger. **Language in the news: discourse and ideology in the press.** London: Routledge, 1994.

JODELET, D. **Representações Sociais: um domínio em expansão.** In: JODELET, D. (org.) *As Representações sócias.* Rio de Janeiro: Eduerj, 2001.

KLAWA L., COHEN H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa.** In: MOYA, A. *Shazan!* São Paulo: ed. Perspectiva, 1977, p 110.

LUCCHETTI, M. A., LUCCHETTI, R. F. **Histórias em Quadrinhos: uma introdução.** In: *Revista USP – Dossiê Palavra/Imagem nº 16.* São Paulo: Edusp, 1993. p. 25-35.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos – História, criação, desenho, animação e roteiro.** Ed. M. Books, 2004.

MOYA, A. **História da História em Quadrinhos.** São Paulo: Ed. Brasiliense. 1993.

PIERCE, C. S. *Semiótica.* São Paulo: Perspectiva, 1995, p. 6.

SANTAELLA, L. **Palavras, imagens & enigmas.** In: *Revista USP – Dossiê Palavra/Imagem nº 16.* São Paulo: Edusp, 1993. p. 36-51.

WEST, C. **Além da ação afirmativa: igualdade e identidade.** In: *Questão de Raça.* São Paulo: Companhia das letras, 1994, p.80-85.

WODAK, Ruth. **De qué trata el análisis crítico del discurso. Resumen de su historia, sus conceptos fundamentales y sus desarrollos.** In: —; MEYER, Michel (orgs.). *Métodos de Análisis Crítico del Discurso.* Barcelona: Gedisa, 2003, p. 17-34.