



Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos.¹

Romildo Sergio LOPES²

Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho – Bauru - SP

RESUMO

Podemos notar que multiplicam-se, cada vez mais, os trabalhos científicos que discutem a condição do negro no Brasil. Dentro da comunicação social temos estudos densos sobre as representatividades, ou as vezes, a ausência dos afrodescendentes na mídia. O foco desse trabalho é trazer tal problemática para o campo das histórias em quadrinhos. Nossa intenção é centrar a exploração no gênero de super-heróis da Editora Marvel Comics publicadas 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 hoje a maior empresa no mundo especializada na publicação de histórias em quadrinhos. Buscamos assim, sob a égide teórica das representações sociais, explicitar quais as identidades do negro são hegemônicas e, em que circunstância pode ser reconhecidas pelo público nacional dentro de parâmetros de identificação ou alteridade.

PALAVRAS-CHAVE: identidade; história em quadrinhos; Marvel Comics; negros; comunicação.

1 – INTRODUÇÃO

O ano de 1895 é considerado o marco histórico do nascimento das histórias em quadrinhos, independentemente de estudos que buscam alargar a abrangência histórica da linguagem. A aparição de Yellow Kid, o Menino Amarelo, de Richard D. Outault, no Sunday New York Journal, reúne pela primeira vez os elementos técnicos e semânticos que a definiram como tal.

Na época, os Estados Unidos da América já era conhecido como um país e etnicamente 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.

¹ Trabalho apresentado no DT07 – Comunicação, Espaço e Cidadania – XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Ouro Preto - MG – 28 a 30/06/2012

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



Na virada do século XX, contudo, os jornais voltados à população negra passaram a incentivar artistas a produzirem 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.

Pouco a pouco, os quadrinhos com temática voltada para comunidade negra dos EUA ganharam o interesse dos “syndicates” que distribuíam as tiras em larga escala, passando a ter então projeção nacional.

O surgimento de Mandrake, de Lee Falk e Phil Daves, em 1934, considerado o primeiro super-herói foi um marco na narrativa fantástica e abriu a seara para o Superman, em 1938, de Jerry Siegle e Joe Shuster. Moacyr Cirne ressalta que entre o surgimento do Superman e o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, havia cerca de 400 personagens desse gênero. Notamos aí a quase inexistência de personagens negros, principalmente ocupando papel de protagonistas. Waku, Príncipe de Bantu, de 1954 e Pantera Negra, de 1965, são algumas das raras exceções que surgiram após a segunda guerra e apontam para uma tímida mudança.

O primeiro super-herói afro-americano de destaque foi Falcão na revista do Capitão América em 1969. Vale o destaque para Luke Cage, criado por Archie Goodwin e John Romita em 1972, que representou uma quebra de muitos paradigmas, a começar pela sua alcunha: “hero for hire”, aqui traduzido como “heróis de aluguel”. Ele é um ex-presidiário que ganhou poderes (como muitos heróis) depois de uma experiência científica e que cobra pelos seus serviços.

Afora isso, muito 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 “blackpower” ou movimentos sociais americanos, como os Panteras Negras, assim como os filmes *blaxploitation* eram protagonizados e realizados por atores e diretores negros e tinham como público alvo principalmente os negros norte-americanos. No Brasil a primeira aparição de Luke Cage foi “Luke Cage – Herói de Hoje (1973 – Ed. Gorrion), republicado em Superaventuras Marvel (1982, Ed. Abril).

Nosso objetivo neste artigo é analisar quais as representações eletivas dos afro-americanos são predominantemente veiculadas nas revistas da Editora Marvel Comics, do gênero super-heróis, publicadas no Brasil pela Editora Panini, e em que níveis tais representações servem como modelo de identificação para o público brasileiro – A editora Marvel Comics é hoje a maior empresa no mundo especializada em quadrinhos. Segundo a *Rüdiger Wischenbard* e a *The Bookseller* numa pesquisa realizada em 2009



entre as maiores editoras de todos os seguimentos no mundo, a Marvel Comics ficou em 39º lugar no ranking, o que dá uma dimensão da penetração dessa corporação de alcance global.

A relevância desse trabalho reside em explicitar um pouco mais a condição do negro em uma mídia que, no nosso país, privilegia a importação de representações. O Brasil não possui um esquema de criação industrial estruturado e expressivo (salvo Maurício de Souza) como os Estados Unidos, Japão e muitos países da Europa, sendo o nosso mercado, portanto, articulado na reprodução de conteúdo dessas corporações de franquias globais, como a Marvel Comics e DC Comics. Elas disseminam em suas produções pelo mundo tanto a ideologia quanto a cultura de seu contexto de origem.

Justificamos, assim, essa análise exploratória como a necessidade de verificar quais os valores agregados que são comercializados nessas histórias.

2 - SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, NEGROS E IDENTIDADE

2.1 Quadrinhos – linguagem e técnica

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 a discussão para além do senso comum dos “gibis” e “revistinhas”, não é uma 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*, sendo ambos os termos ligados às primeiras tiras de caráter mais cômico. Na Itália são *fumetis*, 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 TBO. Exemplo similar ao ocorrido no Brasil pela revista “Gibi”. de 1939, editada por Roberto Marinho, 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 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 à 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 sequência. 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 ideia (...) arte sequencial. (WEISNER, 1995, p.38).

(...) imagens pictóricas e outras justapostas em sequência 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 - a pictórica - e texto impresso, também imagens com sentido arbitrário ou culturalmente estabelecido.

Podemos ressaltar como um 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, entre elas um lapso de tempo. O que de fato acontece nesse intervalo tem que ser preenchido pelo receptor a fim de dar sentido à sequência. A distância desse lapso pode ser curta admitindo um raciocínio simples e casual, 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, onomatopeias, linhas de movimento, personagens já conhecidos, etc. Esses são alguns dos elementos da linguagem dos quadrinhos mais relevantes, ou seja, que o definem como tal. Não vamos nos prender a essas questões por não contribuírem diretamente com o foco principal desse trabalho.

2.2 Representações sociais e identidade

Trabalharemos nesse artigo com as 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 que 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 p. 22).

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 valem de preconceitos e pressupostos enraizados em nossas mentes.

Sobre identidade Luís Mauro Sá Martino (2010) faz um amplo apanhado de teóricos e pensamentos sobre essa temática ligada à comunicação. Para ele, o que sabemos chega até nós por meio de narrativas, porque muitas vezes nós nunca tivemos contato direto com o fato. Tais narrativas nos socializam nos papéis de idade,



gênero e assim por diante. Nos são oferecidos um modelo de conformidade ou contestação. *“Determinar uma identidade está ligada à maneira como se explica o mundo, os critérios que cada pessoa usa para definir as situações e as pessoas, isto é, as narrativas que constrói a respeito da realidade”* (MARTINO, 2010). Contudo, anteriormente, tais representações eram construídas de forma “artesanal”. Hoje elas são produzidas em massa, articuladas politicamente, sendo resultados de um complexo processo de criação e divulgação próprio aos meios de comunicação.

Introduzimos, dessa forma, uma problemática mais restrita: as mídias. Uma das ideias exploradas por Martino é que a massificação das representações ataca diretamente a noção identitária local por opor-se a ela como uma força homogeneizadora do discurso, ao qual hoje damos o nome de globalização.

A globalização afeta diretamente as origens, elemento fundamental na definição de quem se é. Têm-se por resultado uma cultura híbrida que, citando o Poder Simbólico de Bourdieu, vem para impor uma representação comum ao mundo. Em situações contingentes de dominação, por exemplo, não se discute mais quem você pensa que é, mas quem eles deixam que você seja.

Articulando cultura da mídia a representação de gênero, classe e raça, Bell Hooks constrói um discurso particular de questionamento da dominação a partir de ações e discursos. Mais do que serem mutuamente excludentes, essas formas parecem apoiar-se umas nas outras para manter a hegemonia e os aspectos da dominação. O importante é observar antes de nomear um “vilão”, é verificar como todos se apoiam na criação e manutenção de representações, políticas sociais, leis e costumes que legitimam as diversas maneiras de dominação, levando em conta, fomentando ou se aproveitando os próprios movimentos de resistência.

Não podemos deixar de lado a contribuição de Stuart Hall (2003) para a questão da identidade, em especial o estudo da identidade de grupos de minoria representativa, como mulheres, negros, homossexuais, etc. A preocupação de Hall também se volta para o modo como havia se alterado a percepção de como seria concebida a identidade cultural: o deslocamento das estruturas tradicionais ocorrido nas sociedades modernas, assim como o descentramento dos quadros de referências que ligavam o indivíduo ao seu mundo social e cultural. Tais mudanças teriam sido ocasionadas, na contemporaneidade, principalmente, pelo processo de globalização, que alteraria as noções de tempo e de espaço, desalojaria o sistema social e as estruturas fixas e possibilitaria o surgimento de uma pluralização dos centros de exercício do poder.



2.3 O negro na mídia

Moacyr Cirne em “Uma introdução política aos quadrinhos” dedica um capítulo a questão do negro nos Quadrinhos.

Sim temos o racismo implícito, pela ausência (eis uma pergunta banal, porém pertinente: quantos são os heróis negros nas histórias em quadrinhos?), e temos o racismo explícito pelo paternalismo (um exemplo bastante conhecido é a aventura de Tintim na África, de Hérge, nos anos 30). Nos dois casos o homem branco será sempre o “ser superior”. (CIRNE, p.54)

Cirne apresenta personagens como Lotar de Mandrake ou os africanos de Fantasma, ambos de Lee Falke, como o exemplo típico do negro dependente da liderança e apoio do homem branco. Por vezes esses são representados um tanto quanto infantilizados.

Fazendo um resgate em Franz Fanon com *Os Condenados da Terra*, que traz pela primeira vez uma análise da colonização pela visão do colonizado, a história expõe que a colonização é um processo de violência tanto física como ao “ser”. Ao colonizado é retirado o direito de “ser” e passa a ser uma “coisa” determinada pelo colonizador. Dessa forma a identidade é suspensa, só deixando ao dominado uma maneira de ver o mundo.

Vale relatar o estudo de caso em “Comunicação & identidade: quem você pensa que é?”, de Luís Mauro Sá Martino (2010), que trata da ausência de representações percebidas pelas leitoras negras nas revistas voltadas ao público adolescente e, em paralelo, a falta de percepção desse público por parte das publicações. Dentre o desfile de estereótipos apresentados pelas publicações, no intuito de mostrar o que é “ser feminina”, esquece-se de falar das nuances em ser negra, ou mesmo pobre. Não obstante, o trabalho “Exclusão informativa: representação e representatividade dos negros e afrodescendentes nas capas da revista *Veja*” (DERVAL GOLZIO, 2009), aponta que em 1.826 exemplares, 35 anos de publicação, os negros ocuparam menos de 4% o espaço da capa, contra 73% ocupada por brancos e 20,5% por capas sem personagem humano. Sem mencionar a extensiva caracterização do negro em suas representações sempre ligado a temas, como esporte, cultura, condição do negro e criminalidade. Nesse contexto temos:

A identidade nacional no pensamento e na retórica dessa elite é forjada com base na unidade racial e cultural construída em torno dos conceitos de miscigenação e mestiçagem cultural, respectivamente traduzidos hoje na



linguagem de raça brasileira mestiça e de cultura brasileira ou identidade brasileira mestiça. Esse discurso veicula certamente a ideologia de embranquecimento e aniquilação do processo de construção da identidade negra. Pois bem! O que seria a identidade nacional mestiça num país onde a brancura serve de referencial para tudo?. (LARKIN, 2003)

Embora tenha se tentado mudar esse quadro por meio de movimentos de conscientização, e mesmo a criação de veículos específicos como a exemplo da revista *Raça Brasil*, vemos ainda hoje poucas alterações nas questões de espaço e caracterização do negro na mídia. Nos quadrinhos, como antes mencionado, ficamos a margem do que nos é importado, traduzido e comercializado em cada banca de jornal. Se mesmo quando temos o espaço para elaboração de um conteúdo mais alinhado com nossa cultura isso não ocorre, o que dizer então do conteúdo estrangeiro abundante nesse meio?

Dois dados importantes: os EUA têm cerca de 34,6 milhões de negros ou afro-americanos, segundo o censo realizado em 2010. Isso equivale a 12,6% da população americana num total de 308 milhões de pessoas. Assim, é esperado uma menor apresentação do negro em histórias produzidas nos EUA. Isso, claro, sem levar em consideração a relevância dos afrodescendentes no esporte e cultura americana, e sem falar na política nos tempos de Barack Obama. Nossa preocupação centra-se no fato que essa apresentação, se já é desigual no contexto americano, imagine no Brasil, onde segundo os dados do Censo do IBGE 2010, oficialmente são 96,7 milhões de negros – o equivalente a 50,7% da população.

3 - OBJETO DE ANÁLISE

Nosso objeto de análise são as capas das revistas da Editora Panini da linha *Marvel Comics*, publicadas no Brasil no período de julho a dezembro de 2011.

Nos Estados Unidos a revista padrão tem por volta de 32 páginas e contém uma única história com o personagem ou grupo tema da revista. Já no Brasil, tais revistas são reunidas em publicações que contém quatro ou mais histórias, mais ou menos alinhadas com os personagens temas, que dão o título da capa. A imagem escolhida para a capa é a da história com maior apelo dentro da revista. Vale ressaltar que nem todas as histórias publicadas da *Marvel* nos EUA são republicadas aqui. Observe o Quadro II com as publicações a seguir.



QUADRO COM AS PUBLICAÇÕES COLETADAS.

Publicação	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
A Morte de Hércules*			ESP.			
A Teia Do Homem Aranha**		008		009		010
Avante, Vingadores!***	048		049		050	
Capitão América & os Vingadores Secretos	001	002	003	004	005	006
Deadpool			001	002	003	004
Grandes Heróis Marvel	001	002	003	04	05	006
Homem Aranha	115	116	117	118	119	120
Homem de Ferro & Thor	015	016	017	018	019	020
Marvel + Aventura**	003		004		005	
Os Vingadores	090	091	092	093	094	095
O Vingadores Anual*			003			
Ultimate Marvel	013	014	015	016	017	018
Universo Marvel	015	016	117	018	019	020
X-men	115	116	117	118	119	120
X-men Extra	116	116	117	118	119	120
Wolverine	080	081	082	083	084	085

* Publicação especial. ** Publicação Bimensal.

Quadro II – Relação das 78 revistas Marvel Comics publicadas pela Editora Panini de junho a dezembro de 2011.

As características imagéticas das capas são basicamente os personagens das revistas em poses de ação com alguma ou até mesmo nenhuma ligação com a história. Em geral, explora-se pouca profundidade de campo com nenhum cenário ou um fundo insipiente em relação as figuras principais. Como produto que necessita capturar a atenção de um possível comprador em uma banca de revista, onde cada centímetro é disputado, vemos o uso extensivo de cores básica em contrastes bem marcados. As figuras são bem delimitadas. Não há espaço para muita subjetividade ou abstração nas capas. O design de todas as revistas é o mesmo: o título no topo que designa o personagem/grupo tema, a imagem principal no centro, vazando para todos os lados, selos e marcas das editoras, código de barras que também disputam o espaço e, por fim, uma frase ou palavra que situa o momento vivido pelos personagens como, por exemplo, em qual saga a revista se insere. Também é padrão a seguinte distribuição nas capas: 1 personagem (solo), dupla, grupo (ex.: Vingadores, X-men), miscelânea (multidão).

A capa de uma revista é mais que um resumo ou chamamento do tema que é considerado como o de maior importância informativa: é também uma autopublicidade. “Um cartaz publicitário, com atrativos informativos/interpretativos sobre um que vai

disputar os espaços dos quiosques com outras tantas publicações”. (GOLZIO, 2003). Como se dissera “olha o que tenho, olha como o enquadramos, o colorimos, fotografamos ou representamos.”

Para a análise das revistas foram elencados dois critérios de seleção: ocorrência e relevância. O que podemos notar em uma primeira análise exploratória é a quase que total ausência de negros nas capas dessas publicações: 12 revista ao todo, o que representa 15,4% do total. Nem relação a ocorrência, vemos figuras de negros nessas revistas, bem como outras etnias e até um número menor de mulheres. Tais representações são vistas como meros panos de fundo, fazem parte de uma multidão ou apenas figuração. Assim, no termo de relevância foi levado em consideração a importância do personagem em si no contexto, o que deixou nossa amostra de análise com 9 publicações, ou seja, 11,6%.

Observe quadro abaixo:

 <i>Os vingadores</i> - 091	 <i>Os vingadores</i> - 092	 <i>Os vingadores</i> - 093	 <i>Ultimate Marvel - 013</i>	 <i>Ultimate Marvel - 015</i>	 <i>Ultimate Marvel - 016</i>
 <i>Ultimate Marvel - 018</i>	 <i>Universo Marvel - 015</i>	 <i>Universo Marvel - 016</i>	 <i>X-men - 117</i>	 <i>X-men - 118</i>	 <i>X-men Extra - 118</i>

Quadro III - Imagens das capas analisada disponibilizadas pela editora Panini no endereço eletrônico: <http://web.hotbsitepanini.com.br/>

Das revistas selecionadas, *Ultimate Marvel*, nºs 016 e 018, são exemplos de miscelâneas onde os personagens secundários ou figurantes apenas circundam o personagem principal: o Homem Aranha. Assim também revista *Ultimate Marvel* nº 013 temos um personagem sabidamente negro: o Pantera Negra. Contudo, o seu uniforme



oculta tal percepção. Estas são as 3 revistas que foram de excluídas da análise apesar da ocorrência de personagens negros.

Nos casos das revistas *Os vingadores* nº 091, *Universo Marvel* nºs 015 e 016, *X-men* nºs 117 e 118 temos grupos ilustrando a capa, uma média de 7 personagens por capa e apenas 1 negro em cada uma delas, sempre ocupando um papel bem secundário na imagem, quase como uma figuração.

Não há uma associação possível do negro ao tema da violência nessas capas, porque a violência é um tema recorrente a todos. Os personagens são representações em ação com armas e poderes a mostra como que prontos para a batalha. Todos com fisionomia de ira ou séria. A linha editorial seguida atualmente deixa pouco espaço para o riso ou situações mais “casuais” e menos performáticas. A vestimenta de Luke Cage é sempre básica: jeans e camiseta, quase sempre uma regata muito justa para expor os músculos da mesma forma que um uniforme o faria.

Na revista *Ultimate Marvel* nº 015 vemos o personagem Nike Fury com um sobretudo preto ao melhor estilo trazido pelo filme *Matrix*. Das 3 revistas que aparece na capa, Ororo, ocupa um espaço secundário na representação, sendo o centro das atenções apenas na *X-men Extra* 118. Seu uniforme é negro, justo e deixa pernas e ombros a mostra. Mesmo com a exuberância de sua aparência Ororo traz em comum com os outros personagens negros um visual discreto, deixando de lado cores básicas como o azul, vermelho, amarelo, etc. Podemos dizer que esses são os três principais personagens negros da Editora Marvel. Contudo, temos dois personagens mais recorrentes nessas capas analisadas. São Ororo e Luke Cage:

- Ororo é americana, criada na África. Sua mãe é uma princesa africana e o pai um fotógrafo americano, e ambos morreram soterrados em um bombardeio. Foi uma órfão e ladra nas ruas de diversas cidades africanas e pelas savanas do Quênia até seus poderes de manipular o clima se manifestarem. Ela passou a ser venerada pelas tribos como uma Deusa. Nesse período foi contatada pelo Professor Xavier, que a convenceu a participar de sua equipe, os *X-men*.

Logo no começo o choque entre uma cultura africana “mais liberal” em relação a exposição do corpo e o moralismo americano. Suas características físicas são etéreas, mesmo tendo a pele negra, 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. Sua personalidade busca reforçar a ideia de “mãe natureza”: altamente determinada e de força de vontade insuperável, assim como generosa e amável. Sendo uma figura feminina de autoridade, por diversas vezes liderou a equipe. Atualmente ela teve sua participação reduzida desde que resolveu casar-se com Tchalla, o Pantera Negra, soberano de um imaginário país africano: Wakanda.



Figura 1: Ororo. Desenhista: Ed Tadeo.

[http://comicartcommunity.com/gallery/details.php?image_id=30904&mode=search]



Figura 4: Luke Cage e Jessica Jones - Desenhista: Marko Djurdjevic

[http://comicartcommunity.com/gallery/details.php?image_id=26673&mode=search]



- Luke Cage é um caso a parte. Além de alguns fatos já citados no início desse texto, podemos destacar o fato de ter, 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, Misty Knight, é inclusive negra. Luke Cage acompanha 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 é mais ligado as ruas 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 tenha ares de uma normalidade, isso não acontece de maneira tão pacífica nos EUA. Ao contrário dos outros heróis Luke não usa uniforme, contudo, sempre que possível seu padrão de cores é marcado com uma camiseta amarela e calça azul celeste.

4 - 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 afrodescendentes nos quadrinhos. 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 identificação com modelos heróicos mais próximos a nós.

- Não há surpresas quanto a representação hegemônica da figura do herói: sexo masculino, jovem, branco e viril.

- A apresentação do negro nas capas das revistas da Editora Panini comercializadas no Brasil apresenta descaracterizações físicas, como é o caso de Ororo e descaracterização sem ancoragem em nossa cultura, como Luke Cage. É sabido pelo público leitor que, tanto Luke quanto Ororo, tem papel de liderança dentro das equipes que trabalham: Vingadores, Thunderbolts e X-men, mas não há personagens solo negros ilustrando as capas. Contudo, esse aspecto é mais nitidamente mostrado no caso do Luke Cage e o leitor iniciante, não tendo acesso a essa informação, é deixado apenas com a geração de sentido contida nas próprias capas.

Nos preocupa, em particular, a questão de apropriação do público leitor brasileiro desses modelos estereotipados e planos. Existem formas exteriores a nossa cultura que



podem nos conduzir a uma situação de maior segregação branda. A identidade exposta, ainda que minimamente, está alinhada a mesma da grande mídia do negro americano, idealizado no estilo de roupas e atitudes centradas no novo modelo fornecido pela música do rapper, do “valetão” do cinema ou da mulher altamente sexualizada. Ainda assim, os jovens não se aproximam desse modelos pela alteridade mas por identificação, a exemplo que vemos nas periferias. Os quadrinhos acabam por ser mais um campo da colonização cultural, no sentido de nos privar de nossa própria representação cultural. Não nos vemos, mas somos levados a nos identificar.

O estudo das representações sociais busca especificar e examinar os seguintes elementos:

- *as características do sujeito e do objeto que se nela se manifestam* – descrito no capítulo anterior;
- *as relações de simbolização e de interpretação das representações com seu objeto* – parte dessa análise nasce da exploração e leitura do objeto. Disso podemos afirmar que, ainda que trata-se de ficção fantástica, há um desacordo entre o negro representado e a realidade social e cultural do negro tanto para o contexto americano e ainda mais para o brasileiro;
- *as representações como uma forma de conhecimento* - Parte do imaginário do que é ser afro-americano vem dos quadrinhos, essa representação alinha-se a um estilo vendido pela música, esporte, moda, filmes, etc. Pouco se fala em questões de exclusão ou afirmação positiva da etnia;
- *o contexto de sua realização e usos práticos dos sujeitos que dela se apropriam* – Parte do contexto de produção de tais representações já foi tratado anteriormente, já no quesito de usos práticos podemos dizer que as análises apontam para dois caminhos: 1) a ausência de “espelhos” nos leva a “modelos de conformidade” que não condizem com nossa realidade imediata, ou seja, uma identidade alterna e mais performática com a perda de mais um centro de referências; 2) uma expiação mais abrangente nos levaria a necessidade de uma pesquisa de estudos de recepção para dar cabo da extensão dessa apropriação.

De concreto, essa pesquisa exploratória nos leva a uma seara muito maior, na qual, a ferramenta metodológica adequada de pesquisa da comunicação está ancorada nas representações sociais e será 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: Gedis editorial, 2003. p.153-175
- HALL, S. **A identidade cultural da Qos-modernidade**. Trad. Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP &A. 2003. 7ª ed.
- 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.
- LARKIN E. N. **O Sortilégio da Cor: identidade, raça e gênero no Brasil**. São Paulo: Summus, 2003.
- 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.
- MARTINO, L. M. S. **Comunicação & identidade: quem você pensa que é?:** São Paulo: Paulus, 2010 – (Coleção Comunicação)
- MCCLOUD, 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.