



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

EDIMÁRIO BASTOS DUPLAT JUNIOR

**PODEROSA WAKANDA:
A REPRESENTAÇÃO DO SUPER-HERÓI NEGRO NOS
QUADRINHOS DA MARVEL COMICS**

Salvador
2010.1

EDIMÁRIO BASTOS DUPLAT JUNIOR

**PODEROSA WAKANDA:
A REPRESENTAÇÃO DO SUPER-HERÓI NEGRO NOS
QUADRINHOS DA MARVEL COMICS**

Monografia apresentada ao curso de graduação em
Comunicação Social com Habilitação em Produção
e Cultura da Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal da Bahia.

Orientador: Prof.^a Leonor Graciela Natansohn

Salvador
2010.1

AGRADECIMENTOS

Gostaria muito de agradecer algumas pessoas importantes na minha vida. Primeiramente, agradecer aos meus pais e meus irmãos que sempre acreditaram em mim e mesmo com todos os problemas financeiros que tivemos, fizeram o possível para que eu pudesse realizar o fim dessa fase da minha vida.

Quero agradecer profundamente a minha namorada Barbara Lisiak por esses dois anos de companheirismo e amor, sempre me ajudando a ser uma pessoa melhor e me aconselhando nos momentos difíceis. Não consigo em apenas um parágrafo expressar totalmente o quanto você foi importante pra mim nesse momento.

Gostaria também de agradecer Mauricio Dantas e Lucas Esteves, grandes companheiros que levarei para o resto da vida, pois se mostraram mais do amigos para mim. São irmãos que posso contar a qualquer momento. Também não posso esquecer das pessoas que encontrei ao longo dessa jornada, e aqueles que já conhecia antes, mas continuaram do meu lado. Não citarei mais nomes, porque posso esquecer alguém

Agradeço o cuidado e a paciência da minha orientadora Graciela Natthanson que me deu a oportunidade de apresentar esse trabalho, sempre sendo solícita e sincera quanto as minhas idéias, e aos meus examinadores Mahomed Bamba e Sávio Queiroz que trarão contribuições pertinentes ao meu trabalho.

E por fim, agradecer a todo universo da ficção do século XX, que me fez sonhar e reconhecer o mundo que vivo.

RESUMO

O presente trabalho propõe analisar a representação do super-herói negro norte-americano nas chamadas *Comic Books* ou revistas em quadrinhos, principalmente da editora Marvel Comics, uma das mais famosas empresas do gênero no mercado mundial. Usaremos como base principal do estudo a apreciação da obra *The Black Panther de 2005*, buscando entender como os produtos direcionados a este segmento social trazem simbologias e significados ao seu público. E que estratégias existem por parte destas obras na transmissão dessa mensagem, adaptando-se as mudanças sociais ocorridas na sociedade norte-americana como um todo

Palavras-chave: quadrinhos, estudos culturais, diáspora, identidade, representação

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	7
2.HISTÓRIA DOS QUADRINHOS.....	11
2.1 Conceito.....	11
2.2 Os primeiros personagens e o papel social das HQs.....	12
2.3 A Batalha ideológica e o mito do herói.....	15
2.4 O Nascimento do Super-Herói.....	18
2.5 Para o alto e avante, o nascimento do Superman.....	20
2.6 2ª Guerra Mundial e a era de ouro dos quadrinhos.....	21
2.7 Will Eisner e a 2ª era criativa dos quadrinhos.....	23
3. REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NOS QUADRINHOS.....	25
3.1 Anos 50: mercado alternativo e censura	26
3.2 Stan Lee e a Marvel Comics.....	32
3.3 Movimento Negro e os quadrinhos.....	33
3.4 Os anos 70 e o novo herói negro.....	35
3.5 A representação das minorias.....	39
4. METODOLOGIA E ANALISE.....	40
4.1 Black Panther (2005).....	43
4.2 Equipe Criativa.....	42
4.2.1 Reginald Hudlin.....	43
4.2.2 John Romita Jr.....	45
4.3 Analise.....	46
4.3.1 Quem é o Pantera Negra?.....	46
4.3.2 Wakanda.....	50
4.3.3 O Pantera Negra.....	58
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66

“Eu Sou um Homem.

Obras de Deus por mim, o mesmo que ele faz para você

Não existe nenhum feito que eu alcance que você não seja capaz”

Príncipe T'Challa de Wakanda

1. INTRODUÇÃO

Sendo conhecido inicialmente como um produto massivo e descartável, as chamadas “histórias em quadrinhos” vêm por todo o último século povoando a mente de inúmeras gerações nos diversos cantos do mundo e conseqüentemente tornando-se o termômetro social mais imediato dos apelos e desejos das populações em que são consumidos. Dentro dessa idéia, o trabalho proposto aqui tem como meta um estudo sobre o processo de representação do negro nos quadrinhos da editora norte-americana Marvel Comics; empresa ícone mundial dos quadrinhos (principalmente nas “histórias de super-heróis”) e sua real proposta levada para o público consumidor, sendo ela realmente de valor representativo ou meramente de diferenciação étnica para uma maior “democracia estética”

Sendo apreciador desse produto cultural, sempre fui fascinado pelas mais diversas vertentes que os quadrinhos podem proporcionar através dos seus diferentes estilos. Tendo começado pelas histórias infantis nacionais (o que, mesmo sendo na infância não pode ser desconsiderado), indo aos chamados “super-heróis estadunidenses”, dos mais variados estilos e segmentos artísticos até os épicos de ficção européia e as epopéias orientais, acabei por criar um olhar analítico para todo esse universo, levando em consideração a sua força de transmissão de idéias e tendências, além de sua rápida reação aos recentes acontecimentos sociais.

Como estudante de comunicação, tive através da matéria Comunicação e Cultura Contemporânea ministrada pela professora Itânia Gomes o conhecimento sobre o campo dos Estudos Culturais, área multidisciplinar baseado no estudo sobre a diversidade e diferenças culturais das sociedades contemporâneas, tendo como enfoque a hipótese das relações de poder e dominação ao interior e entre diferentes culturas, analisando principalmente os produtos culturais de massa. Ter passado por esta disciplina acabou por levantar questionamentos pertinentes às diversas mídias que permeiam o nosso cotidiano, principalmente sobre aquela que de tanto eu conhecer acabou por me trazer exemplos mais claros para um possível estudo de caso; os quadrinhos. Tendo em vista a escolha do produto, agora era preciso delimitar quais deles seriam investigados, assim como em que campo poderiam ser analisados de uma melhor forma.

Tendo um universo de fácil acesso e rentabilidade considerável, logicamente os quadrinhos apresentam uma inegável variedade de títulos e temas, o que acaba conferindo diversas segmentações que impossibilitam um estudo que generalize todo esse universo midiático. Com isso, torna-se mais do que necessário uma delimitação detalhada para o objeto de estudo, desde sua classificação até o tema em que se enquadra e conseqüentemente pela editora e seu poder no mercado, tanto ideológico quanto financeiro. Levando em conta os processos apresentados acima, acabei por optar pela escolha de títulos voltados ao público adolescente com a temática popular dos Estados Unidos que analisarei – neste caso, os super-heróis – oriundos de uma editora, a Marvel Comics.

A escolha desta editora – também conhecida como “Casa das idéias” – se deve principalmente pelo papel inovador em sua forma de contar histórias, revolucionando todo o panorama da área dos quadrinhos pela humanização dos seus personagens e conseqüentemente a aproximação destes à realidade de seus leitores, tendo assim a representação marcante dos diferentes anseios e motivações da população norte-americana. As revistas passam a ser produzidas visando um público-alvo mais velho, com tramas bem elaboradas e personagens com profundidade psicológica, existindo uma humanização dos super-heróis. Um bom exemplo é o Homem-Aranha (*Spider-Man*), que possui super-poderes, mas precisa arrumar um emprego, fazer as compras no mercado, cuidar da sua tia e ainda poder se apaixonar por uma garota.

É válido citar, também, o Quarteto Fantástico (*The Fantastic Four*), que mostra uma família super poderosa, na qual os laços afetivos e os problemas de relacionamento semelhantes aos de muitas famílias americanas são mais difíceis de resolver do que invasões cósmicas. Em meio a este cenário, destaca-se o surgimento dos primeiros personagens relacionados com perfis da população afro-americana, sua cultura, seus anseios e dilemas. Com essa linha editorial revolucionária, que acabou por se tornar um marco na criação e execução da arte seqüencial, acabamos por ter um extenso catálogo de títulos que abordam temas pertinentes para um estudo voltado as questões sobre pluralidade cultural e a representatividade nesses devidos produtos culturais.

A escolha dos quadrinhos de super heróis para a pesquisa desse trabalho torna-se pertinente pela grande propagação do estilo no mercado local e mundial, além de também ser um dos subgêneros onde enxergamos de forma mais clara todo um conjunto

de símbolos e significados que levam aos processos de afirmação e reafirmação dos valores culturais.

A entrevista do então editor chefe da Marvel, Joe Quesada, ao Jornal *The New York Times*¹, em 2006, foi essencial para a delimitação de um tema a ser investigado dentro do universo da arte seqüencial. Nela, o entrevistado – que é de origem latina e atual editor-chefe da editora Marvel Comics – afirma que a editora passa por um momento novo, de inclusão de representações das minorias culturais americanas, prezando mais pela diversidade do que pela obrigatoriedade da inclusão. Na verdade, sempre foi característica da editora prezar pela diversidade, tendo por quase 40 anos apresentado personagens das mais variadas culturas e de diferentes situações sociais.

Dentre as diversas culturas não-hegemônicas que são retratadas nos títulos da Marvel, a que apresenta maior visibilidade perante o mercado midiático é sem dúvida a direcionada a sociedade afro-americana, que desde os anos 60 vive um processo de reafirmação cultural refletido em todas as mídias ficcionais, restabelecendo um novo entendimento no uso, enfrentando dilemas e redefinindo as heranças de toda uma nação multicultural.

Esta monografia analisa como um produto de massa como os quadrinhos representam à cultura afro-americana nas suas obras mais recentes. A princípio, a obra escolhida para análise foi a revista de periodicidade mensal *The Black Panther* (2005).

O critério utilizado para a escolha foi, sobretudo, devido à presença mais expressiva de personagens negros, além de abordarem duas problemáticas essenciais para o objetivo deste trabalho: o reforço de uma identidade “local” e o surgimento de uma nova identidade híbrida que surge com a intersecção de elementos universais e locais.

A monografia está dividida em quatro capítulos, além da presente introdução (capítulo 1) e das considerações finais (capítulo 6). No capítulo 2, iniciaremos o trabalho falando da história dos chamados *comics* e seu papel como manifestações artístico/culturais do século XX. Traremos uma exposição da forma como essa mídia foi originalmente criada e a sua relação como mídia instantânea com a população norte-americana.

No capítulo 3, descreveremos a história dos movimentos de contracultura que começaram a ocorrer ao final da década de 60, principalmente aqueles voltados aos

¹ Matéria intitulada *Straight (And Not) Out of the Comics* do dia 28 maio de 2006 no caderno *Arts*, p.13

direitos civis e defesa das minorias, e sua crescente influência nos meios, tendo como consequência à criação de um mercado voltado a cultura afro-americana. Abordaremos também como os quadrinhos se caracterizaram nessa década, tendo em vista as mudanças político-sociais que ocorriam no país. Falaremos da criação da Marvel Comics, editora que se caracterizou por abordar os personagens em quadrinhos (principalmente os super-heróis) de forma mais realista, tendo em suas histórias fatos e problemas decorrentes dos jovens americanos.

No Capítulo 4, analisaremos os atuais produtos da Marvel Comics direcionados ao público afro-americano, e como representam os diferentes movimentos desta cultura nos dias de hoje. Com isso, usaremos como corpus de análise, uma publicação recente da editora que reedita um dos principais ícones da cultura afro-americana nos quadrinhos: as cinco primeiras edições da série *Black Panther* de 2005.

2. HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

2.1 Conceito

Neste capítulo, falaremos do conceito de “quadrinhos”, sua história ao longo dos séculos e seu papel como manifestação artística/cultural ao final do século XIX e até meados do século XX. As chamadas histórias em quadrinhos - também conhecidas como banda desenhada, história em quadrinhos, HQ ou simplesmente quadrinhos – podem ser caracterizadas como uma mídia barata de alcance abrangente, com uma forte participação do seu público consumidor em seu processo de criação.

Umberto Eco (2008) afirma que as HQs, mesmo criadas pela indústria cultural, são um dos produtos midiáticos mais sensíveis aos caprichos de seu público consumidor. Nelas, enxergamos de forma mais rápida as exigências, apelos e opiniões de uma população ou determinado grupo cultural, o que acaba por transformar os quadrinhos em um termômetro social mais imediato e eficaz do que as outras mídias. É pertinente lembrar que essa ideia é válida para os quadrinhos estadunidenses e canadenses, tanto quanto com os europeus e latino-americanos. Para Scott McCloud, esta mídia, conceituada por Will Eisner como arte seqüencial, é uma das poucas formas de comunicação de massa na qual “vozes individuais ainda tem chance de ser ouvidas” (MCCLOUD: 2005, p 20)

É com McCloud que temos um conceito mais abrangente de “arte seqüencial”, trazendo uma visão mais ampla desta mídia, abordando-a como mais do que um material de consumo infantil, barato e descartável. Para ele, a arte seqüencial pode ser conceituada como “Um conjunto de imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao telespectador” (MCCLOUD: 2005). Baseado neste conceito, podemos eliminar qualquer classificação sobre os estilos dos artistas, títulos e tendências (ou conteúdo) dando ênfase na forma artística.

2.2 Os primeiros personagens e o papel social das HQs

Controvérsias a parte, o marco inicial para o entendimento das primeiras histórias em quadrinhos, tal como as conhecemos atualmente, pode ser datada de outubro de 1896, período em que alguns jornais norte-americanos de ilustração humorística publicaram a obra “Down on Hogan’s Alley” (mais tarde chamada de *The Yellow Kid*²); uma tira humorística de página inteira que nos apresenta como protagonista Mickey Dugan, um garoto oriental que vive em um beco de Nova York, surpreendendo a todos que lêem suas histórias por tomar o poder da palavra para si. Mesmo não sendo a primeira obra em quadrinhos, é válido iniciarmos o nosso histórico a partir deste ponto por dois fatores de extrema relevância: primeiramente, por esta publicação ser a pioneira no que depois seria a massificação de uma nova forma de convergência entre quadros e legendas (agora integradas ao corpo da ilustração pelos balões) que acabou por ser a base do formato para o mercado de arte seqüencial que existe até hoje.

Yellow Kid é quase universalmente aceito como o primeiro personagem de quadrinhos, por mais que haja antecessores imediatos. Ele foi o primeiro a conquistar seu público próprio na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão. Suas falas e, pouco depois, a inserção delas em balões foram um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma HQ (PATATI, BRAGA: 2006, p.16).

Além dessa evolução técnica, é importante salientar o impacto social trazido por essa obra. *The Yellow Kid* (Figura 1), apesar de ser mais uma das muitas tiras publicadas em jornais diários da época, carregava um apelo afirmativo para as novas culturas do presente cenário dos Estados Unidos no início do século XIX. A própria idéia do personagem oriental, que mesmo sendo um “novo americano” toma a palavra para si, é um marcante retrato do momento que vivia o país, com a inclusão de novos grupos étnicos no cotidiano da nação – mesmo ainda não sendo reconhecidos como “americanos legítimos” pelas classes mais privilegiadas.

² Desenhada por Richard Felton Outcault, a tira *Hogan’s Alley* foi publicada primeiramente na revista *Truth* entre 1894 e 1895, sendo transferida para o jornal *New York World* em 17/02/1895. Em 1897 o próprio Outcault leva a obra para o *New York Journal American*, porém o antigo jornal contrata outro artista (George Luks) para continuar a produção da tira, criando duas versões do personagem que terminam em 1898



Figura 1 – *The Yellow KJKid*

Obras como *The Yellow Kid* consolidam o uso dos quadrinhos na mídia impressa, tanto na forma de páginas de tiras, como em ilustrações de matérias dos periódicos (o que já era usado desde o início da imprensa, mas não da forma enérgica como viria a ser utilizado nos próximos anos). A forma da construção narrativa singular e o efeito imediato de sua mensagem nos leitores de diversos segmentos sociais fazem com que esta expressão torne-se uma das mais poderosas do início do século XX. Temos assim, uma crescente proliferação de títulos (em sua maioria, humorísticos) que acabam por segmentar o público através de seus temas e níveis de humor distintos, disponibilizando para a população uma grande variedade de leituras e diversão. É pertinente lembrar que o aumento da popularidade acabou consolidando esta mídia como um produto cultural de forte apelo.

Neste período inicial das histórias em quadrinhos temos características que acabaram sendo as peças essenciais para a solidificação desta mídia. Levamos em conta nesta primeira era, por exemplo, o apelo às problemáticas do cotidiano, principalmente no que se diz respeito à vida familiar e conseqüentemente à própria sociedade norte-americana.

É justo afirmar que o humor foi o tema fundamental para a solidificação da arte seqüencial, principalmente ao mexer com o imaginário da população e seu olhar crítico aos problemas do cotidiano. Porém, com o decorrer dos anos, as mudanças socioeconômicas e a evolução técnica dos criadores de HQs, trouxeram um novo patamar para esta mídia.

Em meados da década de 20 - logo após o termino da 1º Guerra Mundial e a ascensão e queda da economia norte-americana - o interesse pelo novo, por algo além dos problemas do próprio país, abria precedentes para que os criadores e artistas

aprimorassem suas técnicas e idéias, apostando em um novo estilo de tira, de história a ser contada. Tendo como cenário a experiência do conflito de culturas, nascia assim, o “estilo aventura” nos quadrinhos.

O primeiro quadrinho de aventura – ainda no formato de tira jornalística – se dá em 1929 com *Wash Tubbs*³ (retratado na Figura 2, sendo conhecido no Brasil como *Tubinho*), onde eram apresentadas as desventuras do atrapalhado milionário que dá nome ao título. O personagem, como protagonista, participa da transição entre os temas do humor e da aventura, recorrentes na indústria de quadrinhos da época, causando uma mudança significativa também no roteiro.

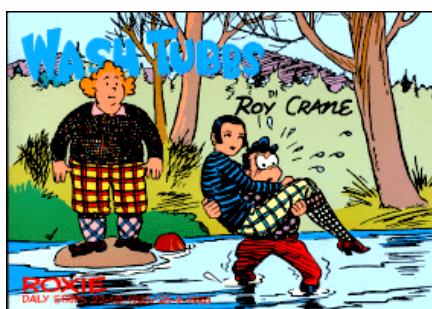


Figura 2 – Wah Tubbs

Como já foi dito anteriormente, a produção massiva e rápida das primeiras tiras satíricas, desfavorecia a qualidade técnica de todas as obras. Nas duas primeiras décadas do século passado, poucas foram às evoluções nesse sentido. Com raras exceções – dentre elas, temos como a mais marcante a tira *Little Nemo*⁴ – não existe uma evolução no traço até o surgimento das primeiras histórias de aventura como *Wash Tubbs*. Com esta obra, pode-se perceber um maior cuidado na técnica e na composição dos quadros; indo desde a ambientação de fundo até a definição do traço dos próprios personagens, além de um roteiro mais intrincado, que sempre se desmembrava por edições e edições dos jornais em que foram publicados.

Esta obra retrata bem o contexto histórico do final da década de 20. Após o *crack* da Bolsa de Valores de Nova York, e a crise que assolou a população mundial,

³ Criado por Roy Crane em 14 de Abril de 1924, foi originalmente publicada como *Washington Tubbs II*, sendo encurtado para *Wash Tubs* em 1926.

⁴ Criado por Winsor McCay, em 1905, foi publicada inicialmente no *New York Herald* como *Little Nemo in Slumberland*, mudou de nome em 1911 quando foi transferido para o *New York American* (onde passou a se chamar *In the Land of Wonderful Dreams*) até o seu término em 1913. Foi revivido entre 1924-1927. Narrado de forma fantástica, usava de um traço mais elaborado que as obras de sua época, tendo sempre elementos surreais e fantasiosos. Por ser bastante elaborada, e deveras fora do presente cotidiano satírico das tiras de sua época, não teve sucesso, sendo apenas reconhecida mais tarde como uma das obras precursoras para um conteúdo mais elaborado na mídia gráfica.

existia a necessidade de se contar novas histórias, mais lúdicas e fantasiosas. Esse novo panorama tomou de sobressalto não só os leitores como os ainda iniciantes criadores de quadrinhos. Agora era preciso ir além do mundo conhecido, explorar as terras longínquas onde habitavam civilizações que precisavam ser “conquistadas” ou “domesticadas”. E para representar isso, era preciso um novo tipo de personagem protagonista. Não mais um desajeitado menino ou adulto caricato; era preciso o que os próprios conterrâneos entendiam como símbolo de herói. Para exemplificar essa mudança, voltemos ao nosso Wash Tubbs, para termos a maior prova de como esse processo foi legitimado pela população consumidora. Ao adicionar o valente *Captain Easy* (Capitão Cesár no Brasil) ao folhetim, o nosso pobre protagonista acabou por ser gradativamente deixado de lado pelos leitores, tornando-se mais tarde coadjuvante do intrépido mercenário. (Figura 3 e 4)

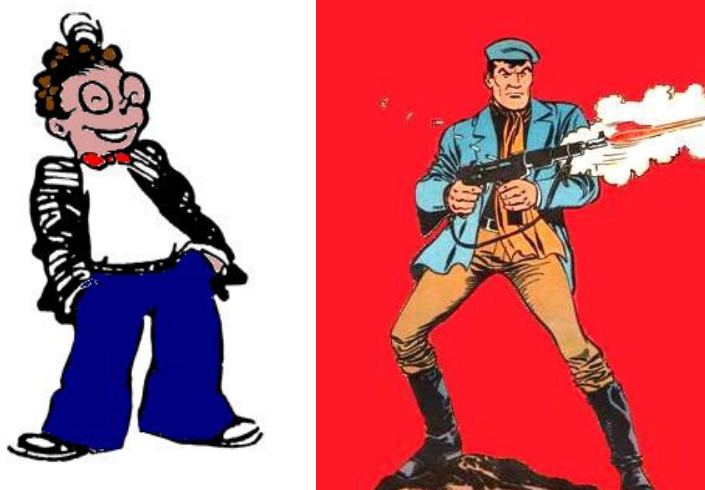


Figura 3 e 4: Wash Tubbs e Capitão Cesar

2.3 A Batalha ideológica e o mito do Herói

Na mensagem do aventureiro insólito, que percorre os mais variados cenários em busca de tesouros perdidos, e da donzela em perigo, existia um intrincado tecido simbólico tão poderoso que não era somente sentido nos países onde as histórias foram concebidas.

Após a 1ª Guerra Mundial e a crise econômica americana, o conflito ideológico que permeava a Europa era bastante preocupante para os países mais industrializados, principalmente os Estados Unidos. Dessa forma, a mídia impressa e falada torna-se uma arma poderosa, que consegue trabalhar no cenário do imaginário

coletivo de suas populações. Os quadrinhos, assim como quase todos os gêneros massivos, são remodelados em torno dessa ideologia.

O advento das tiras de aventuras trouxe uma nova forma de se fazer quadrinhos. Primeiramente, na abordagem de temas de cunho global, trazendo a necessidade um cuidado maior com o material gráfico, tanto na forma da impressão como no “realismo artístico” dos cenários de fundo e na composição dos personagens. Carlos Patati e Flávio Braga (2006) falam como o pioneirismo do “Capitão Cesar” (como já citado no capítulo anterior) abriu este novo patamar ao mundo das HQs e seu papel no campo ideológico.

As histórias do Capitão Cesar prepararam os quadrinhos de aventura norte-americano para a conquista (ou, diria George Bush, “libertação”) não só dos países imaginários de muitas de suas aventuras, mas do imaginário popular de parte considerável das sociedades ocidentais, pela via da colonização dos mercados. Os temas deixavam de ser específicos ao mundo cultural norte-americano e passaram a exportar comportamento ou “atitude”, no jargão contemporâneo (PATATI, BRAGA: 2006, p.37).

Nos primeiros heróis, os protagonistas das histórias eram os únicos com capacidade para resolver questões nunca antes resolvidas nas terras “insólitas”, seja por falta de “preparo” ou “coragem” dos nativos.

No arcabouço das tramas, as HQs passaram, de algum modo, a dialogar abertamente com as diferenças. Não só no mundo ocidental e europeu, mas também, ingenuamente, nos países periféricos. Os públicos oriundos, muitas vezes, de vários “cantos exóticos” do planeta, caricaturados nas HQs de aventura, puderam facilmente absorver e lidar com a idéia de que o aventureiro branco civiliza os lugares distantes, mesmo por métodos, digamos, insólitos. Sem se darem conta de que eram eles mesmos os exóticos da história. (PATATI, BRAGA: 2006, p.37).

Não foi somente nos Estados Unidos que os quadrinhos sofreram esta mudança ideológica significativa. Na Europa, por exemplo, com o surgimento de *As Aventuras de Tintim*⁵ (Figura 5), presenciamos uma obra com a mesma intenção das aventuras estadunidenses, porém ainda usando artifícios mais característicos das primeiras tiras do início do século, como o humor e a caricaturização dos personagens e suas situações. Com isso, surge uma obra de características autorais, que acabava por criar uma identidade reconhecível e um estilo próprio ao produzido nestes locais,

⁵ Criado em 1929 por belga Hergé e lançado originalmente no suplemento juvenil *Le Petit Vingtième* do jornal Belga *Século XX*, Tintim perdura no universo dos quadrinhos até hoje, sendo considerado uma das maiores obras contemporâneas da Bélgica. Tem suas últimas obras publicadas na década de 80 e durante esse extenso período de publicação, o personagem acaba por amadurecer o seu pensamento sobre o mundo, tendo abandonado os antigos conceitos eurocêntricos e colonialistas que foram a base do seu caráter primordial por uma mentalidade libertária e contestadora.

influenciando toda uma geração de criadores que inauguraram mais tarde um dos maiores mercados de arte seqüencial fora dos EUA.



Figura 5: Tintin

Como em toda produção artística, nunca deixou de existir na indústria criativa seqüencial, a necessidade de estar inovando nas histórias de aventura. Isso se deve à sensibilidade da indústria aos anseios de seu público consumidor, que co-participa na construção do repertório mitológico instituído pelos quadrinhos (ECO: 2008). Com o consumo cada vez maior, foi necessário assimilar novos conceitos para fazer aumentar o valor de entretenimento do produto em todos os cantos do mundo. A partir daí houve uma verdadeira explosão de títulos. Desde o mito do selvagem perdido (*Tarzan*⁶), passando pelas aventuras medievais (*Príncipe Valente*⁷) ou a exploração de outros mundos além das estrelas (*Buck Rogers*⁸) até as aventuras urbanas (*O Sombra*, *Dick Tracy*⁹) o antes subestimado mercado das tiras diárias (ou dominicais) acabara por reestruturar o seu próprio meio de divulgação. Mas isso ainda era só o começo. Com o avanço dos ideários totalitaristas e a aproximação iminente de um grande conflito a

⁶ Personagem criado por Edgar Rice Burriughs em 1912, tendo sido publicado originalmente no romance *Tarzan os the Apes*. Em 1929 foi levado para as tiras dominicais pelo artista Hal Foster, tornando-se um sucesso absoluto. As historias do personagem são publicadas até hoje em todo o mundo.

⁷ Criado em 1937 por Hal Foster, *Prince Valiant in the Days of King Arthur* foi publicado primeiramente como tira dominical, tendo sido mais tarde adaptado para albuns de luxo. É uma obra que se destaca pelo excelente traço e por não usar balões em seus quadros, tornando-se uma obra de cunho mais literário.

⁸ Originalmente um personagem de Pulp (revista de baixo orçamento criada a partir de 1900), Buck Rogers foi criado por Anthony Rogers e protagonizou duas obras na revista *Amazing Stories* em 1928, tendo sido adaptado para os quadrinhos. É considerada a obra pioneira no estilo de ficção científica.

⁹ Criado em 1931 por Chester Gould, é juntamente com *O Sombra* (criado por Walter B. Gibson em 1931) um dos pioneiros pelas tiras de detetive nos EUA, trazendo uma nova ramificação para as historias de aventura.

nível mundial, as mídias de massa são levadas para um patamar de importância que ainda não haviam chegado.

2.4 O Nascimento do Super-Herói

Os turbulentos anos 30 tiveram um papel importante na solidificação do mercado cultural para as histórias em quadrinhos. O crescente consumo trouxe uma grande variedade de novos títulos, que abordavam dos mais distintos temas e exploravam as crescentes demandas dos consumidores. Bibe Luyten (1985) e Feijó (1997) ao abordarem a crescente popularização das HQs nessa época, colocam que a necessidade da propagação dos valores e modelos de otimismo, levaram mais e mais o público médio norte-americano ao consumo desenfreado do que poderia ser chamado de um poderoso mecanismo de fuga da realidade. Além disso, tornava-se mais nítido o uso desta mídia para a propagação dos ideais americanos nos países subdesenvolvidos, solidificando uma nova imagem cultural dos EUA e remodelando os valores culturais das populações consumidoras. Para pensadores como Dorffman (1977), por exemplo, os quadrinhos têm um papel fundamental na forma da propagação política e reforço dos valores ideológicos imperialistas norte-americanos, levando ao sepultamento das tradições culturais dos povos do “Terceiro Mundo”.

Patati e Braga apontam relatos de que ao final da década de 30, nos países mediterrâneos com governos totalitaristas (Espanha e Itália¹⁰) se remodelavam o conteúdo das tiras criadas nos Estados Unidos e divulgadas nesses países, para adaptá-las a sua mensagem ideológica.

Ao final da década de 30, a mídia seqüencial já esboçava sua independência financeira dos periódicos jornalísticos, e a decadência dos *pulps*¹¹ abria um novo espaço para que um novo produto cultural fosse produzido e consumido. Paralelo a isso, era crescente o número de consumidores que também adentravam na criação dos quadrinhos. Isso era algo que já existia em baixa escala nos primeiros anos das tiras humorísticas, mas agora tomava força de maneira a revolucionar totalmente o panorama

¹⁰ No caso italiano, o grupo de jovens criadores que eram forçados a reestruturar as tiras de heróis como Flash Gordon, por exemplo, tornaram-se após a 2ª Guerra potenciais criadores de um autêntico cenário seqüencial italiano, desde os quadrinhos massivos como os da Editora Bonelli (Tex, Zagor) até as obras de maior acabamento técnico como as *Graphic Novels* de Milo Manara e Guido Crepax

¹¹ Revistas criadas em 1900, feitas com baixa qualidade de acabamento. Eram dedicadas as histórias de fantasia e ficção científica. Considerada como “subliteratura” teve seu fim ao final da década de 30, mas deixando como maior legado a construção do estilo de ficção científica para os quadrinhos e o cinema.

da área. Por ter se solidificado culturalmente graças à entrada de consumidores diretos e novos criadores (que trouxeram significativas revoluções técnicas e filosóficas aos quadrinhos), é plausível notar o porquê dessa mídia ainda ser tão sensível aos anseios e apelos de seu público.

Voltando aos anos 30, o chamado folhetim de quadrinhos já tomava o mercado por inteiro, e as novas idéias fluíam de forma audaciosa. A solidificação dessa nova mídia acontecia graças ao amadurecimento e complexidade na criação de novas histórias, além da participação da mídia radiofônica na divulgação dos mesmos personagens usados nas HQs (PATATI, BRAGA: 2005).

Esta participação do rádio ajudou também a reformular a estrutura dos quadrinhos, adicionando-lhes um ritmo mais frenético, digno das narrativas radiofônicas que dominavam o imaginário mundial. Esta mudança trouxe a legitimidade a este produto cultural; um meio de comunicação que fora criado para suprir as exigências de histórias com tramas mais elaboradas e de grande alcance para todos os públicos, principalmente os adolescentes e crianças.

Em vista do crescente sucesso desta nova mídia (que originalmente foi chamado de *Comics*¹² nos Estados Unidos, sendo conhecida aqui como Revista em Quadrinhos ou Gibi), houve a necessidade de uma nova gama de personagens para a afirmação produtiva desta. Mesmo já existindo uma infinidade de títulos – criados na era dos jornais e suplementos, sendo agora compilados no novo formato – ainda não se conseguiria imaginar nessa época a grande variedade de revistas em quadrinhos que iriam ser encomendadas pelas editoras para toda a América do Norte.

Personagens outrora discriminados pelos editores de suplementos semanais e jornais diários, conseguiram o seu espaço no cenário das novas mídias em quadrinhos, mudando para sempre todo o panorama deste mercado.

2.5 Para o alto e avante, o nascimento do Superman

Em 1938, temos aquele que, sem dúvida, é o mais marcante dos acontecimentos para toda mídia ficcional do século XX: o surgimento do *Superman*¹³. Não podemos

¹² Termo que originalmente foi criado da expressão que pode ser traduzida em português como “comédia”, graças ao estilo dos enredos em que os quadrinhos norte-americanos foram criados.

¹³ Tendo sido imaginado em 1933, Superman foi realmente criado da forma como conhecemos em 1934 por Jerry Siegel e Joe Shuster. Foi publicado originalmente na revista *Action Comics #1* de 1938 da editora *National Comics* (hoje conhecida como *DC Comics*)

considerá-lo como o primeiro personagem a ser intitulado Super-Herói. Tiras com, personagens como *Mandrake* e *Fantasma*¹⁴ – que já existiam um ano antes do novo personagem – são consideradas pioneiras nesse subgênero, por criarem a transição dos elementos da aventura exploratória para os enredos de cunho fantástico. Mas, é válido afirmar que a postura exercida por essa nova obra, remodela totalmente o panorama dos quadrinhos, dando a este produto um dos mais poderosos simbolismos do tempo moderno.

Umberto Eco afirma a importância deste personagem ao imaginário coletivo humano, que sempre teve em sua história a representação do homem idealizado:

Imagem simbólica de particular interesse é a do Superman. O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até Peter Pan. Frequentemente, a virtude do herói se humaniza, e seus poderes, ao invés de sobrenaturais, são a alta realização de um poder natural – a astúcia, velocidade, a habilidade bélica, e mesmo a inteligência silogisticizante e o puro espírito de observação, como acontece em Sherlock Holmes. Mas numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia (...) numa sociedade de tal tipo, o herói positivo, deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer. (ECO: 2000, p.246-247)

O surgimento do Superman pode ser considerado o “marco zero” para a consolidação da indústria cultural dos quadrinhos até os tempos atuais. Este personagem (original e desafiador) trouxe consigo uma poderosa quantidade de características que foram essenciais na legitimidade do subgênero ao qual pertence (Figura 6). Desde suas vestimentas inusitadas, ao próprio comportamento altruísta que vem de encontro ao seu poder sobre-humano; temos um protagonista nunca antes visto que consegue cativar e seduzir o público por ser mais do que qualquer um poderia se tornar. O Super-Herói torna-se a reencarnação de todas as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer (ECO: 2008). Com isso, teve início uma revolução que, em um primeiro momento não foi entendida totalmente pelos seus criadores, mas teve grande aceitação pela sociedade como uma arma para o embate ideológico que existia contra os seus inimigos estrangeiros.

¹⁴ Ambos criados por Lee Falk inicialmente para a *King Features Syndicate* dentre 1934-1936



Figura 6: Superman

2.6 2ª Guerra Mundial e a Era de Ouro dos Quadrinhos

Com início da guerra, a noção de conflito chegava ao seu significado mais simples e imediato. Agora, não existia somente um combate ideológico, e sim um poderoso embate bélico que deveria ser retratado a todo custo. Dessa maneira, as mídias de todo o país, exerciam um papel importante para a sustentação, moral e do *status quo*.

Neste cenário, os quadrinhos tiveram a interferência direta dos órgãos governamentais no que concerne o seu campo criativo e nas mensagens elaboradas. Agora era de suma obrigação entrar de forma direta na batalha, esquecer as diferenças sociais e enfrentar o inimigo externo que se agigantava mais e mais. Com isso, o novo estilo dos super-heróis acaba se tornando o um dos principais meios da propagação dos valores hegemônicos da sociedade (CHAGAS, 2008. pp. 139). Personagens já existentes caminhavam para um novo cenário (Figura 7), longe dos problemas das grandes cidades ou de alienígenas e vilões desequilibrados. Agora, o inimigo tomava forma na Europa, e toda ajuda seria possível. Mesmo até que alguns protagonistas continuassem em terreno americano, caçando espões ou colaboradores do nazi-facismo.

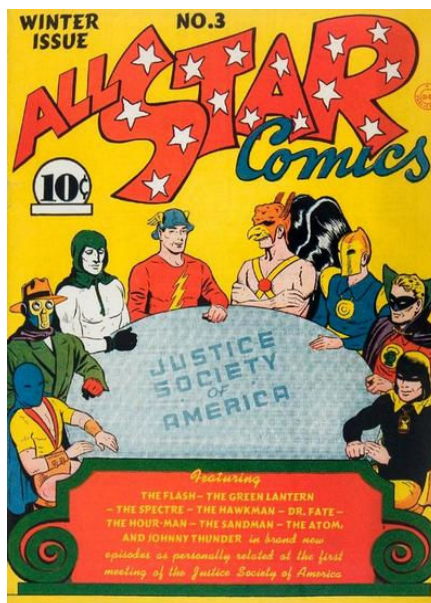


Figura 7: Sociedade da Justiça da América

A intervenção editorial exercida pelo governo traçou uma estratégia massiva que deslocava completamente a idéia do entretenimento para um cenário de propaganda panfletaria sem limites. Em 1941, a *Timely Comics*¹⁵, por exemplo, lança um de seus personagens mais famosos: o Capitão América¹⁶. Tendo como uniforme a própria bandeira estadunidense, o personagem carrega em sua própria essência o desejo e a vontade de realmente representar o país na sangrenta luta que assolava todo o mundo. No mesmo ano, a *National Comics* (mesma editora que já havia lançado Superman, Batman e a Sociedade da Justiça) também utiliza de outro personagem panfletário para difundir uma mensagem de força e luta nas mulheres norte-americanas; a Mulher-Maravilha¹⁷. O seu próprio criador, *William Moulton Marston*¹⁸ foi um dos primeiros a admitir tanto o uso dos quadrinhos como mídia educacional, como a criação da

¹⁵ Editora surgida no início da década de 40, que primeiramente trabalhou na criação de novos personagens super-heróicos. Teve como principais obras neste período, o *Capitão América*, os *Young Allies* (Jovens Aliados – grupo de garotos que ajudam no combate ao nazismo), *Namor – O Príncipe Submarino* e o *Tocha-Humana*.

¹⁶ Criado em 1941 por Jack Kirby e Joe Simon, teve sua primeira aparição na revista *Captain America Comics* #1 em Março do mesmo ano

¹⁷ Criada em 1941 e publicada na revista *All Star Comics* em Dezembro do mesmo ano.

¹⁸ O Doutor William Moulton Marston, foi além de autor de quadrinhos (onde usava o pseudônimo Charles Moulton) um famoso psicólogo estadunidense, sendo o inventor do primeiro detector de mentiras. Apesar de ser considerado feminista, descobriu-se após sua morte que sustentava uma relação poligâmica por anos dentro de sua própria casa.

personagem ser “uma propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que deve governar o mundo”.¹⁹

Percebemos assim que os quadrinhos saíram do seu primeiro momento de amorismo, com suas curtas histórias de humor e crítica social, para uma segunda fase de profissionalização técnica, mas também caracterizada pelo declínio argumentativo dos seus roteiros. Para Umberto Eco (2008), os quadrinhos tornam-se uma literatura de massa que obtêm persuasão comparável a das grandes figurações mitológicas partilhadas pela coletividade. As histórias de Super-Heróis, na sua primeira encarnação no mundo da mídia seqüencial, tiveram um papel simbólico altamente voltado para a solidificação dos ideais da classe dominante, ajudando principalmente na construção de distintos estereótipos para as diferentes classes e culturas que permeavam o país.

Porém, ao final da Grande Guerra e em toda década de 50, o processo de expansão tecnológica e financeira vivido pela nação acabou por desvalorizar as revistas em quadrinhos, especialmente aquelas pertencentes ao gênero dos super-heróis. Isso acabou por redirecionar os caminhos que esse mercado vinha a trilhar.

2.7 Will Eisner e a 2ª Era Criativa dos Quadrinhos

Antes de falarmos sobre o novo rumo que as revistas em quadrinhos viriam a trilhar na década de 50, é essencial que voltemos ao início dos anos 40 para falarmos de uma das maiores personalidades da história mundial dos quadrinhos: Will Eisner.

William Erwin Eisner, assim como a maioria dos profissionais da área de quadrinhos, teve sua primeira experiência em desenhos ainda na escola, de forma amadora. Em 1936, já com 20 anos, adentrou no mercado de ilustrações e de quadrinhos, tendo sido criador de diversos títulos da já presente fase dos “heróis de aventura”. Destacando-se como um cuidadoso e talentoso desenhista, teve um ano após a sua estréia comercial, a idéia da criação de um estúdio; a *Eisner and Iger Studio*.

Junto com o produtor Samuel Iger (que viria a cuidar das licenças e contratos de venda), Eisner foi um dos nomes mais significativos para a profissionalização dos quadrinhos, tanto por seu estilo técnico quanto pela sua preocupação com um roteiro de mais denso e que abordasse maior diversidade temática. Em 1940, em meio à explosão

¹⁹ Trecho da matéria “*Out For Justice*” publicada no jornal *The New York Sun* em 11 de dezembro de 2007.

do gênero “super”, cria o personagem *Spirit*²⁰, que mesmo carregado dos mesmos apelos simbólicos do novo gênero, trazia em suas histórias uma hibridização de temas, além de um cuidado técnico altamente detalhista, que lhe rendeu sobrevivência até 1952.

Destacar essa obra, assim como descrever o papel de Will Eisner na indústria dos quadrinhos, é importante para entendermos a nova revolução que o mercado seqüencial sofre ao início dos anos 50. Paralelamente ao processo panfletário que as HQs super-heróicas haviam apresentando por todo o período de guerra, tínhamos em *Spirit* uma miscelânea de distintos temas em suas histórias, diferenciando assim cada conto em gêneros bem diferenciados. O próprio protagonista tinha como maior atrativo, mesmo sendo uniformizado e colorido, ser tão humano quanto aqueles que liam as suas obras. Não voava e nem movia planetas com o dedo, tampouco era um desbravador da moral estrangeira. Algo nesse sentido de humanização só viria a ser usado novamente para este gênero, na revolução proposta por Stan Lee e seus heróis da Marvel Comics em meados da década de 60, que abordaremos futuramente no capítulo 3.



Figura 10: *Spirit*.

²⁰ Publicado pela primeira vez na revista Register and Tribune Syndicate em 2 de junho de 1940.

3. REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NOS QUADRINHOS

Neste capítulo continuamos a traçar o histórico dos quadrinhos no processo cultural da sociedade norte-americana e analisamos o surgimento de personagens negros nos *comics books* americanos, de forma paralela com as mudanças sociais que aconteceram na sociedade estadunidense nos anos 50 até os dias atuais.

Em suas primeiras aparições nos quadrinhos, os negros estavam restritos basicamente a dois tipos de situações: eram coadjuvantes passageiros em histórias de personagens já estabelecidos ou então atuavam como personagens fixos e humorísticos. Independente dos casos, os negros sempre foram representados de forma estereotipada, carregados de características que eram atribuídas ao cidadão afro-americano: lábios grossos e caricaturados, péssimo uso do idioma inglês e inteligência limitada.

A maioria dos personagens negros desta época geralmente foram inseridos nas histórias com fins humorísticos, tendo seus nomes carregados de terminologias preconceituosas. Um dos exemplos mais marcantes é o personagem Withewash Jones, da *Timely/Atlas*²¹ (Figura 11). Jones era um dos personagens da serie *Young Allies*²², e tinha uma função muito peculiar na trama da HQ: ser o alívio cômico das tramas, além de sempre atrapalhar o plano dos protagonistas.



Figura 11: Whitewash

O primeiro personagem negro criado de forma menos caricata seguiu os preceitos da era heróica. Lothar, criado por Lee Falk apareceu desde o início das

²¹ Antiga Timely Comics, como visto no apêndice 15

²² Publicado pela primeira vez no verão de 1941, é uma das primeiras parcerias da icônica dupla de criação Stan Lee e Jack Kirby e narra as histórias dos parceiros mirins de grandes heróis da editora, como Capitão América, Namor e Tocha Humana

aventuras de Mandrake em 1934 e o seu conceito era bem exótico: herdeiro de uma confederação tribal africana chamada Sete Nações, ele abandonou suas obrigações reais para acompanhar o mágico em suas aventuras ao redor do mundo. Apesar da sua suposta seriedade, Lothar ainda não fugia dos estereótipos com os quais os africanos eram caracterizados nos comics: ele usava um barrete turco na cabeça, se vestia com pele de leopardo e tanga, mal falava, e quando o fazia era em um inglês sofrível, tendo sua participação nas histórias restrita a exibições de sua grande força física.

Claramente, os estereótipos citados acima incomodavam algumas pessoas, especialmente aquelas que militavam no incipiente movimento negro que começava a tomar forma nos Estados Unidos. Uma dessas pessoas era o jornalista Orrin C. Evans.

Membro militante da histórica organização NAACP²³ (sigla para Associação Nacional pelo Progresso das Pessoas de Cor) Evans foi um dos primeiros afro-americanos a obter destaque na imprensa americana, sendo considerado um dos “patriarcas dos jornalistas negros”.

Evans acreditava firmemente no potencial educativo dos quadrinhos. Acreditando que heróis negros poderiam criar uma referência positiva para todas as crianças afro-americanas, o jornalista convocou diversos cartunistas com quem trabalhou em vários jornais e juntos elaboraram aquele que seria o primeiro *comic book* étnico do mercado americano. Tal gibi recebeu o nome de *All Negro Comics*²⁴. Dentre os personagens de maior destaque podemos citar o detetive Ace Harlem e o aventureiro chamado Lion Man. Apesar das histórias até serem boas para o padrão da época, problemas com fornecedores de papel fizeram com que somente a edição número 1 de *All Negro Comics* fosse publicada.

3.1 Anos 50: mercado alternativo e censura

Quando a América entrou nos anos cinquenta, os quadrinhos haviam perdido seu brilho perante o grande público consumidor. Carlos Patati e Flavio Braga (2006) apontam o fato de que as mudanças políticas ocorridas no mundo pós-guerra ocasionaram aos criadores de quadrinhos – que viam sua mídia perder espaço para o cinema e o surgimento da televisão – as interrogações que ainda permeavam o

²³ Fundada em 1909, a organização tem como meta garantir a igualdade política, educacional, social e econômica dos direitos de todas as pessoas e eliminar o ódio e discriminação racial.

²⁴ Publicado em Junho de 1947

imaginário norte-americano, ou seja, quais são os anseios e os problemas que continuavam a existir no novo mundo dos Estados Unidos.

Após o gênero de super-heróis declinarem e provocar o enfraquecimento do mercado de HQs buscava-se novas alternativas para reconquistar o público consumidor. Graças ao sucesso de obras como *Spirit* na década anterior, a indústria sabia que poderia recorrer a subgêneros que haviam sido relegados, mas que naquele momento tornavam-se uma alternativa de abordagem aos anseios que perduravam sobre a sociedade norte-americana.

Assim, temos um grande número de subgêneros sequenciais que ressurgiram, indo desde o policial ao *western*, passando pela ficção científica até os densos e aclamados contos de terror.

Para entender melhor a mudança que os quadrinhos sofreram no período, é necessário conhecer um pouco da história de um dos expoentes para a revolução sequencial ocorrida nos anos 50; a *EC Comics*.

A *Educational Comics* foi criada em 1945 por Maxwell Gaines, um dos pioneiros na criação das revistas em quadrinhos. Tendo como característica a criação de títulos de cunho infantil, em sua maioria temas didáticos e bíblicos, a EC sofreu em 1947 uma mudança drástica quando o seu criador acabou morrendo em um acidente, deixando todo o patrimônio para o seu filho Bill Gaines.

Bill, que ao início relutou em dirigir a empresa, gradativamente começou a se aproximar do material que seu pai produzira. Porém percebia que com as mudanças sociais e econômicas do país, não conseguiria sustentar a editora com títulos já considerados ultrapassados ou que eram mais bem executados pelos seus concorrentes. Sendo assim, juntamente com o desenhista e amigo Al Feldstein, teve a idéia de inovar seu material, levando para esta mídia um novo conceito. Fascinados pelas antigas novelas de terror radiofônicas, conceberam genialmente a opção de trabalhar com esse gênero de ficção nos seus novos produtos.

Trabalhando com a concepção de contos – todos sendo narrados por um exótico zelador zumbi – Feldstein e Gaines criaram um dos títulos mais revolucionários na concepção dos quadrinhos em todos os tempos. *Tales from the Crypt*²⁵ (Figura 12) pode ser considerado o berço da alternatividade nos quadrinhos.

²⁵ Criado em Outubro de 1950 em edições bimestrais.

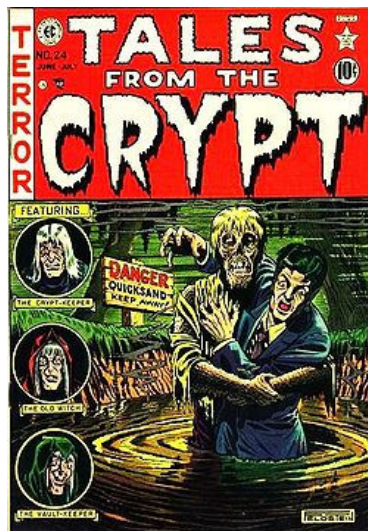


Figura 12

Sempre focado em histórias de enredos complexos e surpreendentes, *Tales from the Crypt* tornou-se uma referência para além dos quadrinhos. As concepções que surgiram nas páginas dessa obra acabaram por remodelar mais tarde o cinema, a música e os programas de TV. Além disso, tornou-se característica da própria EC Comics (agora chamada *Entertainment Comics*) dar liberdade incondicional aos artistas que ilustrassem e escrevessem para o título, criando assim um clima agradável para a concepção de idéias que nunca poderiam ser usadas em outras editoras.

Tales From the Crypt acabou se tornando o exemplo mais significativo de que era possível trabalhar com narrativas baseadas em temas controversos e ainda assim conseguir se firmar ao mercado consumidor. O país passava por um turbilhão de mudança, ou pelo menos exigia isso de forma bastante audível. Em meados dos anos 50, os movimentos pelos direitos civis abordavam os problemas vividos pelos diversos grupos que compunham a sociedade norte-americana e não usufruíam dos benefícios de que a nação tanto se orgulhava. Os atos não violentos de protesto e desobediência civil produziram situações de crise entre os ativistas e autoridades governamentais.

Os grupos, principalmente ligados a defesa dos direitos civis afro-americanos, exigiam do governo dos Estados Unidos que extinguisse as leis de segregação impostas em diversos estados da federação, principalmente no sul do país, que perduravam desde as eleições de 1876. Esse período (que pode ser chamado de pós-Reconstrução) tem como características principais as seguintes imposições a população das minorias:

- *Segregação Racial: Por lei, equipamentos e serviços públicos como educação, por exemplo, eram divididos entre “brancos” e “de cor”, sendo que no ultimo caso o serviço era insuficiente e de qualidade inferior.*

- *Cassação: Após as eleições de 1876, os democratas brancos aprovaram leis de recenseamento eleitoral. Este processo acabou por desconsiderar os negros e dezenas de milhares de brancos, criando um baixo numero de afro-americanos eleitores. Nos estados do sul isso ocasionou em 50 anos a criação de um grande número de norte-americanos que acabaram por viver de forma precária.*

- *Exploração: As oportunidades de ascensão econômica eram negadas para negros, latinos e asiáticos, principalmente pela proibição de empregos de maior renda ou projeção social.*

- *Violência: Sendo de forma individual ou organizada (pela policia ou grupos de violência racial como a Ku Klux Klan²⁶)*

Assim, em meio a este turbilhão que se encontrava a sociedade norte-americana, os quadrinhos foram o principal meio de produção cultural para a representação das mudanças sociais. O pesquisador Claudio Roberto Basílio evidencia duas historias marcantes publicadas pela própria EC Comics.

A editora EC Comics (...) publicou pelo menos duas historias que focavam de maneira extremamente ousada o tema do racismo nos EUA Na história “In Gratitude”, escrita por Al Feldstein (..), um veterano da Guerra da Coréia chamado Joe Norris, ao voltar para sua cidade no interior dos EUA, questiona seus conterrâneos pelo fato de eles se recusarem a enterrar um amigo de Norris, que morreu na guerra no cemitério da cidade. Tal enterro é proibido única e exclusivamente porque o amigo de Norris, apesar de também ter defendido o país (...) era negro. A outra história, (...) com script de Al Feldstein e arte de Joe Orlando, relata a ida de um astronauta terráqueo chamado Tarlton a um planeta chamado Cybrinia. O objetivo de Tarlton é verificar se o tal planeta é socialmente avançado o bastante para entrar na Federação Galáctica da Terra. Ao chegar em Cybrinia usando um traje espacial que lhe cobre todo o corpo, Tarlton percebe que o planeta é habitado por robôs, que se dividem em duas castas: os laranjas dominam todas as formas de riqueza e os azuis são relegados apenas a serviços braçais. Tarlton questiona as lideranças laranjas sobre esses fatos e lhe diz que enquanto essa segregação ocorrer em Cybrinia o planeta não estará apto a ingressar na Federação Galáctica, (...). Ao retornar à sua nave, no último quadrinho, o nosso astronauta retira o seu capacete e vemos que Tarlton é um homem negro!. (BASILIO: 2005)

²⁶ Denominação de varias organizações racistas dos Estados Unidos, que apóiam a supremacia branca e o protestantismo. Em seu período mais forte, era localizado principalmente na região sul dos E.U.A.

Sendo um dos meios de maior representação simbólica da situação controversa que ocorria na “terra da liberdade”, as revistas em quadrinhos começaram a sofrer ataques de educadores, imprensa, grupos de pais, legisladores, igreja, polícia e psiquiatras. Segundo eles, os *comics* glorificavam violência, crime e sexo. O número de delinqüência juvenil aumentava no país e suspeitava-se de que as HQs eram as grandes responsáveis

Entre os muitos inimigos das revistas estava o Dr. Fredric Wertham. Psiquiatra de jovens, seus vários artigos publicados a partir de 1948 começavam a chamar atenção por mostrarem facetas das outrora inofensivas histórias em quadrinhos que ninguém tinha a malícia de enxergar.

Naquela época, o Dr. Wertham soube utilizar muito bem a má fama das HQs para aumentar a repulsa do público pelo produto. Em 1954, o psiquiatra publicou o livro *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente). Escrita de maneira bem simples e popular, a obra trazia anedotas de humor duvidoso mescladas com casos de jovens que, supostamente, haviam sido "afetados" pelas histórias em quadrinhos. De acordo com o autor, tais histórias induziam as crianças a cometerem roubo, estupro, uso de drogas ou, até mesmo, a mudar seus hábitos sexuais. Casos como a suspeita homossexual da dupla Batman & Robin e da Mulher Maravilha acabaram por adentrar no imaginário coletivo, tendo sobrevivido até os dias atuais.

Dessa maneira, o governo norte-americano (que vivia o período de caça às bruxas imposto pelo Senador Joseph McCarthy) criou uma subcomissão para investigar autores e editores do mercado de quadrinhos. A associação com os governos comunistas foi usada como estopim para que imprensa e opinião pública desfavorecessem a imagem das revistas em quadrinhos deste período. Dentre os investigados, Gaines e sua editora acabaram se tornando o principal alvo, ocasionando assim a falência de muitos títulos de sua empresa.

Para certo espanto dos que eram contra as histórias em quadrinhos, os Comitês abdicaram de sua atuação como tribunal, alegando não ser função do Governo moralizar as revistas, pois isso já deveria estar embutido nas próprias editoras. De uma forma sutil, a censura foi sendo imposta como um requisito básico nas publicações do gênero. Dessa forma, as próprias editoras acabaram criando o seu próprio código de ética, onde poderiam controlar as obras em quadrinhos e dessa maneira não serem caçados pela opinião pública e o governo.

O chamado *Comics Code* (figura 13) existe até hoje e é composto por 42 artigos, divididos em questões editoriais e publicitárias. Dentre eles temos:

- *Crimes jamais serão apresentados de forma a criar simpatia pelo criminoso, promover descrença nas forças da lei e justiça, ou inspirar o desejo de imitar criminosos.*

- *A palavra "crime" não deverá aparecer proporcionalmente maior do que outras contidas no título e nem ser exibida isoladamente na capa de uma revista em quadrinhos.*

- *Nenhuma revista em quadrinhos usará as palavras "horror" e "terror" em seus títulos.*

- *Cenas que apresentem tortura, canibalismo, vampiros, lobisomens, mortos-vivos, ou instrumentos associados a eles são proibidas.*

- *Profanações, obscenidades, conversas indecentes, vulgaridades ou palavras e símbolos que tenham adquirido significados indesejados são proibidos nos diálogos.*

- *A nudez, em qualquer forma, é proibida, assim como a exposição indecente ou imprópria.*

- *Personagens femininas deverão ser desenhadas de forma realista, sem exageros de quaisquer qualidades físicas.*

- *Divórcio não deverá ser tratado humoristicamente, nem representado como desejável.*

- *O tratamento de histórias de amor/romance deverá enfatizar o valor do lar e a inviolabilidade do casamento.*

- *Sedução e estupro não deverão ser mostrados nem sugeridos.*

- *Propagandas de bebidas alcoólicas e cigarros são inaceitáveis.*

- *Propagandas de livros de sexo ou instrução sexual são inaceitáveis*



Figura 13

3.2 Stan Lee e a Marvel Comics

Com a implementação do *Comics Code*, o mercado de quadrinhos sofreu uma baixa no seu processo criativo. Era necessário pensar na concepção de histórias em torno das regras propostas pelo código. Dos gêneros existentes, muitos acabaram sendo extintos ou perderam terreno. O caso mais emblemático é da própria EC Comics e suas obras de terror, que mesmo participando das regras da censura acabaram por não sobreviver no mercado e acabaram tendo 90% das revistas canceladas.

Nesse novo cenário, as grandes editoras tiveram que reorganizar seu planejamento, tendo como primeiro obstáculo reconquistar o seu público-alvo. Ao final dos anos 50, a *DC Comics* (antiga National) decide trazer de volta os super-heróis ao mercado. Superman, Batman, Mulher Maravilha e Flash eram reimaginados para a nova década, trazendo reformulações às suas origens. É certo dizer que essas mudanças não eram tão significativas, pois a essência mitológica dos personagens continuou a mesma. Continuavam sendo seres que não compartilhavam de problemas do cotidiano popular. Em 1960, a criação do título *Justice League* (Liga da Justiça) mostrou que o subgênero dos super-heróis se solidificava, funcionando como uma boa alternativa ao *Comics Code*.

Neste período, a *Atlas Comics* também passava por um processo de falência iminente. A outrora editora de *Tocha Humana* e *Capitão América* não conseguia emplacar um novo título. Com a crise nos quadrinhos se tornando mais forte, o presidente da editora acaba recorrendo para um último plano. Com o sucesso da Liga da Justiça, o conceito de super-grupo poderia ser uma solução para os problemas.

Coube ao roteirista Stan Lee e o desenhista Jack Kirby o papel de criar um super-grupo que pudesse concorrer à união de Superman, Batman e Flash. Sendo assim, os dois criadores chegaram à conclusão de que criar cópias dos personagens da DC Comics não seria realmente algo rentável. Era preciso extrapolar o conceito do herói, levando-o para próximo do público. Não poderiam esquecer, também, todas as evoluções que os quadrinhos sofreram, levando para suas páginas situações do cotidiano. Assim nasceu o chamado “divisor de águas” do mercado de super-heróis estadunidenses: o Quarteto Fantástico (*Fantastic Four*).

O Quarteto Fantástico é baseado na história de quatro astronautas que acabam sendo bombardeados por uma explosão cósmica, recebendo assim poderes extraordinários. Com a convivência entre os protagonistas, acaba-se construindo uma

família super poderosa, na qual os laços afetivos e os problemas de relacionamento, semelhantes aos de muitas famílias americanas, são mais difíceis de se resolver do que possíveis invasões cósmicas.

O sucesso é imediato. Os personagens apresentam profundidade psicológica, humanizando assim o conceito dos super-heróis. Com isso, a dupla Lee & Kirby revoluciona totalmente o mundo dos quadrinhos, trazendo super-heróis mais complexos, trabalhando no limite das leis impostas pelo *Comics Code*. Após o Quarteto Fantástico, temos pela dupla uma nova gama de personagens que trazem em suas histórias distinções que os aproximam do público que os consome. Dentre eles, nenhum conseguiu fama maior do que *Spider-Man* (Homem-Aranha), uma das primeiras representações do jovem estadunidense como verdadeiro protagonista.

O jovem Peter Parker, não qualquer um, mas o *nerd*, o cdf da turma, o alvo de todas as chacotas (...) torna-se repentinamente poderosíssimo. (...) Desde o início, o argumento da série dramatiza de modo muito eficiente todas as responsabilidades e tensões implícitas. É dessa a frase, da autoria de Stan Lee, segundo a qual “com grandes poderes, trazem grandes responsabilidades”. (PATATI, BRAGA: 2006, p. 152)

3.3 Movimento Negro e os Quadrinhos

No final dos anos cinqüenta e início dos sessenta o Movimento Negro começava a tomar as ruas dos Estados Unidos, reivindicando a melhoria da condição de vida dos afro-americanos. As crescentes manifestações tomavam cada vez mais os jornais, principalmente por serem suprimidas de forma violenta pela polícia em diversas ocasiões. Sendo criadas de forma dispersa, sem uma liderança fixa, as campanhas atacavam a segregação racial em diferentes lugares através de diversas táticas.

Nesse panorama, diversos grupos foram fundados, trazendo formas distintas de combate às leis que vigoravam na época. Desde o Movimento dos Direitos Civis do Reverendo Martin Luther King até os mais radicais, como a Nação do Islã de Malcom X e o Partido dos Panteras Negras.

Tal ebulição social acabou se refletindo nos quadrinhos. Nesse período, a ascensão da Marvel Comics, capitaneada por Stan Lee e por um rol de personagens que, pela criatividade com que foram elaborados revolucionaram o conceito dos super-heróis não era por acaso. Além da criatividade, uma das coisas que mais ajudaram a editora chegar aonde chegou era o fato de que tanto Stan Lee quanto os artistas que

trabalhavam com ele, tinham, uma sensibilidade com a agitação e mudança de costumes que aconteciam naquela época.

Essa sensibilidade foi fundamental para a aparição de personagens como o soldado “Gabe Jones”, personagem da revista de guerra *Sgt. Fury and his Howling Commandos* (Sargento Fury e o Comando Selvagem) em 1965. Gabe era um músico de jazz que participava de um regimento do Exército americano na Segunda Guerra, composto por figuras das mais diversas origens étnicas, desde ítalo-americanos, judeus e até mesmo um suposto homossexual. Ao contrário dos personagens negros do passado, Gabe se expressava em um inglês impecável e sua bravura no campo de batalha era sempre ressaltada.

Porem, a ousadia de Stan Lee ainda não tinha chegado ao limite. No ano de 1966, juntamente com Jack Kirby, ele introduziu nas páginas de *Fantastic Four* #52 aquele que pode ser considerado o primeiro super-herói negro da história dos comics: o Pantera Negra. Diferentes de outros personagens heróicos que já apareciam em diversos títulos de quadrinhos, o Pantera Negra é o primeiro que pode ser considerado um Super-Herói.

No mesmo período da criação do personagem pela Marvel, ocorre o surgimento do *Black Panther Party for Self-Defense* (Partido dos Panteras Negras para Auto-Defesa) uma organização concebida como frente de proteção aos bairros afro-americanos contra a violência policial que crescia mais e mais em todo o país. Mais tarde, os seus criadores Bobby Seale e Huey P. Newton expandiram sua filosofia, evoluindo rapidamente o grupo, que passou a se chamar somente *The Black Panther Party* (O Partido dos Panteras Negras).

Defendendo amplamente o poder negro, ou *Black Power*, através da filosofia marxista, o grupo acabou se tornando um ícone da contracultura dos anos 60, ate sofrer a divisão na década seguinte entre os membros mais radicais, que acreditavam em solução numa luta armada, e os moderados que preferiam resolver suas reivindicações dentro dos meios legais e da política. Nesse período tumultuado, os quadrinhos refletiam dentro de suas limitações o tumultuado cotidiano dos Estados Unidos. Mesmo assim, o historiador Sávio Queiroz Lima cita como foi importante a concepção deste primeiro super-herói negro para o mercado de arte seqüencial.

O super herói Pantera Negra não poderia hastear a bandeira da violência como mecanismo de reparação e reivindicação, coisa que a grande maioria dos personagens já dispensara, ficara na Era de Ouro, não correspondendo ao “Modo Marvel” de fazer personagens nos anos 60. Mas, também, não levantou nenhuma bandeira ideológica de combate a desigualdades étnicas

nas suas primeiras aventuras. (...) Os personagens assimilaram com facilidade muitos preceitos do ativismo em direitos humanos nos anos 60, buscaram, na passagem da Era de Ouro para a Era de Prata, corresponder aos conceitos de moral e ética da segunda metade do século XX. Dessa forma, o Pantera Negra torna-se um vanguardista, quando teremos um super-tipo muito mais dinâmico e explicitamente mais “*blackpower*”, pelo menos no ponto de vista de então. (LIMA, 2008; pg 14)

3.4 Os anos 70 e o novo herói negro

Os anos 70 são um período interessante da história dos Estados Unidos. No início dessa década a sociedade americana começou a reconhecer a validade das reivindicações dos movimentos sociais que ocorreram na década anterior. Presidentes como Richard Nixon e Lyndon Johnson introduziam os programas de ação afirmativa, aumentando os gastos sociais e retirando as barreiras de segregação. Mas, ao mesmo tempo, comunidades negras pareciam piorar em miséria, transformando-se em reduto de criminalidade e violência.

Neste período, tivemos o nascimento de uma nova consciência social negra que se refletiu na cultura popular da época. Na música, cantores como Marvin Gaye, Steve Wonder e James Brown produziram canções cheias de mensagens políticas e sociais, junto com um ritmo cativante e envolvente. No cinema, as grandes empresas patrocinavam mais e mais o gênero cinematográfico da Blaxploitation, que tinha como alvo os públicos urbanos afro-americanos. Não seria diferente nos quadrinhos, principalmente se arriscarem nessa área, apesar das limitações de censura.

Com isso, houve uma explosão no número dos super-heróis negros nas revistas em quadrinhos, tendo a Marvel como principal meio transformador, inovando mais uma vez com personagens e histórias emblemáticas. Um exemplo desses é o Falcão, parceiro do renascido e anacrônico Capitão América. Sam Wilson funcionava de forma mais importante do que apenas um simples coadjuvante. Ele na verdade era a ponte para que o antigo herói da 2ª Guerra enxergasse as mudanças sociais que aconteciam no país, trazendo-o para o novo período como mais do que um simples personagem panfletário.

O sucesso do Falcão levou o nome da revista *Captain América* ser substituída por *Captain America And The Falcon* e conseguiu reaproximar o próprio Capitão América para os processos simbólicos que existiam no período, transformando o personagem em uma crítica às diferenças sociais que existem no país.

No mesmo período também foram publicadas as aventuras do primeiro super-herói negro a estrear em seu próprio título nos EUA, Luke Cage. Em 1972 era lançado nos Estados Unidos a primeira revista em quadrinhos protagonizada por um herói negro. *Luke Cage, Hero For Hire* trazia em sua proposta uma adaptação para o mercado seqüencial da formula que já vinha sendo utilizada em outras mídias culturais.

Na historia, somos apresentados ao jovem Lucas; garoto nascido no bairro negro do Harlem que viveu toda sua juventude nas ruas, fazendo parte de gangues e cometendo furtos para o chefe da região. Promissor em sua função de furto e na briga com gangues rivais, Lucas subitamente resolve desistir da vida no crime perante os apelos de seus familiares, principalmente o seu pai. Diferente dele, seu melhor amigo Willis Stryker ascendia na vida criminosa, conseguindo cada vez mais ser respeitado pelos membros da sua gangue. Apesar das diferenças, os dois ainda conseguiam preservar a antiga amizade entre eles.

Quando a namorada de Stryker, Reva Connors, termina o relacionamento com ele, por medo de seu trabalho violento, ela procura consolo com Lucas. Stryker, convencido da participação de seu amigo no fim de seu namoro, planta provas falsas na casa do seu parceiro de longa data. Sendo assim, Lucas acaba sendo preso e enviado para a prisão.

Na prisão, Lucas é consumido pela raiva ao saber da traição de Stryker e da suposta morte de seu pai (que na verdade, foi uma mentira contada pelo seu próprio irmão para cortar o contato de Lucas com a sua família). Engajando-se em brigas freqüentes e diversas tentativas de fuga, acaba sendo transferido para a Prisão Seagate, onde acaba se tornando alvo da violência do carcereiro Albert “Billy Bob” Rackham.

Sem perspectiva de liberdade, Lucas aceita a proposta do Dr. Noah Burstein, que recruta jovens presidiários como voluntários para a regeneração celular experimental, baseado em uma variante do soro do Super-Soldado (mesmo experimento que deu origem ao Capitão América). Quando Burstein mergulha o jovem em um campo elétrico conduzido por um composto química orgânico, o famigerado guarda Rackham acaba alterando o experimento na intenção de matar ou mutilar Lucas. Porém, o experimento acaba extrapolando os limites de regeneração propostos, transformando a pele do detento em um corpo sobre-humano e invulnerável.

Usando esse novo dom, Lucas escapa da Seagate e volta para Nova York, onde um encontro ocasional com criminosos inspira o uso de seus poderes para o bem. Assim

entra em cena Luke Cage, o Herói de Aluguel, personagem usa sua força para proteção dos mais necessitados, contanto que estes possam pagar por isso.

Luke Cage foi criado como um projeto ambicioso, mesmo para os padrões liberais da Marvel. Na década de 70, graças ao processo de liberdade civil, o relaxamento da censura e dos tabus exercidos pela indústria cinematográfica ajudaram no surgimento de um conjunto de filmes de baixo orçamento, com grande teor de violência, sexo e temas que antes eram proibidos de serem abordados (drogas, rebeliões, massacres). Pela característica de sensacionalismo aos temas propostos, esse movimento cinematográfico intitulado *Explonation* (Exploração). Dentre seus subgêneros podemos destacar o *Westerns Spaghetti* (Faroeste Italiano), *Chambara Film* (filmes de samurai) e o *Blaxplonation*. Mesmo com custo barato e focado em um público adulto, a Marvel decidiu criar personagens focados nesses estereótipos apresentados, mesmo não sendo produzidos de forma fidedigna a sua versão audiovisual



Figura 14: Luke Cage (Quadrinhos) e Super Fly, exemplo de Blaxplonation

Inicialmente produzido de forma independente, os filmes da Blaxplonation tinham seu enredo nos guetos dos grandes centros urbanos, lidando na maioria das vezes com a visão mais chocante desses lugares. Luke Cage foi criado nessa época. No período em que a Blaxplonation se tornava mais caricata e o seu sentido se desvirtuava daquele imaginado em sua origem, temos uma empresa de quadrinhos que desenvolve o seu próprio estilo de Blaxplonation.

Isso acontece, pois o personagem é uma miscelânea entre conceitos distintos. Ao mesmo tempo em que o Herói de Aluguel vivia em uma comunidade que temia mais o

tráfico de drogas do que o “super-vilão da semana”, em contrapartida tínhamos um indivíduo super poderoso que mesmo com todas as adversidades, demonstrava a responsabilidade de usar os seus dons sobre-humanos para a proteção de inocentes, mesmo que estes não tenham como retribuir-lo.

Essa dubiedade ajuda a reconhecer e diferenciar este protagonista dos outros da mesma editora, pois mesmo vivendo no dilema característico entre dever e responsabilidade, suas questões envolviam mais do nível social, falavam do preconceito e da luta por direitos iguais.

Outra grande personagem concebida nessa década foi a super-heróina Tempestade. Criada em 1975 como uma nova personagem para a revista *X-men*, a jovem Ororo Munroe reflete pode ser considerada um símbolo de representação não só para os negros, como para todas as mulheres (LIMA, 2008). Mesmo existindo outras heroínas no período que a antecede, Tempestade carrega um valor de importância nessa mídia só comparado ao da Mulher Maravilha.

Nesse momento, as outras editoras também demonstravam interesse em criar seus próprios heróis negros. Em 1977, a DC Comics lança a revista *Black Lightning*, com a estréia do herói Raio Negro. Morador da cidade de *Metropolis*, o protagonista abordava os problemas que nem mesmo o *Superman* tinha conhecimento. Nesse momento, a editora já trilhava o mesmo caminho que a Marvel, humanizando os seus heróis e aproximando-os para os ideais e problemas do cotidiano. O mais interessante, é que desde os anos 60, autores da editora já sugeriam e pensavam trabalhar com essa abordagem, mas eram vetados pela alta cúpula editorial por acreditarem ser um processo arriscado monetariamente.

Ao final dos anos 70 e meados dos anos 80, o número de heróis negros e o surgimento de personagens ligados a outras minorias aumentou gradativamente. Paralelo a este processo, existiu também o relaxamento das normas do *Comics Code*, ocasionada pelas sucessivas investidas dos autores em abordar temas outrora proibidos. O número de vendas cada vez maior, atrelado ao relaxamento da censura perante imprensa e opinião pública, acabaram por transformar o a “sugestão” de uso do código de conduta em uma opção ultrapassada e desnecessária para este produto cultural.

3.5. A representação das minorias

Na década de 90, o mercado de quadrinhos teve um início promissor. As vendas desde o final da última década quebravam recordes e estimulavam a produção de novos títulos, além da criação de novos personagens. A introdução massiva dos *mangás* no mundo ocidental e a criação da *Image Comics* trouxeram para os produtores da arte sequencial, a possibilidade de mais uma vez reinventar os conceitos dos quadrinhos. Dentre os diversos empreendimentos audaciosos da época, podemos destacar a criação da *Milestone Media*, uma editora focada exclusivamente para a criação de super-heróis negros e latinos por artistas de mesma origem étnica dos seus personagens.

Distribuída pela *DC Comics*, os títulos da Milestone tinham a proposta de levar uma nova abordagem do conceito do super-herói. Seu presidente, o roteirista Dwayne McDuffie conceituou a editora como “expressar uma sensibilidade afro-americana em um negócio que sempre foi comandado por brancos”. Mesmo recebendo indicações para prêmios dados aos melhores da área, a Milestone teve somente 4 anos de existência. Apesar de suas boas histórias, os conceitos dos personagens eram baseados em super-heróis já existentes, o que acabou não conquistando um público consumidor fixo. Mesmo assim, o legado deixado pela editora mostrou novamente a existência de uma demanda para o público afro-americano.

Os últimos anos do Século XX foram contrários a expansão que os quadrinhos sofreram no início dos anos 90. Paralelo ao crescente número de novos títulos e conceitos, as HQs foram vítimas da carência de bons materiais e de conteúdo significativo. Para combater essa nova crise, as maiores editoras escolheram desistir da conquista por novos leitores e revitalizar o seu material para os diferentes consumidores já existentes.



4. METODOLOGIA E ANALISE

Aqui iremos apresentar nossos objetos de análise, quais os critérios que nortearam sua escolha, além de analisar e interpretar as obras, relacionando-os ao campo de estudo proposto.

É necessário salientar a escolha dos respectivos títulos do *Black Panther* para o estudo. O protagonista foi criado na década de 60, tendo papel fundamental no mercado dos quadrinhos. O Pantera Negra (*Black Panther*) é considerado o primeiro personagem negro dentro das características do gênero super herói.

Ao final do século XX, o personagem foi reutilizado pela Marvel Comics na criação de uma nova linha editorial²⁷. O Pantera Negra tornou-se um dos primeiros personagens da *Marvel Knights*, segmento voltado para o público adolescente da faixa etária dos 16 aos 18 anos.

A investigação é apresentada em duas partes, uma correspondente a cada título. Pesquisamos como os autores de cada revista através de sua narrativa fazem a representação da figura do indivíduo negro, através dos personagens que permeiam as duas obras. E que tipo de mensagens os títulos oferecem para o público consumidor.

Nos últimos anos, as histórias de super heróis passaram por um processo de amadurecimento na sua narrativa. Saindo da simples dialética do herói contra o vilão, os *comics* passaram a abordar temas mais complexos como o preconceito (sexual, racial, social) até os diferentes conflitos ideológicos, políticos e econômicos da sociedade estadunidense. Como consequência, a própria ideia maniqueísta que em um primeiro momento separava heróis de vilões, teve que ser repensada, pois em alguns casos essa separação também obedecia a critérios de raça, credo, política ou gênero.

Autores como Stuart Hall e Paul Gilroy nos ajudaram a compreender todo esse processo de desconstrução hegemônica, levando em conta a diversidade e a transversalidade dos aspectos culturais que a compõem. Com isso, devemos notar que esse movimento contra-hegemônico também se encontra na arte seqüencial e é usado como aspecto de diversidade, não de diferença. Para tanto, devemos entender como os autores conceituam o termo “diáspora”.

²⁷ Também conhecidos como selos, são histórias imaginadas para determinada faixa etária ou gênero. Tem por muitas vezes um caráter experimental, e dependendo da recepção podem ser adicionadas para o mercado popular dos quadrinhos.

Partindo do primeiro entendimento de uma experiência não voluntária que ocasiona um sentimento de perda, muitas vezes consequência da impossibilidade de retorno a terra de origem, a diáspora proporciona um processo de religação, quase sempre resultado de uma projeção histórica de pureza e de atemporalidade a terra de origem. Gilroy (2001) concebe o termo como uma forma de conscientização, onde diáspora passa também a significar uma simultaneidade de consciência de pátrias e culturas, resultando assim um sujeito híbrido, que não se refere a uma composição mista da população, mas a um processo de tradução cultural que nunca se completa, sempre estando em negociação constante, tendo os modelos fixos de identidade cultural perturbados pela sua experiência (HALL, 2000)

Assim, vemos a diáspora como uma experiência intelectual, um espaço de tensão onde vivenciamos o processo de perdas e ganhos que os sujeitos vivem cotidianamente. Levar o termo para um significado mais abrangente provoca um deslocamento de análises de identidades fechadas, deslocando símbolos e possibilitando releituras em torno de questões que envolvem identidades e identificações.

Também devemos considerar o conceito de mediações de Martín-Barbero. Sendo a cultura mediadora entre os atores sociais (aqueles que fazem parte do processo comunicacional), o argumento de controle da opinião pública pelos meios de comunicação, sem qualquer diálogo, proposto pela escola frankfurtiana é desconstruído. Através dessas mediações, são adquiridos filtros que acabam por modificar a forma como apreendemos, interpretamos e devolvemos a informação ao emissor.

Os quadrinhos são um importante meio de representação. Sendo um espaço onde autores e consumidores dialogam constantemente, temos discussões que desconstróem pensamentos hegemônicos e estimulam novas formas de narrar o passado, construir o presente e imaginar o futuro.

(...) se uma mitologia 'funciona', é por que dá resposta a interrogações e vazios não preenchidos, a uma demanda coletiva latente, por meios e esperanças que nem o racionalismo na ordem dos saberes nem o progresso na dos haveres tem conseguido extirpar ou satisfazer. A impotência política e o anonimato social em que se consome a maioria dos homens reclama, exige esse suplemento-complemento, quer dizer, uma razão maior de imaginário cotidiano para poder viver. Eis aí, segundo Morín, a verdadeira mediação, a função de meio, que cumpre dia a dia a cultura de massa: a comunicação do real com o imaginário.
(MARTÍN BARBERO, 2008:91)

Temos assim, uma perspectiva diferente a crítica lançada para a indústria cultural. Nela podemos enxergar os diversos meios de massa – dentre eles, os quadrinhos – como algo além de um instrumento de submissão ou de fuga a realidade. Nesse novo âmbito, vemos as HQs como “dispositivos que proporcionam apoios imaginários à vida prática e pontos de apoio prático à vida imaginária” (MARTÍN-BARBERO, 2008: 90)

Nestor Garcia Canclini, em seu livro *Culturas Híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade*, conceitua os quadrinhos com o que chama de “gênero impuro”, tendo este produto cultural transitando constantemente entre conceitos diferenciados, como imagem e palavra, além de englobar características da produção de massa com o artesanal.

Canclini nos fala de como os quadrinhos são uma manifestação híbrida, nesse caso transitando entre o culto e o popular, sendo necessários como um novo instrumento que dá conta de fenômenos como os processos migratórios, o desemprego e os mercados informais: “a incerteza ou a continuidade imprevista entre os territórios não é uma invenção dos autores de gibis; eles não fazem mais que pôr em evidência uma sociedade na qual as fronteiras podem estar em qualquer parte” (Canclini, 2000: p.345)

Stuart Hall (1997) aborda as diferentes formas que os estudos culturais trabalham as relações entre a forma como os produtos midiáticos representam a vida, seus problemas, os modos de se ver o mundo e a forma como a sociedade interpreta essas representações e as aceita, reforçando uma idéia preexistente sobre algo, ou rechaçam e tentam entender como aquela idéia não se encaixa no cotidiano e o que pode encaixar em seu lugar.

Isso nos leva a considerar o papel do leitor na estrutura de representação, não para que realizemos estudos de recepção acerca das histórias em quadrinhos, mas, sim, para pensar como o autor se antecipa as certas expectativas e contextos sócio-culturais que seu leitor tem disponível para então romper com estas próprias expectativas e propor novos modos de se encarar o mundo.

Esse conjunto de propostas nos aproxima do conceito de discurso que Hall (1979) apropria de Foucault. Discurso é o estado de um conhecimento sobre uma prática social e sua legitimação que permite funcionar num âmbito textual e não pode ser julgado em termos de verdade, mas, sim, de coerência. Dessa forma o discurso se constitui em prática inter-pessoal, possibilitando que certas atitudes sejam vistas como

normais na relação entre dois indivíduos, se tornando assim a base das relações de poder entre as pessoas. Esse conceito ajuda a explicar a forma como a indústria do entretenimento absorve e remodela uma série de características da cultura negra, como a moda e a música, manifestações culturais que simbolizavam resistência e orgulho de sua raça, em características estereotipadas que acabam por ser absorvidas e reproduzidas pelos próprios negros.

Em outro ponto, o próprio Hall (1999) ao falar sobre a identidade na pós modernidade, acaba por evidenciar três possíveis conseqüências pela busca dessa identidade, tendo como uma delas a reafirmação do chamado “local” e “particular” para confrontar o que seria chamado de unidade globalizada. No campo da mídia seqüencial, essa busca pela identidade dos diferentes grupos locais acabara por ser conseqüência da grande revolução social que ocorria nos Estados Unidos, sendo que mais tarde influenciou uma poderosa reafirmação dos valores dos diferentes nichos culturais.

4.1 Black Panther (2005)

Escrita por Reginald Hudlin e desenhada por John Romita Junior, *Black Panther Volume 4* é uma releitura do herói criado por Stan Lee e Jack Kirby em julho de 1966 nas revistas *Fantastic Four #52-53* (protagonizadas pelo grupo de heróis do Quarteto Fantástico).

Na trama original, somos apresentados ao príncipe T’Challa, filho do falecido Rei T’Chaka, antigo soberano da nação africana de Wakanda. Devido as enormes fontes do metal fictício chamado Vibranium, o país é invadido pelo explorador Ulysses Klaw, que além de matar o antigo soberano, escraviza a população local e exila os membros da família real wakandiana. Tendo estudado nas melhores escolas do Ocidente, T’Challa une o conhecimento científico às tradições de seu povo, adotando assim o título de Pantera Negra; guerreiro mítico da cultura wakandiana, que usa de uma erva local para aumentar sua força e destreza.

Em sua nova encarnação, temos uma releitura à origem do herói, atualizando o roteiro ao cenário sócio-político do início do século XXI, reformulando algumas idéias concebidas na década de 60. Na nova historia, Wakanda nos é apresentada como uma nação milenar, um país que nunca foi dominado por nenhum povo estrangeiro, e que desde tempos imemoriais foi protegido por um rei-guerreiro que recebe o título de

Pantera Negra. Nos tempos atuais, o príncipe T'Challa torna-se o novo regente de seu povo, após passar pelo rito em homenagem ao Deus Pantera. Paralelo a isso, interesses escusos de nações estrangeiras ameaçam a tranqüilidade da avançada nação africana.

Nossa análise será feita a partir do arco de historia denominado “Quem é o Pantera Negra?”, originalmente publicada nas edições #01 a #06 da revista *Black Panther Vol.04*.

4.2 Equipe criativa

Ao analisar um produto de arte seqüencial, é importante também conhecer não somente o cenário onde este produto é concebido, como a trajetória dos profissionais que compõem a equipe criativa.

4.2.1 Reginald Hudlin

Nascido em Centreville, Illinois, Reginald Hudlin é um multifacetado membro do setor de entretenimento norte-americano. Escritor, produtor, diretor e executivo, Hudlin é um dos pioneiros no moderno cenário cinematográfico afro-americano. Dentre suas obras no cinema, podemos destacar os filmes como *House Party*, *Boomerang*²⁸, e *The Ladies Man*, sucessos de publico nos anos 90.

Foi o primeiro presidente de entretenimento da BET (*Black Entertainment Television*) canal de TV fechada, voltado para o publico afro-americano, tendo na sua programação filmes e series de gênero urbano, além de uma programação musical voltada ao *Rap* e *Rhythm and Blues*. No período que exerceu o cargo, produziu roteiros para diversos programas de TV, além de algumas peças publicitárias de sucesso, tendo recebidos elogios de críticos especializadas em grandes meios de comunicação como *Los Angeles Times* e *Today*. Além disso, foi um dos idealizadores das campanhas de apoio aos desabrigados de New Orleans, em consequência da passagem do furacão Katrina. No mesmo período, reconstruiu a divisão de notícias da emissora, conseguindo em dois anos ganhar treze prêmios de critica.

Hudlin tem assento nos conselhos da *Black Filmmaker Foundation*; *The UCLA Film, Television and Theatre Department* e na *Hollywood Television and Radio*

²⁸ Conhecido no Brasil como “O príncipe das mulheres”, estrelado por atores famosos no cenário cinematográfico afro-americano como Eddie Murphy, Chris Rock e Halle Berry

Society. Em 2005, após demonstrar interesse para escrever revistas em quadrinhos, foi convidado pela Marvel Comics e escolheu o Pantera Negra como título a ser explorado. Durante três anos, dividiu os roteiros da HQ enquanto trabalhava como executivo da BET, transformando a obra seqüencial em uma das mais bem sucedidas series de super herói negro da historia dos quadrinhos²⁹. Em 2009, juntamente com o desenhista John Romita Jr e a BET Animation produz a serie animada do Pantera Negra, baseado nos primeiros números do titulo de HQ.

4.2.2 John Romita Junior

Nascido em Nova York, Romita Jr é conhecido como um dos maiores nomes da arte seqüencial mundial. Filho do talentoso desenhista John Romita (conhecido como Romita Sênior) “JRJR” começou sua carreira em 1978 desenhando para o escritor David Micheline nas historias da revista *Iron Man*. Sendo elogiado pelo seu trabalho, teve no inicio dos anos 80 a oportunidade de produzir material para o Homem Aranha e os X-men, sendo mais uma vez aclamado por publico e critica.

Nos anos 80, recebeu a função de artista principal no titulo *Daredevil*, onde acabou recebendo o convite para colaborar em um projetos mais bem sucedidos da Marvel Comics: *Daredevil: The Man Without Fear*. Trabalhando exclusivamente para a editora, acabou participando de outros diversos projetos, sendo em grande parte muito elogiado pelo refinamento do seu traço e crescente evolução do seu estilo.

Em 2005, a convite do próprio Reginald Hudlin, foi chamado para trabalhar no primeiro arco de historias da revista *Black Panther Volume 4*, tendo a função de construir a concepção do universo wakandiano e o designer dos personagens do titulo.

²⁹ Afirmação encontrada em revistas especializadas norte-americanas e no site <http://www.vermontlaw.edu/students/x8292.xml>

4.3.1 “Quem é o Pantera Negra?” – Análise do personagem

4.3 Quem é o Pantera Negra?



Figura 15

Na figura 15, temos no início da trama da revista *Black Panther #1* (Página 01), o título que nos traz o questionamento pertinente para esta análise. Quem é o Pantera Negra?

Como já foi dito anteriormente, o personagem foi criado em julho de 1966 como coadjuvante para duas histórias do título *Fantastic Four*. Porém, três meses após o seu surgimento, existiu na cidade de Oakland; Califórnia, a formação do partido político Os Panteras Negras (*The Black Panther Party*). Por alguns anos, teóricos e leitores de quadrinhos perguntaram-se sobre o personagem ter influenciado ou não o nome adotado pelo partido. De acordo com o historiador Sávio Queiroz Lima, a denominação “Black Panther” na história afro-americana é mais antiga do que se imagina.

O nome *Black Panther*, entretanto, já era conhecido da história norte-americana, pois havia sido usado na Segunda Guerra Mundial. A 761st *Tank Battalion* foi uma unidade militar de infantaria formada em suas vastas fileiras de soldados afro-americanos, além de alguns poucos oficiais, todos hierarquicamente subordinados a oficiais brancos. Por conta dessa segregação étnica-fenotípica o emblema dessa força militar era um vigoroso brasão com a cabeça furiosa de uma pantera negra sobre a inscrição “*come out fighting*”(…) Efetivada em campo de batalha, atuou em combates na Inglaterra e na França, chegando a fazer parte dos planos do General George Patton, emblemático militar norte-americano (LIMA, 2008:pg 15)

Relatos do pesquisador em quadrinhos Brian Cronin, na sua coluna eletrônica *Comic Books Legends Revealed* #183³⁰ nos revelam um caso relevante, ocorrido em 1964. No Alabama, membros da *Lowndess County Freedom Organization* (LCFO) usaram como logotipo de seu partido o mascote da *Clark Atlanta's College* (que mais tarde se tornou a *Clark Atlanta University*) para simbolizar a “força e a dignidade do povo negro”³¹. Ainda por fonte do próprio Cronin, através de pesquisas detalhadas em órgãos de história norte-americana, Huey Newton e Bobby Seale, anos mais tarde, pediram permissão para o uso do símbolo e do nome no *Black Panther Party*.

Com isso, invertamos a ordem dos fatores para entender melhor a criação deste personagem. O sociólogo Bradford W. Wright, em seu livro *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, demonstra como os quadrinhos de super heróis durante as décadas de 1960 e 1970 foram um dos principais mecanismos pelos quais a contracultura jovem imaginava novas configurações da própria realidade norte-americana, principalmente os títulos criados pela Marvel Comics.

O apelo do novo super-herói da Marvel para os escalões superiores do movimento da juventude norte-americana durante a década de 1960 e 1970, foi profunda. Dentro de cinco anos da introdução do Quarteto Fantástico, em 1961, os valores de vendas da Marvel dobraram. Enquanto os dos seus concorrentes permaneceram inalterados, ou declinaram. Em 5 de setembro de 1965, a revista *Esquire Magazine* observou que o Homem-Aranha era tão popular no setor radical das universidades americanas como Che Guevara. (WRIGHT, 2001)

Wright ainda nos mostra em sua obra, que em outra pesquisa efetuada pela *Esquire* no ano de 1966, Stan Lee era visto como um dos nomes mais influentes para os jovens norte-americanos, sendo chamado para palestras em diversas universidades, sendo reconhecido por ser o criador de um novo campo mitológico nos quadrinhos.

³⁰ Publicada no site <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/11/27/comic-book-legends-revealed-183/>

³¹ Retirado do discurso de Stokely Carmichael na convenção *Students for a Democratic Society* da Universidade de Berkley. Fonte: <http://goodcomics.comicbookresources.com/2008/11/27/comic-book-legends-revealed-183/>

Tanto Lee como Jack Kirby foram atentos a demanda do público para negociar com os limites da censura e trabalhar os conceitos até onde se permitia. Reginald Hudlin em entrevista ao site *Comics Bulletin*, justifica o uso da frase “Quem é o Pantera Negra?” como uma meta, uma função: chegar onde os criadores do personagem não puderam: “Ele é um ideal, o produto da história indo para o lado certo em vez do errado. É um cara que não tem que lutar contra o poder, porque ele é o poder”³².

Desde a sua origem, o Pantera Negra teve o seu potencial simbólico censurado em diversos momentos, sendo reeditado em várias ocasiões pelos códigos de censura vigentes na mídia impressa da época. Para exemplificar essa afirmação, temos dois casos pertinentes:

Em 1972, devido ao crescente conflito dos reais Panteras Negras com a polícia norte-americana, a Marvel passava por problemas de publicação do personagem perante o CMAA. Na edição #119 de *Fantastic Four*, no entanto, o roteirista Roy Thomas usou de inteligência para utilizá-lo. Na trama, os personagens Tocha Humana e Coisa resgataram T’Challa do pequeno país de Rudyarda, uma representação fictícia da África do Sul do período do apartheid (Figura 16).



Figura 16

³² Publicada no site <http://www.comicsbulletin.com/ambi/110659438714591.htm> na entrevista chamada *Who is Reginald Hudlin?*

Libertado da prisão, o personagem acaba se intitulando *Black Leopard*, o que exerce estranheza aos seus companheiros protagonistas. Logo depois, a justificativa vem a tona (Figura 17)



Figura 17

Após as tensões diminuírem, a Marvel retornou a designação original do personagem, mas isso não garantiu tranquilidade para o Pantera Negra. Na década de 70, após se tornar o protagonista do título *Jungle Action*, o príncipe T'Challa atuou em uma polemica historia nos números #19 ao #22. Na trama, chamada mais tarde de *Panther's Rage*, o herói enfrentava um grupo radical de xenófobos chamado O Clã, baseado no grupo racista da Ku Klux Klan. (Figura 18).

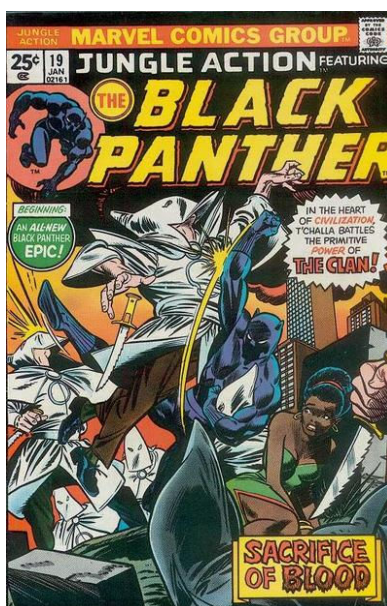


Figura 18

Escrita por Don McGregor, a história sofreu censuras dentro e fora da própria Marvel Comics, sendo revisada diversas vezes antes da sua publicação até ocasionar o cancelamento da revista, sem conseguir ao menos finalizar a história. Anos mais tarde, a Marvel concluiu o arco na revista *Marvel Premiere*.

4.3.2 Wakanda

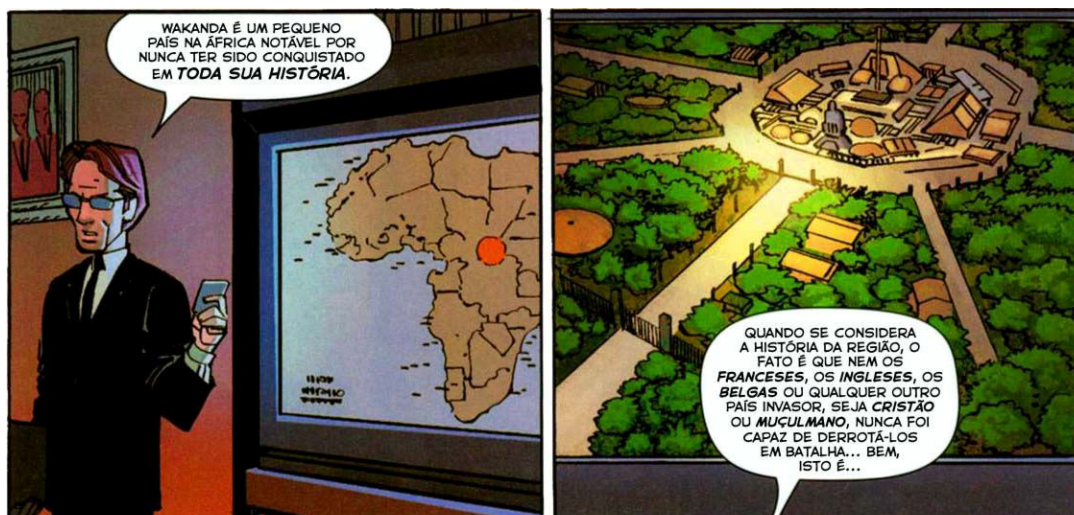


Figura 19

No primeiro capítulo do arco (Página 01 da edição #01) somos levados para o século 5 D.C. em plena savana africana. Neste cenário, guerreiros de uma tribo africana mesclam-se ao ambiente para surpreender e combater outra tribo: os Wakandas. Em formação de batalha, os membros do grupo são alertados pelo seu líder (Figura 20)



Figura 20

Temerosos pelo ataque, os guerreiros são surpreendidos por armadilhas que se encontram na vegetação. Com isso, saem da formação de batalha, mostrando-se no terreno de combate. Sem dar ouvidos aos apelos de seu líder, caem em outras armadilhas que se encontram no chão, sendo também alvejados por flechas e lanças pelo ar. O único sobrevivente, totalmente aterrorizado pelo ataque dos Wakandas, foge apavorado tendo ao fundo uma voz misteriosa que apenas diz (Figura 21)



Figura 21

Na página 08, somos levados para outro momento histórico. No século XIX, em meio a expansão dos Bôeres ao interior do continente africano em busca de Ouro e outras riquezas, uma expedição colonialista aproxima-se do território wakandiano. Mesmo com os seus escravos (formados por nativos do sul da África) abandonando a expedição, o líder Bôer não se intimida com possíveis superstições e avança para missão.

Chegando aos arredores da tribo Wakanda, a tropa logo visualiza ornamentos de ouro nas construções locais. Preparando-se para invadir o local, os Bôeres são surpreendidos por um homem encapuzado na companhia de um objeto futurista, que interfere nas armas de pólvora, destruindo-as.

Frustrados pela perda de seu armamento, o grupo de exploradores hesita um segundo ataque usando um arcaica metralhadora, desobedecendo assim o líder da tropa, que, completamente irritado e bradando palavras sobre a superioridade branca, acaba sendo vítima de sua própria ganância ao ser pego na explosão que destrói o canhão. Numa última cena da página 12, o restante do grupo expedicionário pede clemência por suas vidas ao misterioso encapuzado, agora acompanhado de vários soldados armados de lanças e escudos.

Em mais uma quebra de narrativa, o cenário é a Casa Branca, sede do governo norte-americano, que em uma reunião de emergência da alta cúpula dos Estados Unidos não consegue compreender o isolamento diplomático de Wakanda em pleno século XXI. (Página 18).

Neste ambiente, temos três personagens de destaque. O primeiro deles é o “General Wallace”, que de forma imperativa e eloquente, afirma não compreender como uma nação de um continente “atrasado” pode desafiar os Estados Unidos, proibindo o uso do seu espaço aéreo para manobras militares norte-americanas. Demonstrando falta de conhecimento e completo despreparo diplomático, acaba sendo preconceituoso em seu discurso enraivecido, sendo repreendido subjetivamente pelos participantes da reunião. Essa repreensão é ocasionada não por um sentimento de desaprovação ao comentário do militar, e sim pelo temor para com o segundo personagem destacado desse cenário: a secretária de estado “Dondi” Reese.

A Srta. Reese é de fato uma analogia a republicana Condoleezza “Condi” Rice. Ambas são de origem afro-americana, sendo que a personagem foi criada no mesmo período em que a Srta. Rice exercia o cargo de secretária de estado dos Estados Unidos. Reese é a figura central da reunião, e tenta compreender qual o papel de Wakanda no panorama mundial. Ao ouvir o General tratar os wakandianos como “Macacos Selvagens”, o olhar repreendedor da Secretária constrange o militar, que tenta se desculpar, mas não tem sucesso.

O terceiro personagem é o senhor Everett Ross, membro da inteligência do governo e único capaz de descrever Wakanda para os membros da reunião. Ao falar do pai enfatiza, além da superioridade tecnológica, o fato de nunca terem sido dominados por nenhum povo estrangeiro, nem por nenhuma religião externa ou ideologia política. Além disso, sempre foram auto-suficientes em matéria prima - como o “vibranium” e petróleo – mas preferem não usa-los como fonte de energia, escolhendo alternativas renováveis como luz solar e hidrogênio.

Em toda primeira edição, temos a história de Wakanda contada por vozes que se encontram fora do país. Tanto os membros da reunião, como os dois misteriosos personagens que refletem sobre as histórias ancestrais da nação africana (página 7) não escondem o temor de uma terra mítica e utópica que desafia a ordem mundial.

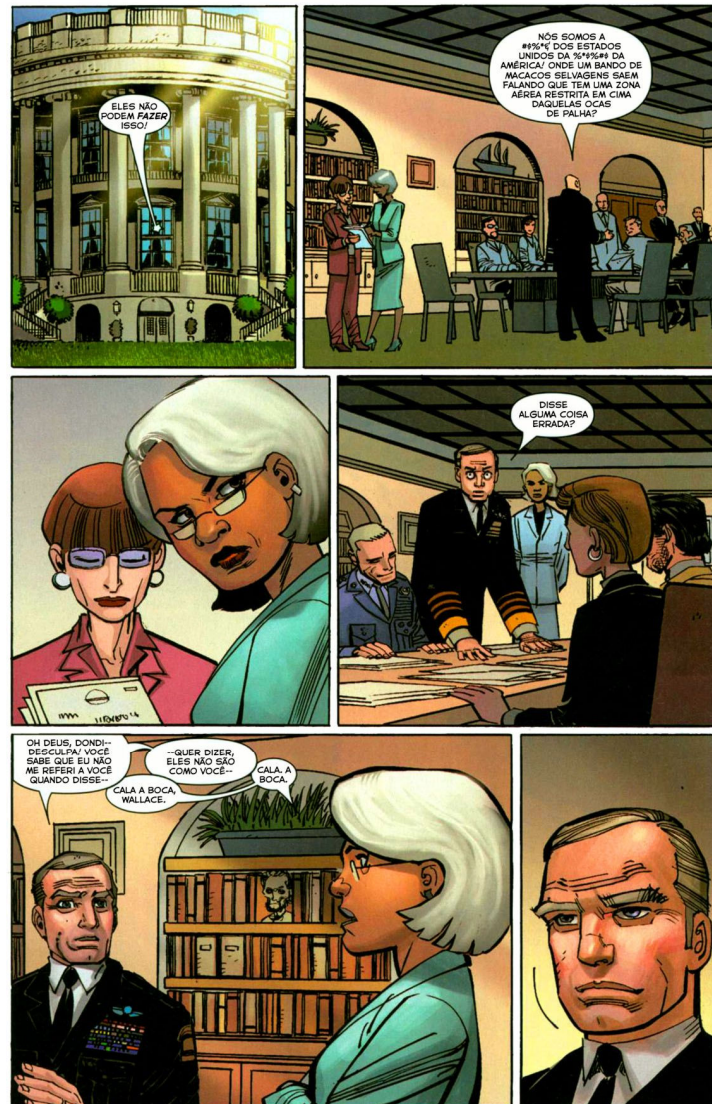


Figura 22

Na edição #3 em diante, entendemos o país africano pelo olhar do seu próprio povo. Para os wakandianos, a sua terra é um lar de paz e prosperidade, sendo cobiçada pelos povos estrangeiros de forma mesquinha e imperialista. Para eles, os governantes do mundo exterior prezam apenas por interesses próprios, sem se preocupar com a população de suas nações. Isso é o suficiente para que não exista relações entre seus povos.

Porem, em algumas passagens da história, percebemos que tentativas de aproximação foram criadas no passado recente. No numero #03 temos 2 exemplos distintos de momentos diplomáticos de Wakanda. Na pagina 07, no recordatório do

mercenário Ulisses Klaw, conhecemos o assassinato do Rei T'Chaka, antigo soberano wakandiano e pai de T'Challa.

Convidados pela mesa de chefes do G-7, a família real wakandiana comparece a reunião, apenas para ouvir dos líderes mais ricos do mundo a proposta de venda do Vibranium contido nas terras africanas. Enfurecido pela falta de respeito pelo seu povo e seu país, o Rei T'Chaka acaba por destratar o conselho, alegando que conversações sustentadas apenas por ganância e poder, demonstram como o Ocidente está atrasado em relação ao bem estar humano. Logo após o encontro, o regente acaba sendo assassinado por um grupo de mercenários contratados pelos membros da reunião



Figura 23



Figura 24

Em outro momento histórico, temos outro exemplo da diplomacia wakandiana. Na página 18, após se tornar o novo rei de Wakanda, o Príncipe T'Challa delega novas funções para o conselho real. Enquanto decide quem será o novo embaixador wakandiano na ONU, o seu secretário avisa sobre a ligação do Presidente Nelson Mandela.



Figura 25

Na breve conversa, fica registrado como Wakanda teve um papel importante para todo o continente na época do Apartheid. Nota-se que mesmo escolhendo o caminho da neutralidade, o país está alinhado com os problemas da África e de sua população. A diferença para a forma de diplomacia exercida, por exemplo, pelos países ocidentais ocorre no fato dos wakandianos não usarem do poder bélico como forma de defender seus interesses e impor sua filosofia. Exemplo disso pode ser percebido com a relação do país com vizinhos como a nação de Niganda.

Antagônica a Wakanda, Niganda é governada pelo ditador M'Butu. Niganda é uma ditadura militar sustentada pelos governos do ocidente, sendo uma analogia aos governos ditatoriais que surgiram na África após a independência das colônias. O próprio M'Butu em todo seu comportamento arrogante lembra um dos maiores déspotas do continente: o ex-presidente Mobutu Sese Seko do Zaire (hoje República Democrática do Congo)



Figura 26

Mesmo com a tensão diplomática entre as duas nações, Wakanda continua a exercer sua política de não interferência. É somente graças a uma invasão de Niganda ao país vizinho (orquestrada por uma coligação de vilões liderada por Ulysses Klaw) que o Pantera Negra reage para uma retaliação.



Figura 27

Falar de Wakanda é tocar em uma nova forma de reimaginar a África, mesmo num sentido ficcional. É criar uma metáfora moderna, um mito. Se Wakanda não existiu, trás pelo menos a lembrança das historias alternativas do mundo real. O país em sua nova interpretação comporta-se como uma Etiópia idealizada, uma terra que nunca foi conquistada e que representa a esperança de uma contra hegemonia para o mundo contemporâneo.

Para Reginald Hudlin, esse cenário torna-se fértil para trabalhar conceitos pertinentes a construção híbrida do herói, pois o Pantera Negra como líder de uma nação livre em um continente arrasado, simboliza a luta contra as falidas instituições que existem na África. Sendo assim, como ele pode exercer um papel de liderança fugindo da idéia ocidental de imperialismo? Onde acaba o mito e começa o tirano?

Para Stuart Hall, a reimaginação da África por aqueles que praticam a cultura, é uma atitude valida para preparar o terreno histórico, levando sentido ao campo

simbólico de nosso campo cultural. Tornando o “invisível visível”, existe o combate na construção da matriz dos significados coloniais, que barram e rejeitam o engajamento com as “rotas” culturais alternativas (HALL, 2000).

Isso se deve ao processo de “tradução cultural” (HALL, 2000) onde os agentes culturais – ou tradutores, como lembra Sarat Maharaj – transportam grandes parcelas de sentido para uma nova linguagem, reimaginando-os de forma eficaz neste novo terreno. Reginald Hudlin admite que ter a oportunidade de trabalhar com o Pantera Negra e seu cenário mitológico em uma época como a nossa, ajuda a repensar os valores que a África representa no nosso imaginário coletivo.

O Pantera Negra é um líder nacional forte em um continente em crise. Qual deve ser a sua resposta? Wakanda tem tomado uma abordagem muito isolacionista no passado (...) Mas isso significa virar as costas às pessoas que precisam? Ou deve realmente resolver o problema, levando a uma guerra mundial?
(HUDLIN, 2007)

4.3.3 O Pantera Negra

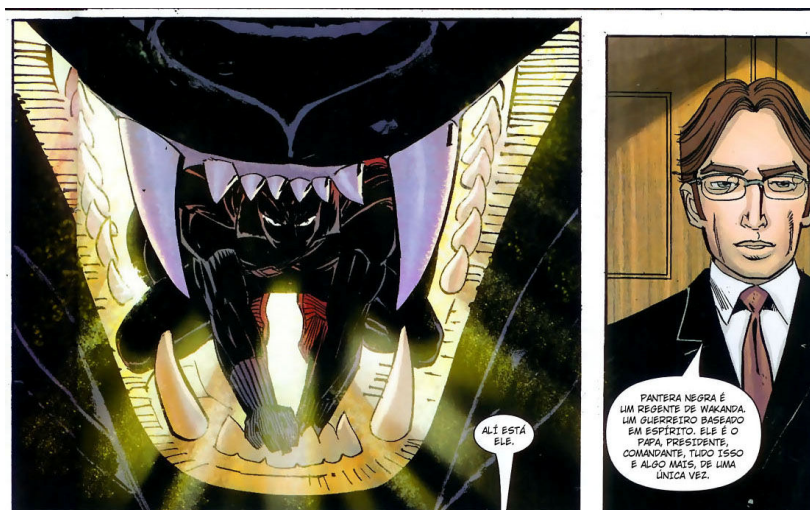


Figura 28

Enquanto que na edição #01 somos apresentados ao reino mítico de Wakanda, a edição #02 abre a ponte para descobrirmos mais sobre o personagem principal da trama: o Pantera Negra.

Levados pela narrativa do senhor Everett Ross, tanto os leitores como os membros da reunião organizada na Casa Branca entendem o valor do Pantera Negra para toda cultura wakandiana. Sendo hoje representado por T'Challa; filho de T'Chaka, Pantera Negra é a posição hierárquica de maior representação simbólica de Wakanda.

- Pantera Negra é o regente de Wakanda, um guerreiro baseado em espírito. Ele é o papa, presidente, comandante, tudo isso e algo mais de uma única vez. O Pantera é um título hereditário, mas, você tem que merecer ele. (Pag 2-3, edição #02)

É função de todo membro da família real wakandiana, desde sua infância, passar por provações físicas e espirituais que remodelem o espírito e construam um individuo que tenha as qualidades necessárias para governar a nação. Ser um exímio combatente e estrategista não é o bastante. É preciso também remodelar o espírito e desafiar o próprio Deus Pantera no plano espiritual. Sobrevivendo a este duro teste de humildade e força interior, o candidato esta apto para ser o regente do país.

Porem, a própria cultura wakandiana proporciona uma festividade anual onde qualquer cidadão do país pode desafiar o rei em combate, tendo como prêmio, o titulo de Pantera Negra e o governo de Wakanda. Paralelo a esta explicação, somos apresentados, através do traço de John Romita Junior, para o ultimo Dia do Deus Pantera, onde o regente atual é levado a enfrentar candidatos em busca do trono real.

Este momento da revista, onde ocorre a transição da narrativa norte-americana para as primeiras cenas contemporâneas de Wakanda, é também o momento onde o autor transita entre os lados equivalentes do produto. Pouco a pouco somos totalmente inseridos ao universo africano, tendo a inclusão de diálogos dos combatentes do Dia do Deus Pantera ao mesmo tempo em que os personagens norte-americanos são totalmente deixados em silencio narrativo. Com isso, temos pela primeira vez a historia sendo contada pelos próprios wakandianos.

Ao visualizarmos a luta do Pantera Negra com os seus desafiantes, temos uma serie de novos quadros que quebram a batalha e nos levam a conhecer um pouco dos personagens que pertencem a família real de Wakanda. Assim, também somos apresentados ao modo de vida do país, que mescla o designer futurista de suas construções com a cultura tradicional africana (Figura 29).



Figura 29

Ao contrário da frieza do comando estadunidense, os membros da família wakandiana demonstram comportamentos emotivos diversos, sendo hierarquicamente respeitados a depender da forma como controlam estes sentimentos. A primeira personagem de destaque é a Rainha Mãe. Mesmo sabendo da importância cultural do dia festivo, ela se nega a observar *in loco* o ritual. Porém, compreende a utilidade do rito, não interferindo na sua realização.

Depois, conhecemos a princesa Shuri, irmã de T'Challa e herdeira ao trono na linha sucessória. De um comportamento vaidoso, ela acaba sendo proibida pela mãe a participar das festividades, principalmente porque não executou os treinamentos necessários para o título de Pantera Negra, apesar de já se achar apta ao cargo. Mesmo assim, acaba fugindo do cerco criado pela rainha e chega aos arredores do torneio.



Figura 30



Figura 31

Ao adentrar os recintos do torneio, Shuri é impedida de entrar na arena por conta de ser atingida pelo corpo do adversário anterior, deixando-a imobilizada. Assim, a jovem acaba nem sendo notada pelo público, pois logo depois surge em cena um outro guerreiro mascarado para desafiar o Pantera Negra.

Na luta que segue, os dois oponentes demonstram bastante conhecimento no estilo de luta wakandiano, porém o desafiante acaba sendo mais ágil e consegue sobrepujar o atual regente. Ao término do combate, o vencedor retira sua máscara e acaba sendo reconhecido por todos: é o Príncipe T'Challa, agora Rei de toda Wakanda e novo Pantera Negra.

Este capítulo é uma continuação da lenda do Pantera, mas ao mesmo tempo o início de uma releitura do personagem. Em toda revista, mesmo tendo a narrativa em um novo foco (o povo e os personagens de Wakanda), ainda temos a história sendo contada por aqueles que são influenciados pelo personagem principal. O autor ainda consegue surpreender o leitor, por iludir a nossa percepção mostrando ao final do fascículo que o combatente que defendia o seu posto não era T'Challa, e sim outro membro da família real (neste caso, o tio dele), que apenas esperava o momento de ceder o trono ao verdadeiro herdeiro.

Para os conhecedores do personagem, existe uma certa confusão cronológica. Se o Pantera Negra já exercia o papel de super-herói em títulos antigos da Marvel, como ele só se torna regente de Wakanda neste momento? Esta confusão é intencional, sendo somente entendida de uma maneira simbólica.

T'Challa sempre foi um super-herói, no conceito mitológico tradicional assim como o Superman, Homem-Aranha ou o Wolverine, protegendo inocentes e fazendo o trabalho de vigilância ao cidadão comum, usando muitas vezes da força como verdadeira resposta aos males do mundo. Mas T'Challa também foi um rei, uma personalidade com obrigações maiores e que precisa enxergar o mundo de uma maneira mais ampla. Dessa maneira temos a hibridização de dois conceitos distintos, que remodelam tanto a idéia de regente como de herói dos quadrinhos.

Alem de repensar estes valores, Hudlin também reimagina os símbolos do mundo ocidental. Exemplo disso pode ser visto na citação dos vilões da historia. Alem de M'Butu e Klaw, temos no enredo personagens que simbolizam instituições governamentais e religiosas do mundo colonizador.

No grupo reunido por Klaw, destacamos personagens de força alem do comum, mas com características completamente distintas. Começamos por Batroc, o mercenário francês perito em artes marciais. Ele não expressa qualquer sentimento em relação à operação, importando-se apenas com o lucro que Wakanda poderá fornecê-lo. Ao lado dele encontramos Rhino, um homem preso em uma armadura de rinoceronte que apenas pensa em destruir, divertindo-se pelo simples fato de que ninguém pode detê-lo. Com um conceito parecido, temos o russo Homem-Radioativo, que contido em uma jaula anti-vazamento, espera ansioso para contaminar os habitantes wakandianos apenas pelo prazer de matar.

Completando a equipe de vilões, o ultimo integrante a ser apresentado é o enigmático Cavaleiro Negro. Guerreiro enviado pelo Vaticano, o cavaleiro tem como principal missão ajudar na catequização do continente africano, e é especialmente enviado para destruir não somente a estrutura política de Wakanda, como toda sua cultura religiosa em adoração ao Deus Pantera. Não se importando com os interesses dos mercenários e tampouco com os soldados nigandianos, o Cavaleiro Negro usará da força para submeter o povo perante a força da religião cristã.

No momento anterior a invasão, temos na reunião dos vilões um panorama do jogo ideologico que ultrapassa o conflito que virá. Nele, o cavaleiro negro (estimulado por Klaw) reúne os soldados para lembrar o que realmente está em jogo. A luta é uma mensagem de liderança, onde o mundo euro-americano responde as idéias sobre a releitura da história.



Figura 32

Este processo híbrido, que reconstrói os significados que temos dos Super-Herói e Super-Vilões, pode ser visto como uma troca de experiências entre os agentes com bases culturais distintas: tanto sociais como econômicas. Para Homi Bhabha, esse hibridismo demonstra também a proximidade deste determinado produto em uma linha fronteira entre os sentidos pré-estabelecidos e aqueles que se afirmam num outro viés simbólico, chamado de “entre lugar” (BHABHA, 1998).

Porem, esta tensão se faz necessária, principalmente nos quadrinhos, pois é com ela que temos a recuperação do aspecto histórico e político da cultura.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando Orrin C. Evans propôs acreditar no potencial educativo dos quadrinhos, tinha em mente a representação do negro, não pelo ponto de vista preconceituoso da sociedade norte-americana, e sim por um novo olhar que precisava ser construído com base na quebra do pensamento vigente. Pensamento este que menosprezava o potencial da população afro-americana, relegando-a para a margem da sociedade sem lhe proporcionar oportunidades de melhoria socioeconômica.

Creemos que a Marvel Comics ao representar o negro através da figura dos super-heróis, conseguiu gradativamente quebrar o discurso hegemônico introduzindo um novo campo mitológico que proporciona um olhar mais apurado sobre modelos generalistas. Esta nova idéia de identidade intervém também sobre os conceitos do herói, já não mais passível de classificação perante os padrões históricos das ciências sociais. Essa intervenção se dá justamente pelo fato dos quadrinhos se situarem num “entre-tempo” híbrido, sendo capaz de deslizar por entre as fissuras do tempo presente, realocando-se em diversos discursos, igualmente assumindo um distanciamento crítico que lhe permite retratar o presente e ao mesmo tempo modificá-lo.

A nova encarnação do Pantera Negra pode ser vista como um participante híbrido deste processo. Dizemos isso, pois tanto o herói como os elementos que compõem a sua história são uma miscelânea de características concebidas por diferentes visões e impressões do mundo. O personagem passa da interpretação puramente estética do símbolo de resistência, até se tornar o porta-voz de uma nova narrativa, que revisita o continente africano e nos mostra a história sobre uma nova perspectiva.

Quando o editor chefe da editora, Joe Quesada, diz que os quadrinhos hoje não têm a obrigação de representar as inúmeras minorias culturais da sociedade, ele está certo. O processo aconteceu de forma natural, seguindo sim os anseios do mercado, mas também levando em conta a evolução natural na forma de se fazer quadrinhos. Evolução essa que por muito tempo foi censurada e relegada por críticos e editores que não conheciam ou simplesmente temiam a força dessa mídia marginal e seu eterno contato com o público consumidor. Com a solidificação desse produto cultural, cada vez mais ligado as outras mídias e tendo no campo de comando antigos profissionais da área, as HQs finalmente podem transmitir mais do que simples panfletos e ideologias hegemônicas, tornando-se um denso campo de conflito ideológico, mesmo nas obras extremamente massivas, como os quadrinhos de super-heróis

Referências Bibliográficas

- BHABHA, Homi. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte. UFMG, 1998
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2000
- CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. São Paulo: ed. Paz e Terra, 1999. Vol II.
- CHAGAS, Luciana Z. *Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos*. In: Sinais – Revista Eletrônica. Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.03, v.1, Junho 2008. pp.134-162
- CIRNE, Moacy. *A Explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993
- GAURECHI, Pedrinho Gaureschi; JOVCHELOVITCH, Sandra. *Textos em representações sociais*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- GILROY, Paul. *O Atlântico Negro: Modernidade e dupla consciência*. São Paulo/Rio de Janeiro, 34/ Universidade Candido Mendes – Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2001
- GIDDENS, Antony. *Modernidade e identidade*. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 1999
- GODET, Rita Olivieri; SOUZA, Lícia. *Identidades e representações na cultura brasileira*. João Pessoa: Idéia, 2001.
- GUSTINES, George Gene. Straight (And Not) Out of the Comics. **The New York Times**, Nova York, 28 maio 2006. Arts, p.13.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A, Rio de Janeiro, 1999.
- HALL, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, 1997
- HALL, Stuart. *Da Diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte/Brasília. UFMG/UNESCO, 1997
- HOGAN, Erick. *Afros, Icons, Ans Spandex: A Brief History Of The African American Superhero*: Retirado do site The Museum of Black Superheroes (<http://www.blacksuperhero.com/articles.html>, 20/11/2007)
- HUDLIN, Reginald; ROMITA JR, John. *Black Panther #01-06*. Marvel Comics, Nova York, 2004

LIMA, Sávio Queiroz. *História Cultural dos Quadrinhos: O Gênero Super-Herói (1938-2008)*, Salvador: UCSAL, 2008

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *The Fantastic Four Vol. 1, #52*. Marvel Comics, Nova York, Julho 1966

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Prefácio de Nestor Garcia Canclini. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995

PATATI, Carlos; BRAGA, Flavio. *Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de mídia popular*. Ed. Ediouro, Rio de Janeiro, 2006

SINGER, Marc. *“Black Skins” and White Masks: Comic Books and the secret of race*: retirado do site Bnet

(http://findarticles.com/p/articles/mi_m2838/is_1_36/ai_85185720/, 23/03/2010)

THOMAS, Roy; ROMITA, John. *Luke Cage: Hero For Hire #01*. Marvel Comics, Nova York, Junho 1972.