



IDENTIDADES SECRETAS:

**Representações
do negro nas
Histórias em
Quadrinhos
norte-americanas**

ROMILDO SERGIO LOPES

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"


Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

unesp

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado de ROMILDO SERGIO LOPES, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DO(A) FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO DE BAURU.

Aos 30 dias do mês de setembro do ano de 2013, às 19:00 horas, no(a) Auditório dos Programas de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. CLAUDIO BERTOLLI FILHO do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. MAXIMILIANO MARTIN VICENTE do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação de Bauru, Prof. Dr. WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO do(a) Universidade de São Paulo / Universidade de São Paulo, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE Mestrado de ROMILDO SERGIO LOPES, intitulado "Identidades Secretas: representações do negro nas histórias em quadrinhos Norte-americanas". Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.


Prof. Dr. CLAUDIO BERTOLLI FILHO
Prof. Dr. MAXIMILIANO MARTIN VICENTE
Prof. Dr. WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Linha de Pesquisa: Processos Midiáticos e Práticas Socioculturais

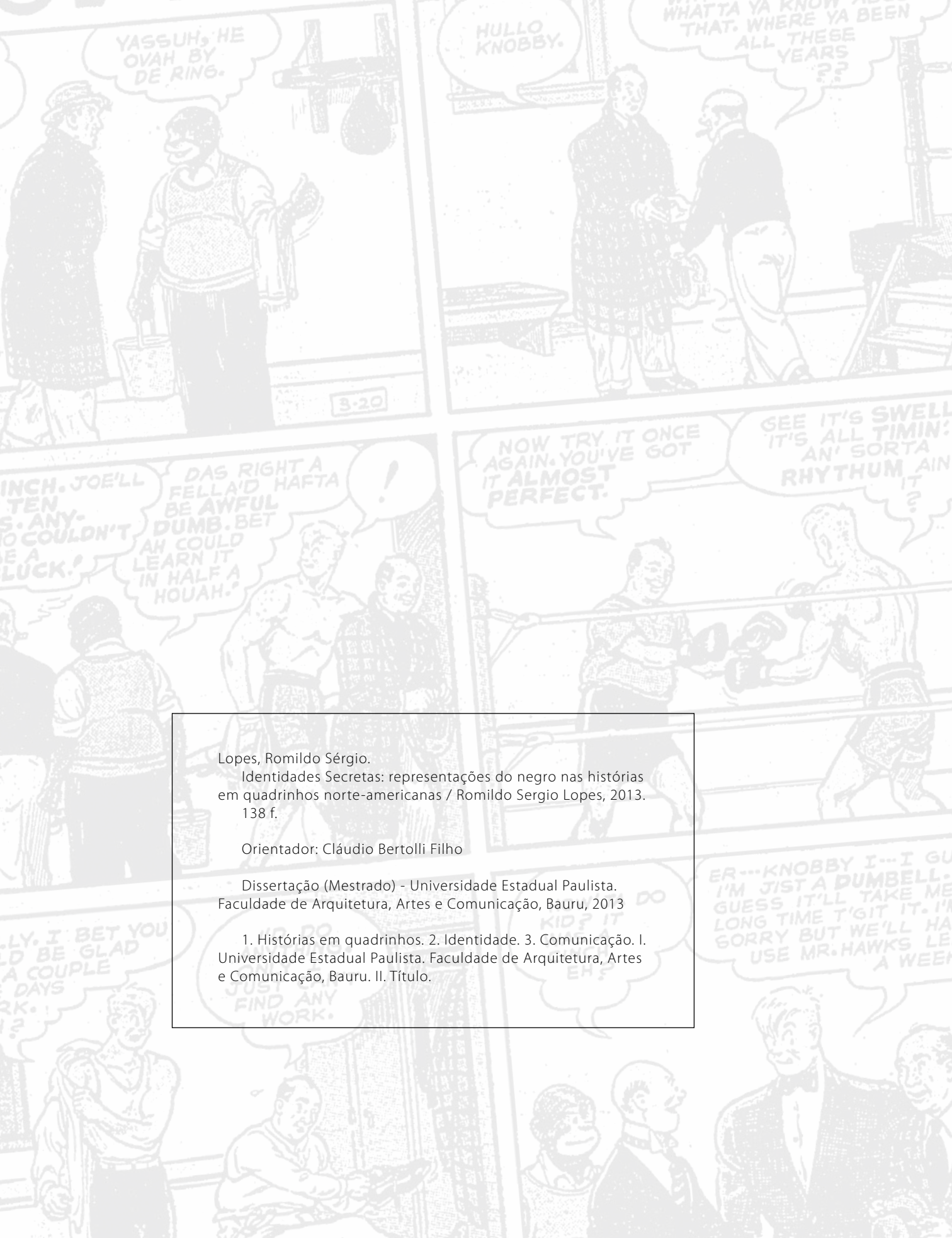
Romildo Sergio Lopes

IDENTIDADES SECRETAS:

**Representações
do negro nas
Histórias em Quadrinhos
norte-americanas**



BAURU • 2013



Lopes, Romildo Sérgio.

Identities Secret: representations of the black in stories in north-american comics / Romildo Sergio Lopes, 2013. 138 f.

Orientador: Cláudio Bertolli Filho

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2013

1. Histórias em quadrinhos. 2. Identidade. 3. Comunicação. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru. II. Título.

Romildo Sergio Lopes

IDENTIDADES SECRETAS:

Representações do negro nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", campus Bauru SP, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, desenvolvida sob a orientação do Professor Doutor Cláudio Bertolli Filho.

BAURU • 2013



Raízes e frutos...

Dedico aos meus pais que me garantiram a altitude àquela condição necessária, aos sonhos e ao meu filho que, para além de todas as questões, viceja em graça como minha melhor realização.



Agradecimentos

Agradeço primeiramente a toda a minha família, em especial a meus pais, **Francisco de Assis Lopes** e **Maria Helena Ignácio Lopes**; a meu filho **João Pedro de Oliveira Lopes** e a todos os meus irmãos e irmãs que me apoiaram e me acompanharam nessa etapa. Seu amor foi a pedra fundamental para todas as realizações da minha vida.

...ao **Programa de Pós-Graduação em Comunicação** da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp. A todos os professores, aos funcionários e aos colaboradores que dedicam seu tempo e empenho para o crescimento dessa ciência.

...ao meu orientador, **Professor Doutor Cláudio Bertolli Filho**, por seu estilo ímpar de conduzir o trabalho com critérios sólidos e liberdade. Por suas histórias e por seu apoio; acima de tudo, por sua amizade. Todos esses fatores me deram força em momentos difíceis. Assumo todos os erros e credito ao meu orientador aos acertos.

A **Maximiliano Martin Vicente** pela participação tão essencial em minhas bancas de defesa e qualificação. Ao professor **Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro** pela gentileza em aceitar nosso convite para a banca de defesa e pelas ótimas sugestões para minha pesquisa.

...a **Professora Maria Cristina Gobbi**, cuja dedicação à pesquisa é uma inspiração para mim há tempos. Sua participação em minha banca de qualificação foi contumaz.

...aos funcionários da Seção de Pós-graduação, em especial, ao **Hélder** e ao **Sílvio**, por toda a paciência e apoio e também por acreditar mais uma vez em mim.

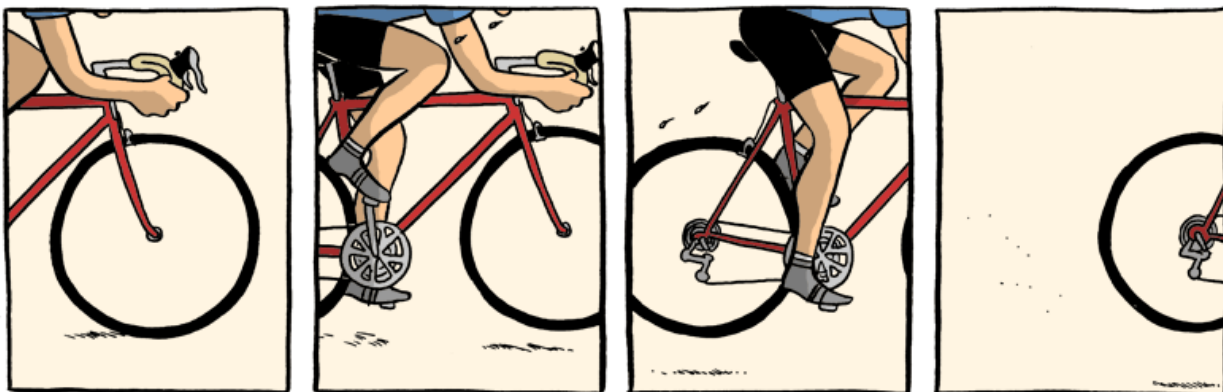
...aos meus **colegas do mestrado** que compartilharam comigo a vida acadêmica, os eventos, viagens e o cafezinho na cantina. A convivência com vocês fez todo esse processo muito mais prazeroso.

...ao meu amigo e irmão **Eduardo Fajardo Silva**, sobre os ombros de quem, em diversas situações, pesou a responsabilidade do trabalho que compartilhamos para que eu pudesse estar presente nas muitas atividades acadêmicas.

...e finalmente um agradecimento especial a **Diogo Cimino Silva** que colaborou durante todo esse tempo com o mais importante ingrediente para a realização de qualquer contenda: paciência.

Malgrado os trinta raios
que há numa roda é o vão
entre eles que a faz útil
malgrado ser de barro
o vaso é seu vazio
interno que o faz útil
malgrado a casa ter
porta e janela é o espaço
de dentro que a faz útil
faz-se útil o existente
devido ao que inexistente

Lao Tse*



© RICK SMITH / YBUDAAMON.COM / COMICS@YBUDAAMON.COM

*Lao Tse (570-490 a.C) nasceu na Província de Henan (China), onde foi bibliotecário e escreveu o Tao Te King (o Livro da Vida e da Virtude, de onde foi retirado esse fragmento), que reúne os princípios básicos da religião fundada por ele, o taoísmo. Tradução de Nelson Ascher: poeta e tradutor, autor dos livros "O Sonho da Razão", "Algo de Sol" e "Poesia Alheia".

LOPES, R. S. **Identidades secretas: representações do negro nas histórias em quadrinhos norte-americanas.** 2013. 138 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP, Bauru, 2013.

RESUMO

Pensando as histórias em quadrinhos enquanto veículo de comunicação de massa, cuja história moderna atravessou por todo século XX até chegar à contemporaneidade, mantendo sua linguagem quase que inalterada, é possível inferir sobre a grande força do meio e, conseqüentemente, grande impacto das representações que elas criam com quem circulam pela sociedade. A proposta desse trabalho é discutir quais são as identidades do negro nas histórias em quadrinhos americanas da editora Marvel Comics publicadas no Brasil. Temos por hipótese o quanto tais representações podem criar identificação com modelos de conformidade ou reforçar preconceitos por meio dos estereótipos clássicos de minoria racial nos Estados Unidos. A metodologia aplicada é a junção de dois campos: a semiótica de matriz pierceana, enquanto técnica de pesquisa, responsável por dar relevo às representações e a seus argumentos, bem como a sociologia, a qual se valeu das noções de cultura e identidade exploradas por Stuart Hall e Anthony Giddens para as análises dos resultados. A amostra parte de uma coleção de revistas da Marvel Comics publicadas no Brasil pela Panini, no período de 01 de julho a 31 de dezembro de 2011, adquiridas nas bancas e lojas especializadas, perfazendo 76 revistas, com 252 histórias analisadas em que foram identificadas 1370 participações relevantes dos personagens, dessas apenas 75, ou seja, 5,47% foram geridas por negros, demonstrando uma baixa representatividade. Essa percentagem constitui de fato o recorte que é o corpus da pesquisa. Nele, identificamos 16 personagens negros relevantes que, poderiam ser agrupados em 5 modelos possíveis de identidades, muitas das quais alinhadas aos demais campos como cinema e música. Por conclusão, podemos dizer que os dois personagens que se alinham com modelos positivos e mais polifônicos são Tempestade e Luke Cage. Contudo a baixa representatividade e excesso de caracterização fazem dos quadrinhos analisados um campo pouco fértil à identificação por parte do público brasileiro.

PALAVRAS CHAVE: história em quadrinhos; negro; Marvel; identidade; comunicação;



ABSTRACT

Thinking of the comics as a vehicle of mass communication , whose modern history crossed through all twentieth century until contemporary times , keeping his language almost unchanged , it is possible to infer about the great strength of the medium and, consequently, the large impacts of the representations it creates and circulates through society by then. The purpose of this paper is to discuss the identities of the black American in the comics of Marvel Comics, published in Brazil. We have as hypothesis, how such representations can create identification with models of conformity or reinforce prejudices through the classic stereotypes of racial minority in the United States. We have applied as methodology a junction of two fields: a Pierce's semiotic matrix, as a research technique to reveal the representations and their arguments, as well as sociology, which drew on the notions of culture and identity explored by Stuart Hall and Anthony Giddens for analysis of results. The sample comes from Marvel Comics magazines published by Panini, in the period from July 1st to December 31st, 2011, in a collection purchased at news stands and specialized shops. Totaling 76 magazines, with 252 analyzed stories which form identified significant shareholdings of 1370 characters, among these only 75, or 5.47% were managed by blacks, demonstrating a low representation. This percentage is actually the remnant which is the research corpus. 16 black important chacters were identified, those would be grouped into five possible models of identities, many of them are related to other fields such as cinema and music . As a whole, we can say that the two characters that are compared to positive models and are more polyphonic, are Storm and Luke Cage . However, the low representativeness and excess characterization make comics analyzed at, a very fertile field identification by the Brazilian public .

KEYWORDS: comics, black, Marvel, identity, communication;

INTRODUÇÃO 1

CAPÍTULO I **IDENTIDADE, CULTURA E MÍDIA. ESPAÇOS, VÃOS E RESVÃOS DO NEGRO** 7

1.1 Identidade e comunicação	8
1.2 O negro em dois contextos	19
1.2.1 Uma breve história de lutas	20
1.2.2 “Made USA”: o Império do entretenimento	27
1.3 O negro na mídia	30

CAPÍTULO II **A LINGUAGEM DA HIBRIDIZAÇÃO** 35

2.1 Hibridização e Interface	36
2.1.2 Quadros da arte	40
2.1.3 O olho por guia	44
2.1.4 Conquistas do moderno	46
2.2 Papel é documento	50
2.2.1 Literatura em drops	50
2.2.2 Personagens politizados	54
2.2.3 Só quadrinhos - a maturidade do meio	55
2.3 Migrações quadro a quadro: cinema, rádio, TV e quadrinhos	56
2.3.1 A era do rádio - O retorno do herói	61
2.4.1 O nascimento dos super-heróis	63
2.4.2 Revitalização dos quadrinhos	65
2.4.3 Luxo, lixo, marketing	66

CAPÍTULO III **OS CAMINHOS DA LINGUAGEM: A SEMIÓTICA COMO TÉCNICA** 71

3.1 O que é linguagem?	72
------------------------	----

3.1.2	As três categorias de pensamento	74
3.1.3	Conceito de signo	75
3.1.4	As 10 classes de signos	77
3.1.5	Níveis dos signos	78
3.2	Elementos da linguagem dos quadrinhos	80
3.2.1	A imagem	80
3.2.2	Topografia das imagens gráficas	81
3.2.3	Sobre estilo (idioleto)	85
3.2.4	O texto nos quadrinhos	86
3.2.5	Justaposição e sequência	87
3.2.6	Saltos e vazios	87
3.2.7	Ser ou não ser	88
3.2.8	Tempo, espaço e movimento	89
3.3	Articulando o sistema	91

CAPÍTULO IV

ONDE ESTARÁ? RECORTE

E ANÁLISE DE DADOS 93

4.1	Caracterização do Corpus	94
4.2	A capa - quem vê cara vê coração	97
4.3	Explorando o interior	100
4.3.1	Exploração intensiva	103
4.4	Discussão dos dados	116
4.4.1	Sobre elementos formais: nível sintático	117
4.4.2	Relações de sentido: nível semântico	120
4.4.3	Apropriação e juízos. Nível pragmático	122

CONSIDERAÇÃO FINAIS

INTERLÚDIOS 127

REFERÊNCIAS 133



THEY ARE SURE
HIM SOME
GENUINE
CHINESE MUSIC

BE SURE TO GET
"THE
Ridiculous"
DRESS STAY
IT MAKES YOUR WAIST 1 FOOT
SMALLER - AND YOU ARE A
SIGHT - WHAT YOU
WANT IS TO BE
UNCOMFORTABLE

LADIES
ASK FOR THE
LI
HUNG CHANG
CORSET
IF YOUR DEALER SAYS
SOMETHING ELSE IS
JUST AS GOOD TELL HIM
HE IS A BIG LIAR

李鴻章

QUIET CORNER
CLUB
PICNIC
FER LI-HUNG-CHANG
IN RYAN'S VACANT LOT
NEXT THURSDAY
GENTS 50 CENTS
LADIES 25
REAL LADIES FREE

THE
HOGAN'S
ALLEY
GUARDS

THE NEW
DID YOU
GET THE
THAT YOU
OR
WHERE AT
YOUR FREE
A PARK R
BALL

BE 5 5 5
NONG'S SO MUCH EN A S JO S O N O I S E

李

HURRAH!
FER
LIE-HANG-CHUNG

HOGAN'S ALLEY
QUARTETTE
SONGSTER

HOGAN'S ALLEY
THE BELLE
OF HOGAN'S
ALLEY

ME & LI
HAS MADE
A BIG HIT WITH
EACH OTHER.
SAY! HE THINKS I'M
A CHINAMAN - DON'T
SAY A WORD. I'M GOIN'
TER GIVE A YELLOW TEA
FER HIM - I KNOW MY Q

DO NOT BE DECEIVED
NONE GENUINE
WITHOUT THIS
SIGNATURE
R. Outcault



INTRODUÇÃO



Figura1- Franklin em Peanuts de Charles Schultz

Independentemente de estudos que buscam alargar a abrangência histórica das Histórias em Quadrinhos, a aparição de Yellow Kid, o Menino Amarelo, de Richard D. Outault, no Sunday New York Journal, em 1895 é considerada o marco do nascimento dos Quadrinhos, por ter reunido pela primeira vez os elementos de linguagem que o definiram como tal. Não é possível desconsiderar que, anteriormente essas “protoHQs” não tenham mostrado grande valor expressivo e artístico, bem como explorado de maneira vivaz o potencial da linguagem. Contudo, essa discussão não contribuiria de maneira efetiva para essa proposta de pesquisa. Para tanto, 1895 parece um bom marco; referência também para essa dissertação. Na época os Estados Unidos da América já eram conhecidos como um grande país e etnicamente miscigenado. Entretanto essa variedade cultural não era apresentada nos Quadrinhos, exceto como pano de fundo, ainda assim colocadas nos moldes estereotipados da época. Nesse contexto, europeus e judeus ocupavam um espaço relativamente privilegiado em relação aos negros a despeito da formação do próprio país.

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

O surgimento de Mandrake de Lee Falk e Phil Daves em 1934, considerado o primeiro super-herói, foi um marco na narrativa fantástica e abriu caminho para o Superman em 1938 por Jerry Siegle e Joe Shuster. Moacyr Cirne, resultando que entre o surgimento do Superman e o fim da Segunda Guerra Mundial, 1945, havia cerca de 400 personagens desse gênero. Notamos aí a quase inexistência de personagens negros, principalmente ocupando papel de protagonistas. Waku, Príncipe de Bantu de 1954 e Pantera Negra de 1965, são exemplos dessas exceções. O primeiro super-herói afro-americano de destaque foi o Falcão na revista do Capitão América em 1969. Um personagem que chama nossa atenção e será objeto de estudo mais detalhado é Luke Cage, criado por Archie Goodwin e John Romita em 1972. Foi uma quebra de muitos paradigmas, a princípio pela sua alcunha: “hero for hire”, aqui, herói de aluguel. Ele era um ex-presidiário que ganhou poderes, como muitos heróis, depois de uma experiência científica. Luke Cage cobrava pelos seus serviços, daí a razão de sua alcunha.

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

Devemos lembrar que o máximo de adaptação admitida nesse material é a tradução da língua. Não há qualquer tentativa da editora de aproximação do produto ao mercado ou à cultura nacional. O que temos é uma exposição de um modelo exógeno de sociedade com uma postura até certo ponto clara em relação à questão racial. Muito diferente do nosso cotidiano “racismo cordial”.

Moacyr Cirne (1982) em *Uma introdução política aos quadrinhos*, dedica um capítulo à questão do negro nos Quadrinhos em que identifica personagens como Lotar de Mandrake ou os africanos de Fantasma, ambos de Lee Falke, como o exemplo típico do negro, dependente da liderança e apoio do homem

branco. Por vezes, esses são representados um tanto infantilizados.

Essa proposta de pesquisa buscará analisar personagens dos Quadrinhos americanos do gênero super-herói da Editora Marvel Comics publicados no Brasil. A escolha tanto do gênero quanto da editora se dá pelo fato de quisermos verificar os elementos de grande força midiática e conseqüentemente de grande penetração pública. A editora Marvel Comics é a maior empresa no mundo especializada em Quadrinhos. Segundo *Rüdiger Wischenbard* e *The Bookseller*, numa pesquisa entre as maiores editoras, de todos os seguimentos no mundo, realizada em 2009, ela ficou em 39º lugar no ranking. Isso dá uma dimensão e penetração de uma corporação de alcance global.

O Brasil tem uma produção pouco expressiva de quadrinhos, tendo por exceção Maurício de Souza; o nosso mercado está articulado na reprodução de conteúdo de corporações de alcance global como Marvel Comics e DC Comics. Elas disseminam pelo mundo, em suas produções a ideologia e cultura de seu contexto de origem. Justifica-se esse trabalho. Pela necessidade de verificar quais são os valores veiculados nessas histórias. Para que se façam mais claras, como determinadas formas de interação e socialização, são construídas a partir de modelos fragmentados em diversos discursos ou argumentos, muitos dos quais engendrados, ou simplesmente disseminados pela cultura midiática.

Tem-se o interesse de pensar, como personagens elaborados num contexto externo ao brasileiro se integram a essa cultura, em outras palavras, quais são as identidades dos negros expressas nessas histórias em quadrinhos exógenas e sua ressonância em nosso país. Colocando assim, nosso objetivo geral. Por objetivos específicos, pode-se citar em primeiro lugar o traço de uma relação dialógica entre a condição do negro norte americano e o brasileiro. Pensando na formação de representações do negro dentro de contextos sócio- econômico-culturais tão distintos e em outra instância, a análise da participação do negro na mídia nesses dois contextos, em especial as histórias em quadrinhos. Espera-se com esses argumentos, integração de forma crítica da discussão sobre a apropriação da linguagem por sistemas sócio-culturais excludentes e assim, contribuição para a melhor compreensão das formas de aplicação das teorias e técnicas de pesquisa da comunicação aos Quadrinhos.

A questão básica de pesquisa é: quais são as representações sociais dos negros nas histórias em Quadrinhos americanas comercializadas no Brasil? A partir da qual se elaboram as seguintes premissas que, ora serão guias da pesquisa:

As identidades dos negros nas histórias em quadrinhos americanas, comercializadas no Brasil na atualidade apresentam personagens estereotipados, sem os contornos de uma linguagem universal e, dessa forma, demasiadamente vinculados ao contexto cultural de origem. Elas reproduzem um

modelo desconexo em relação à realidade brasileira;

Tais identidades podem, em alguma instância, apresentar formas de sociabilidade, visibilidade e enfrentamento à questão do racismo que, mesmo proveniente de um contexto cultural diferente é relevante ao estágio de sedimentação da nossa sociedade multiétnica;

Ainda, pode-se citar que as identidades em questão representam o negro como um cidadão de segunda categoria, quer seja pela sua ausência, quer seja pela exposição de um negro caracterizado de forma estereotipada.

O Corpus de análise da pesquisa foi construído da seguinte maneira: De uma amostra que parte da coleção adquirida nas bancas e lojas especializadas das revistas da Marvel publicadas pela Panini no período de 01 de julho a 31 de dezembro de 2011. Do subgênero de super-heróis perfazendo ao todo 76 revistas. Foram excluídas, dessa primeira seleção, as publicações em formato almanaque de passatempo por não apresentarem histórias e sim jogos e títulos fechados, a exemplo das revistas sob o título "Torre Negra". Ainda que sejam da editora em questão e tratem de uma temática de fantasia, não se enquadram no subgênero proposto: super-heróis. A escolha tanto do gênero, quanto da editora se dá pelo fato de buscar um veículo de grande força midiática e conseqüentemente de grande penetração pública. A editora Marvel Comics é a maior empresa no mundo especializada em quadrinhos. Segundo *Rüdiger Wischenbard e The Bookseller*, numa pesquisa entre as maiores editoras, de todos os seguimentos no mundo, realizada em 2009, ela ficou em 39º lugar no ranking. Isso dá uma dimensão da penetração de uma corporação de alcance global.

Será adotada, nessa pesquisa, uma forma metodológica capaz de dar conta da multiplicidade de desafios em que nosso objeto nos coloca. Assim a teoria que será o fio condutor será advinda das ciências sociais, hoje amplamente aplicadas a objetos da comunicação. O conceito de identidades e cultura trabalhado é uma junção dos modelos de Stuart Hall e Anthony Giddens, contudo, não irá se limitar, quando se fizer necessário lançar mão de outras teorias que possam convergir de maneira pacífica à questão proposta. A técnica de pesquisa adotada para fazer o recorte à coleção e dar o relevo desejado ao corpus é a semiótica de origem pierceana.

A ideia desse trabalho nasceu a partir de vivências pessoais, estudos paralelos acerca da questão de identidade racial do negro e de uma análise exploratória nas Histórias em Quadrinhos comercializadas massivamente no país. O caminho surgido da associação da identidade racial e Quadrinhos mostrou-se um lugar pouco explorado pela academia e, dada à relevância econômica e cultural dessa mídia pareceu-nos um bom começo. O arcabouço teórico da comunicação e das ciências sociais aqui apresentado por nós, mostra-se adequado para dar conta do objeto proposto, mas não nos

alijaremos de outras contribuições, como por exemplo, da filosofia da linguagem para construirmos de forma sólida a base de análises que possam vir a contribuir para uma maior compreensão da mídia Quadrinhos e por conseguinte, ainda que em menor grau, para a comunicação no Brasil e sua posição frente a questão racial. Esperamos contar com a contribuição intencional dos companheiros do programa, docentes, discentes e administrativos para o crescimento da pesquisa e o justo cumprimento das metas expostas em cada parte do projeto.

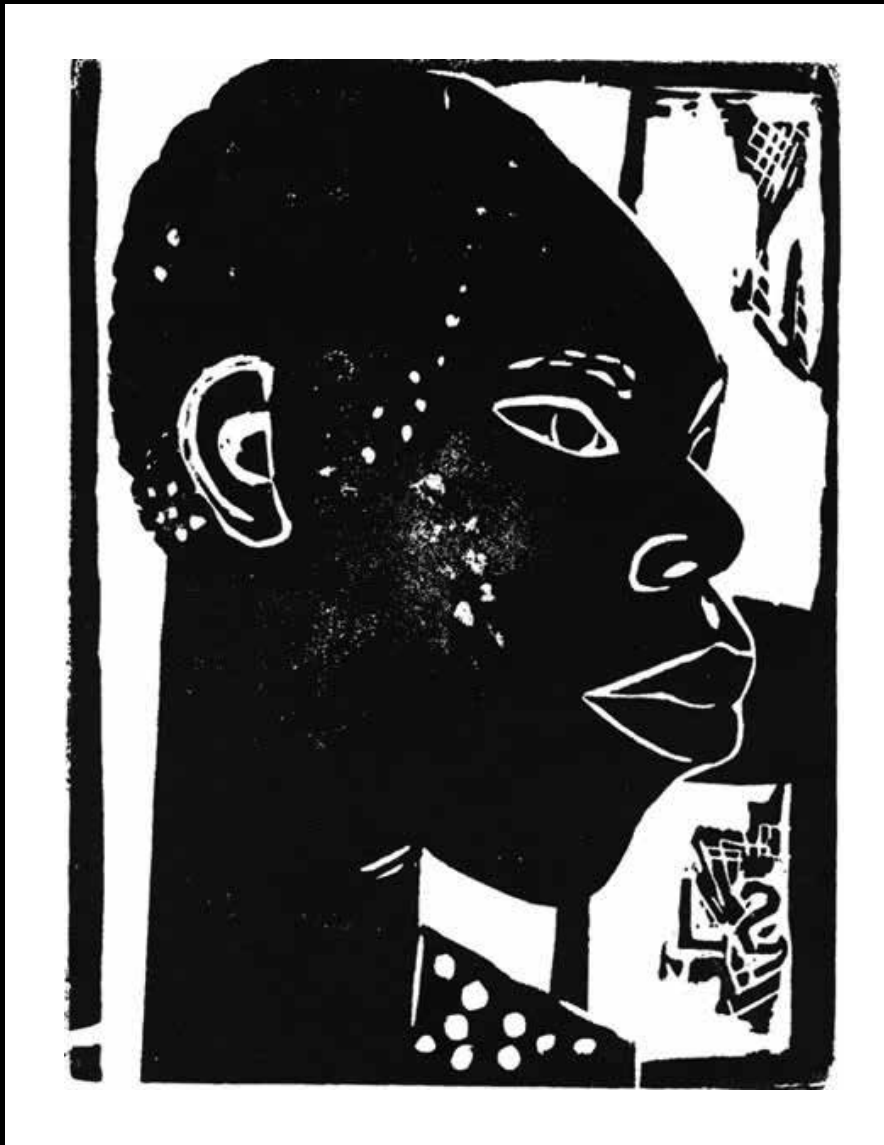
Essa dissertação está dividida em quatro partes, sendo, introdução, quatro capítulos e considerações finais. Os capítulos estão estruturados da seguinte forma:

O capítulo I – *Identidade, cultura e mídia. Espaços, vãos e desvãos do negro* faz-se uma trajetória exploratória, não necessariamente diacrônica, da formação da identidade do negro em dois contextos culturais diferentes: o Brasil e os Estados Unidos da América. Torna-se clara a necessidade de ser colocado a que universo conceitual remete-se ao falar em formas tão abrangentes quanto a identidade, a cultura e a mídia. Os elementos históricos e sociais expostos são suporte às questões ligadas à identidade e à cultura, constituição em si de uma forma de entendimento.

O capítulo II – *A linguagem da hibridização*, buscam-se ao longo da história das mídias e da própria história em quadrinhos quais os elementos de linguagem que fazem dessa forma de expressão única e que, ao longo de mais de um século tem marcado sua presença e força nos mais diferentes contextos culturais. Esse capítulo age como um catalisador do objeto proposto ao expor os mecanismos e possibilidades do meio em que se buscarão as representações do negro, modelos e identidades.

No capítulo III – *Os caminhos da linguagem: a Semiótica como técnica*, expõe-se a semiótica como técnica de pesquisa e dentro da enormidade dessa ciência qual recorte será utilizado para dar visibilidade aos elementos de análises propostos. O que é linguagem e quais são os mecanismos da linguagem dos quadrinhos, têm destaque importante. Por fim, descreve-se como será feita a perscrutação do objeto para que se evidenciem os elementos relevantes à análise.

O Capítulo IV – *Onde estará? Recorte e análise de dados*, por fim se traz a tabulação sistêmica da coleção proposta, que tem por finalidade dar suporte às análises dos elementos elencados ao longo de todo o trabalho. É nesse capítulo também que se faz a discussão e a análise acerca dos dados levantados pela técnica apresentada.



Cabeça de negro - Xilogravura Lasar Segall - 1929

CAPÍTULO I

IDENTIDADE, CULTURA E MÍDIA. ESPAÇOS, VÃOS E RESVÃOS DO NEGRO



Figura 2 - Chuck Clayton é um personagem adolescente negro publicado pela Archie Comics. É amigo de Archie Andrews. Apareceu pela primeira vez em Pep Comics # 257, em 1971.

Pretende-se, nesse capítulo, discutir identidade e cultura que serão a base para contextualizarmos o espaço do negro na mídia e, em instâncias finais nas histórias em quadrinhos. Em um capítulo que fala de identidade e negros, peço uma licença em relação ao uso do discurso mais impessoal para um relato pessoal, passando assim do “nós” para o “eu”. Esse adendo pode não ser de todo valioso na discussão teórica, mas traz à baila os motivos que me levaram a empreitar tal contenda.

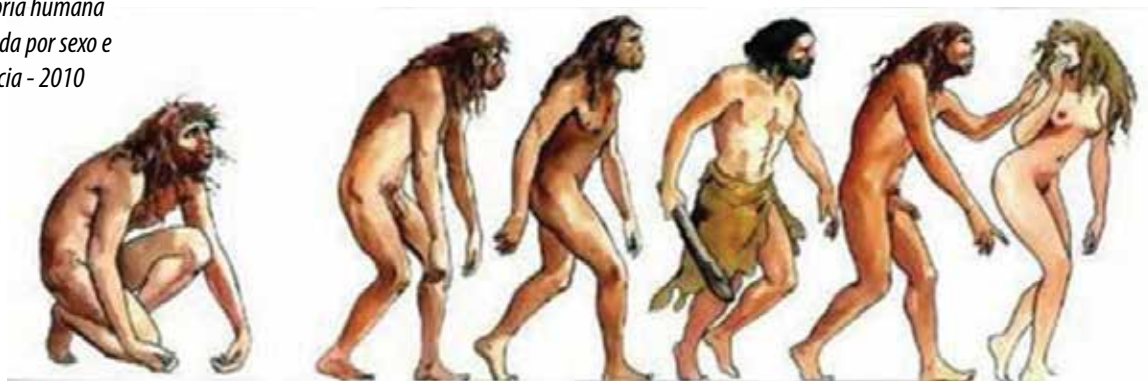
“Eu faço parte dos aproximadamente 51% da população negra do Brasil. Por negros, entendamos a junção de pretos e pardos. Muito distante da fantástica Roma negra de Ruth Landes ou Gilberto Freire, esse ‘império’ criado sobre a égide da escravidão, miscigenação, colonização/recolonização, exploração festiva e racismo cordial não tem por hábito dar crédito. A ideia de uma nação miscigenada serve de conforto às majorias negras, trazendo em si a noção de pertencimento: se somos uma nação de mestiços, somos todos iguais; mas a minoria branca e elitista historicamente privilegiada não vê

dessa forma. É esse caldeirão cultural que me trouxe à vida. Filho de mãe negra e pai branco sempre tive uma sensação de deslocamento. Sempre me vi mais como negro do que como branco, por conta até do distanciamento físico da família paterna, entretanto, sempre que me autodeclarava, eu ouvia: “ah, mas você não é negro, você é moreno” ou “você nem é tão escuro assim”. Não bastassem elementos, sob o calor dessa forja, um ingrediente a mais se fazia presente: meu pai é nordestino em todo o valor de estereótipo imaginável e amável. Cresci assim num ambiente onde a agressão verbal velada ou amistosa a nordestinos sempre foi tão lícita quanto a negros. Quem sou eu? Não sou negro o suficiente para sê-lo, não sou branco por um matiz marrom óbvio na pele. Nego no meu íntimo minha herança cultural nordestina por uma rejeição introjetada. Identidade para mim é algo em constante suspensão de valor, sempre performática ora aderindo ora rejeitando elementos que possam servir como moeda de troca. Essa inquietação é minha estrada e é aqui que meu caminho me trouxe. Fecho assim esse parêntese”.

1.1 Identidade e comunicação

Fomos “gentilmente” prevenidos, durante a apresentação de um *paper* em um congresso, sobre o uso do termo “raça negra” como sendo um erro, já que biologicamente fazemos parte de uma mesma “raça” (Reino: *Animalia*, Filo: *Chordata*, Classe: *Mammalia*, Ordem: *Primata*, Família: *Hominidae*, Género: *Homo*, Espécie: *Homo sapiens*, Subespécie: *Homo sapiens sapiens*). Todavia o termo é comumente citado nas ciências sociais e de uso corrente na fala cotidiana, referindo-se ao conjunto dos indivíduos, que procedem da mesma família ou do mesmo tronco: a raça humana; origem; geração; cada uma das variedades da espécie humana ou de qualquer espécie de animais; classe; espécie; estirpe; casta; qualidade. Sendo esses sinônimos comumente encontrados também no nosso léxico oficial. Para evitar conflitos conceituais abordaremos somente o termo “negro” como afro-descendentes o que cabe, no contexto brasileiro, a toda subdivisão subsequente que gera outros como: pardo, mulato, cafuso, etc.

Figura 3 - A evolução segundo Milo Manara. Parte de uma série de quadros que retratam a história humana marcada por sexo e violência - 2010



<http://www.repositor.net/images/content/files/milo-manara-man-H.jpg>

A questão que se busca explicitar nesse capítulo é a da identidade e cultura, ambas, segundo Luís Mauro Sá Martino (2010), como uma problemática da comunicação. Em mais de um ponto do livro, Martino cita as narrativas míticas de origens dos povos como um fator agregador do grupo. Dá a ideia de pertencimento, e também de conceitos como identificação pelo que nos é igual e alteridade, ou seja, distinção do que é diferente de nós: o outro. A identidade está vinculada ao conhecimento e este é transformado em relações comunicativas, resultado de uma interação entre pessoas e culturas – O conhecimento transformado em relações de comunicação é o início e o fim de um longo processo de construção de quem pensamos que somos. Identidade é, nesse contexto, como as pessoas se veem em seu espaço original ou fora dele. Martino traça também como a identidade é marcada simbolicamente e reproduzida por meio de sistemas de representações, tendo bases materiais, sociais, econômicas e políticas, bem como aquelas ligadas ao corpo. “Muito do que sabemos chega até nós por narrativas, nós nunca tivemos contato direto com o fato. Tais narrativas nos socializam nos papéis de idade, gênero e assim por diante. Oferecem-nos um modelo de conformidade ou contestação”. (GERBNER, 1999, p 9)

Anteriormente tais representações eram construídas de forma “artesanal”. Hoje, entretanto, elas são produzidas em massa, articuladas politicamente, resultados de um complexo processo de criação e divulgação próprio aos meios de comunicação. Martino (2010) destaca que a massificação das representações ataca diretamente a noção identitária local por opor-se a ela como uma força homogeneizadora do discurso, ao qual hoje damos o nome de globalização. A globalização afeta tais representações de origem, elemento fundamental na definição de quem se é. Têm-se por resultado uma cultura híbrida que, citando o *Poder simbólico*, de Bourdieu, vem para impor uma representação comum ao mundo. Em situações contingentes não se discute mais quem você pensa que é, mas eles deixam que você seja.

Ocupar um espaço, habitar, significa preencher esse lugar de elementos significativos, dar sentido à realidade física. Os textos culturais, conjunto de elementos, que organizados produzem algum tipo de sentido, ligados à identidade são produzidos no contexto de experiências significativas na vida cotidiana e, interligados a uma memória, passam a fazer parte de uma representação do eu. Eles auxiliam no exercício de atribuição do sentido das coisas. Assim, as narrativas de passados particulares e grupais são peças-chave

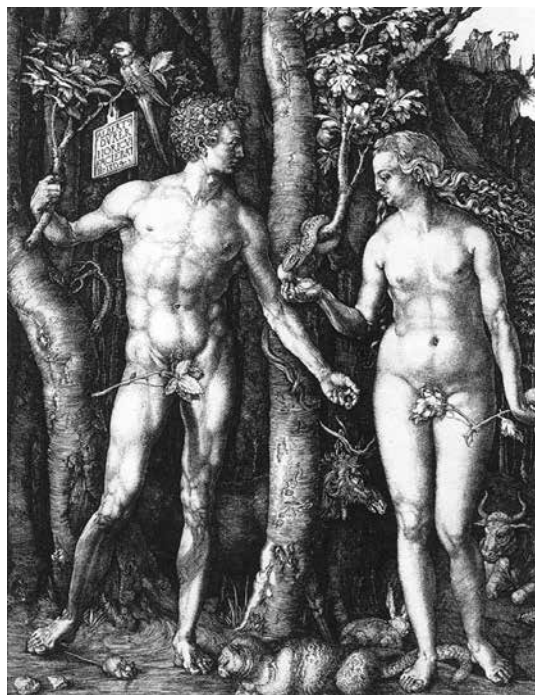


Figura 4 - Mito de origem unificador de judeus e cristãos. Adão e Eva no Paraíso - Albrecht Dürer - 1504

na formação dessa memória. “Os textos culturais atuam como referências na construção de significados da vida cotidiana. A capacidade de ler esses signos estabelece quem está dentro dos limites de vínculo com o grupo”. (MARTINO, 2010, p 68)

A noção de pertencimento ou exclusão das tribos que a posse de determinado produto, de determinada marca pode trazer, assim também, informações corriqueiras sobre os gostos, ligadas a audiência de determinado programa pode, igualmente, ser fator de agremiações. Pode-se completar traçando que a apropriação de identidades via consumo não é pacífica e sem a devida negociação da recepção. É antes, sim, um processo que se dá por meio de diversas variáveis de *usos e gratificações*.

Edward Said (2003) apresenta a noção de orientalismo, pensando como se deu a criação de um oriente mítico no imaginário ocidental, em particular o europeu. Mais importante, porém, é dizer que para Said os discursos sobre o oriente ainda hoje ecoam sobre essas primeiras construções, porque um discurso sempre se funda em outro, seja para contrapô-lo ou confirmá-lo. A noção de uma realidade, nesse caso, é cristalizada em discursos que atravessam o tempo, as artes e saberes, contribuindo para a consolidação de uma forma mais ou menos única de se tratar do oriente. Ngugi Wa Thiong’o (1986) traz a literatura, comunicação e identidade. A definição da língua foi acompanhada por um novo cânone cultural: a literatura, ou seja, o conjunto de narrativa de um povo. Quando na situação de colonização, ao se estabelecer outra língua ao povo dominado, esta também impõe um novo jeito de pensar, com narrativas externas ao grupo, que vão desde os fatos recentes até o ataque contra às origens fundadoras dessa identidade. *A desterritorialização da cultura*, de Homi K. Bhabha (2008), questiona como a cultura acontece nos espaços de comunicação, organizados e reorganizados a cada momento, dentro das possibilidades econômicas, políticas e culturais de sua realização. Deslocamentos humanos, guerras, processos migratórios contínuos, entre outros são citados como forma de afastamento dos grupos dos locais fundadores de sua cultura. Bhabha (2008) aponta para novas maneiras de se contar a história das próprias identidades em uma história sem vínculos, possível quando ajustada para os espaços de uma cultura sem local.

Articulando cultura da mídia a representação de gênero, classe e raça, Bell Hooks (2007) constrói um discurso particular de questionamento da dominação a partir de ações e discursos. Mais do que serem mutuamente excluídas, essas formas parecem apoiar-se umas nas outras para manterem a hegemonia e os aspectos da dominação. O importante é observar, antes de nomear um “vilão”, como todos se apoiam na criação e manutenção de representações, políticas sociais, leis e costumes que legitimam as diversas maneiras de dominação, levando em conta os próprios movimentos de desistência,



fomentando-os ou aproveitando-se deles.

Martino (2010) escreve sobre identidade mediada, com o objetivo de mostrar como os indivíduos se relacionam com a tecnologia, e em especial as tecnologias da comunicação, em diversos momentos da história e como elas alteram a percepção de realidade do indivíduo. Em sua análise temos num primeiro momento, a tecnologia escrita e tomam-se como referências, as análises de *Fedro* de Platão (responsável por uma visão crítica da técnica que dá suporte à razão, à forma como estrutura esse conteúdo nos limites do conhecimento – não é possível separar o que se comunica do meio pelo qual se faz isso. Passa-se pela disseminação dos signos escritos em larga escala com o surgimento da imprensa, a partir da criação da prensa de tipos móveis de Gutemberg em 1442, dentro da visão de Marshal McLuhan e J. Meyrowitz (1972). Vê-se o surgimento do *Homo typographycus*, dependente da palavra escrita, seu sentido principal é a visão, as sensações chegam a partir da leitura – atividade intelectual individualizante que se opõe à narração coletiva. Prossegue-se para a imagem eletrônica de Daniel Boorstin em *The Image* – que traz pela primeira vez a interação da imagem no campo perceptivo e de representação do indivíduo, ou seja, a hegemonia da imagem como categoria principal de representação do mundo – a expansão da superfície que supera o conteúdo. Finaliza-se com as transformações da percepção na indicação de um pós-humano visto em *Manifesto Cyborg* de Donna Haraway. As tecnologias da comunicação fragmentam o mundo em bits e reduzem a si mesmas em dispositivos mínimos que passam a integrar parte do corpo humano, vide celu-

Figura 5 - A Bíblia de 42 linhas, grande obra de Gutenberg. Primeiro livro impresso pela prensa de tipos móveis.

lares que são TV, *walkman*, agenda, internet, etc. Esse percurso apontado por Martino é exploratório, trazendo como tais autores se posicionaram diante de diferentes mídias, a respeito de sua articulação com a experiência humana.

Luís Mauro Sá Martino (2010) cita ainda uma análise mais abstrata sobre a questão da produção de discursos e a leitura dos mesmos, ambos dentro de um ambiente da cultura do hipertexto, onde cada representação traz consigo uma infinidade de outras que lhe são anteriores e fundamentais, questionando assim a autonomia ou mesmo ineditismo dos discursos. Além disso aponta pistas e nunca dá respostas sobre a questão central do livro: comunicação e identidade. Tanto o “eu” leitor, quanto o produtor de discursos e vice-versa ficam sozinhos enquanto “eu” e o “outro” no percurso da construção de uma identidade em um contexto cultural mais amplo a que não se pode ter total acesso, quais referências são cruzadas na produção das representações num jogo onde alteridade e identificação se misturam o tempo todo. Dizer “quem sou eu” é na verdade dizer “quem eu penso que sou”, ou quem eu quero que o outro (idealizado) pense que eu sou, assim como as identidades performáticas com as quais nos deparamos nos textos culturais são ao mesmo tempo espelho. (MARTINO, 2010).

Jessica L. Davis e Oscar H. Gandy Jr. (1999) no artigo *Racial Identity And Media Orientation: Exploring the Nature of Constraint* trazem uma perspectiva cognitiva sobre a identidade, a partir do conceito de Tajfel sobre identidade social, ou seja, a identidade que o indivíduo apresenta em relação ao grupo a que pertence e que lhe é atribuída. Distinguem-se a autoidentificação voluntária e outras das quais a determinação é independente da vontade, cita-se o caso de gênero ou raça:

(...) identidade social fornece uma ligação psicológica entre o sentido de si mesmo e de identificação com um grupo, identidade social, (...) a participação no grupo e o valor emocional e significância que um indivíduo atribui à associação nesse grupo. No entanto, há certos grupos em que voluntariamente escolhemos ser membros e outros grupos em que, em virtude do nosso nascimento, dizemos pertencer. Neste sentido, os membros do grupo racial podem ser vistos como um recurso se ele reflete uma voluntária auto-designação em que um indivíduo se identifica com outros membros deste grupo. Como alternativa, os membros do grupo racial podem ser vistos como um fardo ou constrangimento, se uma pessoa só se identifica como afro-americano, porque não há outra escolha. (TAJFEL Apud DAVIS e GANDY, 1999, p.369)

Pode haver uma dissociação entre a identidade do indivíduo e a identidade atribuída em relação ao grupo a que pertence. No Brasil, antes das ações de valorização da raça negra que começaram timidamente na mídia na década de 1980, as pessoas tinham dificuldade de se autodeclararem negras. Usando termos modalizadores como “pardo”, “moreno escuro” e assim por diante.

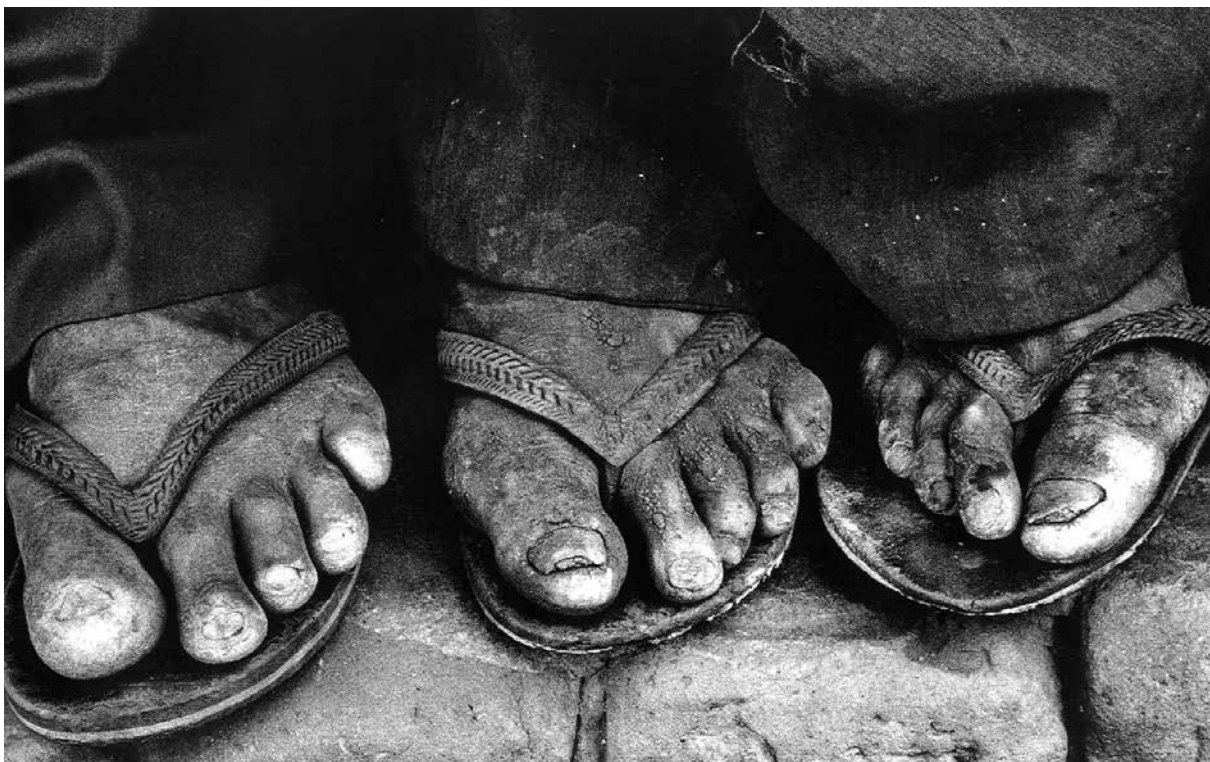


Figura 6 - Sebastião Salgado - Sem título, ensaio: A luta pela terra - 1983

Esses fatos refletem de maneira incisiva sobre o Censo de 1980, quando foi identificado 44,7% da população como sendo negra (5,9% pretos + 38,8% pardos). No Censo de 2010 esse números passaram a 7,6% de pretos e 43,1% pardos, perfazendo um total de 50,7% de negros. Embora pareça um crescimento tímido, ele representou uma mudança de percepção de que, no Brasil, os negros são a maioria. E são, acima de tudo, resultados não somente de um crescimento vegetativo ou natural, ou seja, a diferença entre a taxa de natalidade e a taxa de mortalidade da população negra, mas a possibilidade positiva de autoafirmação e autoidentificação.

Outro termo que requer a devida contextualização é “cultura”. Vemos uma proliferação de sentidos quando aparece nos mais diversos contextos e em diversos momentos, em especial na mídia, ganha os contornos do conceito clássico, ou seja, a elevação intelectual e moral do homem pela aquisição de conhecimento, arte, etc; palavra que tem sua raiz em cultivo e muito guarda do sentido original, a ideia de um melhoramento e seleção. Tal conceito veio abaixo com a consolidação do campo da antropologia enquanto ciência, ou ao menos deveria no que diz respeito aos discursos acadêmicos. Para esse trabalho usaremos as premissas expostas por Thompson (1995) de uma “concepção estrutural” da cultura. Thompson parte da concepção simbólica da cultura elaborada por Clifford Gertz, que muda o foco das análises antropológicas de uma ciência iminentemente analítica para uma interpretativa com bases semióticas. Thompson expõe, sem minimizar o valor desse trabalho, algumas críticas levando a

concepção simbólica a um outro nível, buscando resolver ou mesmo evitar tais pontos conflitantes que ele utiliza para dar um passo além; é a crítica da falta de contextualização das estruturas sociais aos fenômenos culturais. Assim:

(...) uma “concepção estrutural” da cultura, com o que quero significar uma concepção que dê ênfase tanto ao caráter simbólico dos fenômenos culturais como ao fato de tais fenômenos estarem sempre inseridos em contextos sociais estruturados. Podemos oferecer uma caracterização preliminar dessa concepção definindo a “análise cultura” como o estudo das formas simbólicas – isto é, ações, objetos e expressões significativas de vários tipos – em relação a contextos e processos historicamente específicos e socialmente estruturados dentro dos quais, e por meio dos quais, essas formas simbólicas são produzidas, transmitidas e recebidas. (THOMPSON, 1995, p 181)

Por esse viés pode-se entender cultura como sendo o conjunto das formas simbólicas, ou seja, ações, objetos, expressões, etc, elementos significativos produzidos pelas comunidades no decorrer de sua história. Tais formas simbólicas são as representações que dão unidade e identidade grupal e, em última instância individual. A ideia de pertencimento é moldada pela cultura do grupo. Esse grupo pode ser entendido como um estado-nação, minorias étnicas e até moradores de uma dada localidade, podendo definir quem somos nós e, por conseguinte, quem são os outros. Contudo para entender tais formas simbólicas é importante que seja sempre levado em conta o seu caráter estrutural e estruturante, isto é: tais formas são construídas em, e para, grupos de interesses conflitantes com relações assimétricas de poder. Coloco o “para” por compreender que grande parte dessas representações são na verdade um discurso que, afora toda a subjetividade do seu interlocutor, vem sob encomenda para legitimar a autoridade de um campo, passando a constituir uma realidade formal onde quem detém o poder, guarda para si a prerrogativa de determinar quem é ou não é.

A questão da identidade e da cultura pensadas na contemporaneidade aponta o contexto dialético que engendra os discursos de nós mesmos nesse momento conturbado, em que os pensadores mais agudos do tema (pela dificuldade que imersão produz), são incapazes de gerar um consenso. Pós-modernidade, modernidade tardia, avançada ou líquida, os nomes são diversos para tentar expressar um conceito abstrato do eterno presente contínuo, cujo evento pretérito, referente à modernidade, é tão próximo que não conseguimos nos desvencilhar por completo dele. Não vamos nos debruçar sobre um cabedal teórico dessa enormidade, pois este não é o cerne do nosso interesse. Iremos, sim, trazer por vezes conceitos que sirvam de base para os argumentos que optamos por chamar de contemporaneidade.

Nesse momento, dois pensadores nos são muito caros: Stuart Hall e Anthony Giddens. Cada contribuição busca entender a identidade ou identidades. O eixo do qual partem é que a globalização provocou uma declínio nas identidades tradicionais e locais, que tinham base na história, nos grupamentos familiares e étnicos, etc. O intercâmbio cultural exacerbado por viagens, comércio de bens e serviços, e principalmente pelos meios de comunicação levou novas representações de ser e estar. Um *ethos* exógeno (conjunto de hábitos ou crenças que definem uma comunidade ou nação, os costumes e os traços comportamentais que distinguem um povo) se fez tão próximo quanto vizinhos de muro, forçando a entrada de novas formas de conformidade dos papéis sociais tradicionais “fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto com sujeito unificado.” (HALL, 2003, p.7). Hall argumenta que:

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias e não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais ‘lá fora’ e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as ‘necessidades’ objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático. (HALL, 2003, p.12)

A esse processo Hall (2003) chama de descentramento do sujeito. A maior conexão e interdependência do local e global trazida pelo avanço das tecnologias do transporte e comunicação, se por um lado hibridizam formas simbólicas por outro as homogeneizam. Constrói o pensamento de pertencente a uma comunidade global cosmopolita e urbana, por mais que uma representação local imprima uma dura realidade de subdesenvolvimento. Marcas globais de empresa multinacionais são consumidas em todo globo independentemente de contextos ideológicos, políticos e religiosos. Nessa via de mão dupla, os locais se misturam com as identidades, que antes eram locais e podem agora ser encontradas em qualquer outro ponto. Pensando nas formas simbólicas estruturadas que compõem a cultura temos a imanência da força desigual do mercado, impondo certos padrões que se encontram em todos os lugares, esses relacionados ao consumo:

Os fluxos culturais, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de ‘identidades partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo. (HALL, 2003, p.74)

E ainda:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente!’ (HALL, 2003, p.75)

Assim, a globalização inclui processos que hibridizam - colocando culturas e identidades em confronto permanente. Vemos, senão a falência, a debilidade dos estados-nação frente as corporações de comércio e as tecnologias da informação. Atacando até a quase destruição do que se conhece por cultura nacional. Enfraquecido, o apego ao espaço tradicional de representação do eu, enquanto indivíduo pertencente a uma história e herdeiro de uma tradição, perde o eixo ao redor de onde gravitava um número limitado de possibilidades representativas para um sem número de outras possíveis. Se o “eu” passa a ser fluído, levando a um inegável processo de individualização, em que cada pequena parcela de discurso que o forma é coletada de maneira a fazê-lo único, também se impõe a necessidade de que o “outro” ganhe contornos mais específicos, capazes de garantir os limites necessários de não pertencimento e afastamento. Esses contornos, via de regra, são de detração e abjeção.

*Figura 7 - Imagem do filme
Tempos Modernos de Charles
Chaplin - 1936*



http://chudebetermba.files.wordpress.com/2009/05/amerex-chaplincharlitz2moderntimes29_01.jpg

Giddens (2002) parte do mesmo princípio, seguindo por outros caminhos. Ele lança mão de dois conceitos básicos calcados em ensaios anteriores: o de desencaixe/reencaixe e de reflexividade das práticas sociais. Desencaixe/reencaixe para ele trata da desconexão presente nas sociedades tradicionais de tempo e espaço. Mais uma vez a tecnologia a serviço de uma integração global expande o tempo e comprime o espaço. Se esses dois conceitos eram ligados ao decorrer dos fatos no dia, na vida e assim por diante, eles agora foram profundamente transformados pelos meios, distâncias antes inimagináveis agora são transpostas por aviões, colocando presencialmente “lá” ou trazendo o “lá” no campo da virtualidade. “(...) processo de deslocamento das relações sociais de contextos locais para um contexto que articula distâncias indefinidas de tempo-espaço” (GIDDENS, 1991 p.29). Se temos desencaixe da dimensão local, o reencaixe se dá na dimensão local-global, ou seja, a reconfiguração do local por relações sociais trazidas desses contextos.

Já a reflexividade é outra grande característica da vida social moderna, que segundo Giddens (2002) fora acentuada na cultura contemporânea. Para ele as práticas sociais são “constantemente examinadas e reformuladas à luz de informações renovadas sobre estas próprias práticas, alterando assim constitutivamente seu caráter.” (p.45). A reflexividade sempre existiu, o que a fez ganhar contornos mais vultosos foi a possibilidade de acesso à informação. Quanto maior a quantidade de informação, maior também a possibilidade de inferência sobre as práticas sociais e suas conseqüentes transformações levando a uma radicalização da reflexividade.

A construção de uma identidade coerente depende de uma autobiografia coerente e primordial, sendo pois, um discurso sobre si mesmo. No enfoque contemporâneo sobre a identidade ligada à questão da reflexividade Giddens destaca: 1) “O eu é visto como um projeto reflexivo, pelo qual o indivíduo é responsável”. (GIDDENS, 2002, p.74) O que uma pessoa se torna depende das ações nas quais se envolve, nas escolhas quanto ao que deve ou não fazer. 2) A reflexividade da autoidentidade nunca cessa. De tempos em tempos nos perguntamos sobre o que estamos fazendo. E com base nas respostas que conseguimos reformulamos a forma como agimos. 3) A reflexividade afeta também o corpo. O corpo é apresentado como uma forma de construir um eu diferenciado. “Experimentar o corpo é uma maneira de tornar coerente o eu como um todo integrado, uma maneira do indivíduo dizer ‘é aqui que vivo’”. (GIDDENS, 2002, p.76)

Cada vez mais rápido tais práticas sociais são reconfiguradas à luz de novas informações, por vezes, antes mesmo de uma devida sedimentação na sociedade tais condições da contemporaneidade fazem com que o indivíduo se depare com um grande número de variedade de escolhas, que se configuram como estilos de vida:



Figura 8 - Cena do filme *Metrópolis* de Fritz Lang - 1927

(...) nas condições da alta modernidade, não só seguimos estilos de vida, mas num importante sentido somos obrigados a fazê-lo – não temos escolha senão escolher. Um estilo de vida pode ser definido como um conjunto mais ou menos integrado de práticas que um indivíduo abraça, não só porque essas práticas preenchem necessidades utilitárias, mas porque forma material a uma narrativa particular da autoidentidade. (GIDDENS, 2002, p.79)

A pluralidade de caminhos quanto aos estilos de vida tem como base algumas características específicas: 1) Escolhas plurais – a possibilidade de escolher entre diversas alternativas possíveis – isto é, o indivíduo agora pode optar, dentro de limites, por estilos bastante diferenciados. 2) A vida moderna pressupõe a interação social em ambientes bastante diversos. Certos estilos de vida estão fortemente ligados a alguns ambientes específicos e também em parte da diversidade de ambientes, onde na interação com as escolhas individuais tendem a ser fragmentados, pois modos de agir e de ser que são necessários em determinados ambientes, são dispensáveis em outros. 3) A reflexividade nos leva a viver numa situação de dúvida metódica. Com o conhecimento sendo constantemente reformulado fica difícil decidir sobre como agir. E os mesmos problemas podem ter diversas formas de resolução. 4) As experiências transmitidas pela mídia influenciam as escolhas de diversas maneiras. A mídia oferece acesso a possibilidades, ambientes, e estilos de vida antes desconhecidos; e ao mesmo tempo, ajuda a diminuir as diferenças entre ambientes antes afastados e modos de vida bastante diferentes.

1.2 O negro em dois contextos

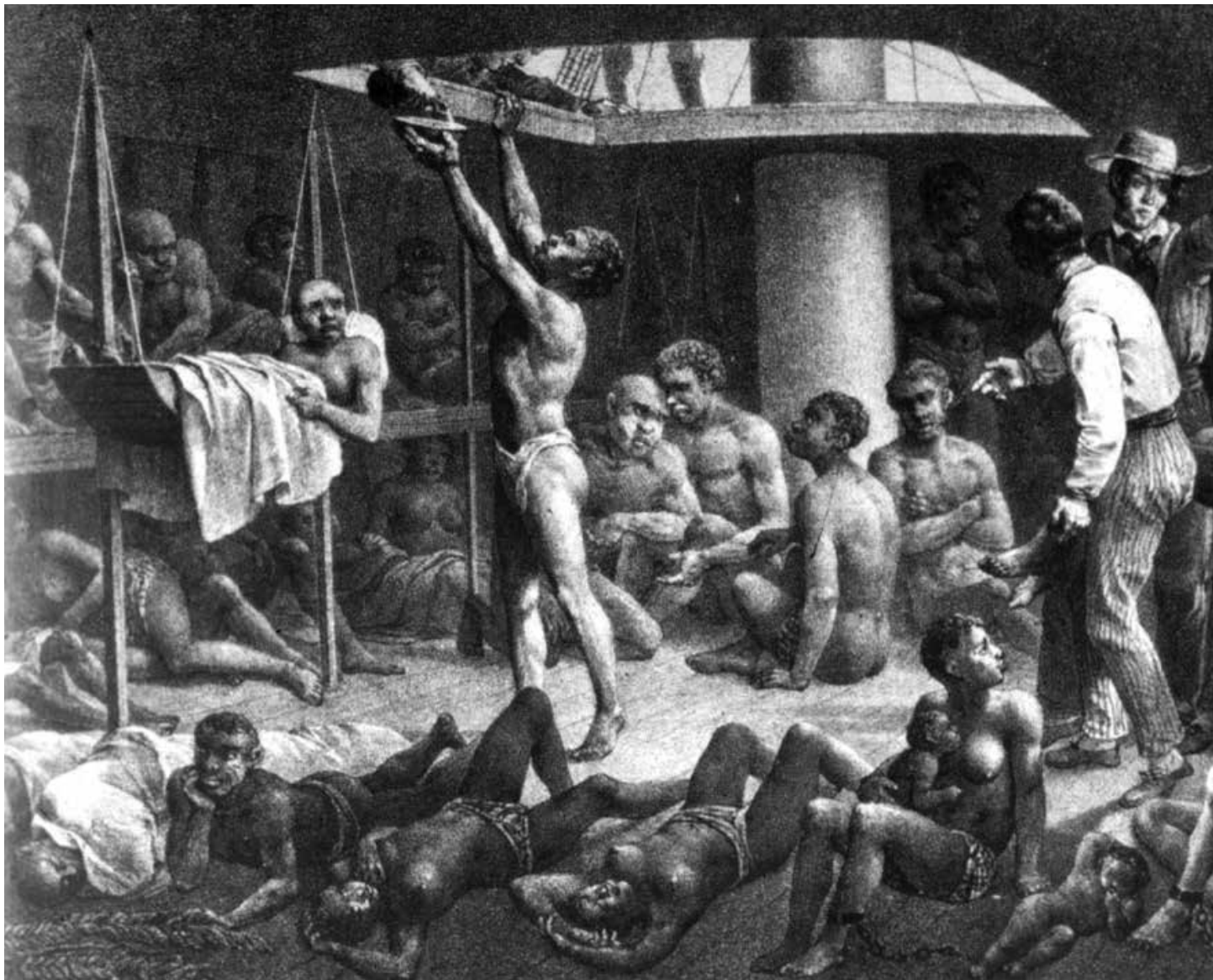
*As identidades podem funcionar,
ao longo de toda a sua história,
como pontos de identificação e apego
apenas por causa de sua capacidade
para excluir, para transformar o
diferente em "exterior", em abjeto.*

Stuart Hall

Ao discorrer em um traçado paralelo entre os negros americanos, pensando no binômio Brasil/Estados Unidos, é impossível não levar em conta que estamos falando, na verdade, de dois universos distintos que, se não são por completo díspares, são no mínimo divergentes, ainda que ambos sejam profundamente crivados pela escravidão como um dos marcos fundadores dessas nações. Esses dois países têm a maior população negra fora da África. Artigos como o de Angelina Pollak-Eltz (1970) tentam traçar a origem dos negros trazido à América. Claro, a falta de documentação e imprecisão dos registros que remontam ao século XVI tornam essa tarefa quase impossível, levando a números diletantes com o quais temos que trabalhar. Acredita-se que nos aproximados 300 anos de dominação colonial sobre as Américas, algo entre 10 e 15 milhões de negros foram trazidos ao continente. Quando do período da abolição, na segunda metade do século XIX (1865 EUA e 1888 Brasil) o número de negros nos dois países era algo em torno de 10 milhões. Em 1960 o número de negros nos Estados Unidos eram de 4,4 milhões e os números do primeiro censo brasileiro de 1872 falam em 5,8 milhões.

Não se podem obter datas exatas, como tampouco a porcentagem do elemento africano na população dos diferentes países americanos. Isto já é difícil, porque elementos sócio-psicológicos têm um papel importante na definição do "negro". Além disto, o processo de mestiçagem avançou tanto, sobretudo na América do Sul, que às vezes é muito difícil dizer qual elemento racial seria predominante em um indivíduo. (POLLAK-ELTZ, 1979, p. 99)

Tem-se apresentado um dos elementos que passa a ser de mister na compreensão das distinções culturais entre Brasil e Estados Unidos em relação aos negros, o conceito da miscigenação. Um traço comum no Brasil mas não tanto nos EUA. Para uma melhor compreensão é importante tanger alguns fatos pontuais na questão da formação identitária dos negros nesses dois contextos.



http://1.bp.blogspot.com/_6BfXcm8vYk7TULIE4B2NLI/AAAAAAACGg/gw8Dhr6mo5s1600-55462.jpg

Figura 9 - Reprodução do Navio Negroiro - Johann Moritz Rugendas - 1830

1.2.1 Uma breve história de lutas

O ideário de novo mundo reforçado a partir das descobertas europeias do final do século XV e XVI trouxe consigo duas formas de pensar essas terras, como um meio de expandir os horizontes dos impérios de origem: uma delas pela expropriação e exploração comercial da colônia, que caracterizou a criação dos entrepostos ibéricos (Portugal e Espanha) e uma outra que buscava criar um novo país, um novo recomeço longe das rugas do velho continente. Assim os peregrinos, primeiros colonos da América do Norte, buscavam essa nova vida a partir do século XVII. O escravismo não era incomum no período, povos dominados em guerras, que desde o mais longínquo vestígio de civilização, vinham sendo usados como escravos. Esse modelo, no entanto, parecia extremamente adequado às imensas lavouras e demais demandas que o florescente capitalismo mercantil exigia na época. Portugal já vinha se utilizando



dessa lógica, com escravos trazidos da África nas Ilhas de Cabo Verde e Madeira e tal prática se estendeu à América. Pollak-Eltz (1970) escreve que apenas Portugal, Inglaterra e França tinham entrepostos no continente africano, onde os negros eram capturados e enviados para os mais diversos pontos do mundo. A Espanha comprava os escravos que usava hora de um, hora de outro.

Nesse ponto, faz-se necessário um salto que compreenda esse primeiros anos do tráfico negreiro para as Américas, até o conturbado século XIX, que foi quase por completo marcado pelos sucessivos movimentos e conflitos que levaram ao fim da escravidão. Os ideais de igualdade, fraternidade e liberdade pregados na Revolução Francesa, no século anterior passaram a ser incorporados pelos povos do mundo, chegando a transformar até mesmo as instituições mais conservadoras, como a igreja e o Estado. Dessa forma a escravidão passa a ser “algo bárbaro”, que denegria a imagem de um país pela forma ultrajante com que submetia outro ser humano ao nível de propriedade, menos que humana.

O primeiro país a abolir a escravidão foi a Dinamarca, em 1792 – embora a lei criada nesse período só entrasse em vigor em 1803. Em 1815 no Congresso de Viena ficou definido como ilegal a comercialização de africanos nos portos do norte.

A Inglaterra, um dos maiores traficantes de escravos, aboliu a escravidão em todo o seu território em 1833. A emergência do capitalismo industrial demandava um novo mercado consumidor que só poderia ser criado por trabalhadores assalariados. A abolição ganhava assim o seu maior aliado. Em 1845, o Parlamento inglês aprovou a lei *Aberdeen*, a qual permitia à esquadra inglesa prender navios escravos e julgar os tripulantes como piratas. Em 4 de setembro de 1850 passa a vigorar no Brasil a Lei Euzébio de Queiroz que colocava fim ao tráfico de africanos para o Brasil. Outro ponto que prenunciava o fim da escravidão no país aconteceu 21 anos depois, em 1870 com a Lei do Ventre Livre que determinava que os filhos de escravos nascidos a partir da promulgação da lei seriam automaticamente livres. Em 1885 a Lei Saraiva-Cotegipe, conhecida como Lei dos Sexagenários, tornava livre os escravos com idade superior a 60 anos, mediante compensação ao seu proprietário. Uma lei um tanto insi-

piante já que poucos cativos atingiam essa idade e os que chegavam não tinham como prover seu sustento. Ainda assim, representou um arrefecimento no regime escravocrata, sendo visto cada vez mais como uma abominação. No dia 13 de maio de 1888, Dona Isabel, princesa imperial do Brasil, assina, juntamente com o então ministro da agricultura Rodrigo Augusto da Silva, a Lei Áurea, alforriando em definitivo todos os escravos no Brasil.

Nos Estados Unidos a abolição se dá no contexto da Guerra Civil Americana (1861 – 1865). A guerra se deu entre os Estados do Norte, mais industrializados contra os Estados Confederados do Sul, de natureza predominantemente agrária, o que era usado como justificativa da impossibilidade de libertação dos escravos. A princípio o presidente Abraham Lincoln, passara praticamente todo o seu primeiro mandato engajado nessa Guerra que foi deflagrada poucos meses de sua posse e durou até pouco antes do fim de sua vida, já no se-

gundo mandato. Tratava-se de uma guerra pela unificação do país, contudo a necessidade de mais homens no *front* de batalha reposicionou o conflito como uma guerra pela libertação dos escravos. Dessa feita, o presidente assinou a *Emancipation Proclamation* em 1º de Janeiro de 1863. No entanto, a libertação só se efetivou com a total proibição da escravidão em território americano com a promulgação pelo congresso da 13ª Emenda Constitucional, em dezembro de 1865. Com a vitória do norte sobre o sul isso resultou numa total reestruturação do modo de vida, *não somente no sul mas em todo o país, que tinha agora que lidar com mais de 4 milhões de ex-escravos.*

No momento da abolição, nos dois países houve diferenças de extrema relevância. Nos Estados Unidos havia um contingente de 5% de escravos alforriados, aqui no Brasil, esse número era próximo a 80%. O que implicava uma grande população “de cor”, negros e mestiços livres. Esse dado é relevante para entendermos que enquanto aqui era tido até como comum negros e mestiços livres. Muitas vezes eles próprios possuindo escravos, transitando pela sociedade, o que, em parte, justifica o nosso assim chamado racismo cordial. Diferente dos Estados Unidos onde o negro não tinha outros papéis a desempenhar. Só ganhando alguma relevância quando precisou ser soldado para lutar na Guerra da Secessão. Martino (2010) menciona Franz Fanon em *Os Condenados da Terra*, que traz pela primeira vez uma análise da colonização pela visão do colonizado. Expõe que a colonização é um processo de



Figura 10 - Família americana de negros - autor desconhecido - A cerca de 1863-65

violência tanto física como ao “ser”. Ao colonizado é retirado o direito de “ser” que passa a ser uma “coisa” determinada pelo colonizador. Dessa forma a identidade é suspensa, só deixando ao dominado uma maneira de ver o mundo.

Carlos Augusto de Miranda e Martins (2009), em sua dissertação de mestrado aponta que a escravidão no Brasil tinha contornos ligados um tanto mais a aspectos econômicos do que propriamente raciais. Era mais barato/fácil escravizar nações não militarizadas em estado tribal e, uma vez que os índios locais estavam sobre a proteção da Companhia de Jesus, a África passou a ser esse manancial. O escravo era visto como propriedade, e como tal era disposto.

A verdadeira trajetória do preconceito racial, para Martins, se dá com a migração, muitas vezes deturpada, conforme ideias de Darwin sobre evolução das espécies, para as ciências sociais.

Conforma-se então a etnologia social (ou antropologia cultural), que tinha como foco central a questão cultural, vista, no entanto, sob a ótica evolucionista. Para esses antropólogos culturais, também chamados de evolucionistas sociais, o desenvolvimento das culturas deu-se de maneira sucessiva e linear, sendo cada estágio de evolução único e necessário, indo sempre do mais simples para o mais complexo (SCHWARCZ, 2008, apud MARTINS, 2009, p.18)

Tendo em vista o modo de vida, por vezes tribal, dos nativos africanos e americanos, foi então um passo natural supor que a Europa branca, urbana e industrializada passasse a representar-se como o ápice em termos de “evolução humana”, e por conseguinte o resto do mundo ocupou posições inferiores de acordo com essa nova escala ou escalada social evolutiva preconizada.

<http://2.bp.blogspot.com/-qz46G8L7A/UDUdLWZ51/AAAAAAAAAA4/xx6R0B.../CZs16100/lem+Baptista+Debret++Gravuras+de+escravos.JPG>



Figura 11 - Gravuras de escravos - Jean Baptista Debret - 1768 - 184)

“Dessa forma o progresso estaria reservado às raças puras (...), dessa maneira a evolução das nações estaria diretamente ligada à formação racial mais ou menos puras.” (MARTINS, 2009, p. 20). Negros passaram então a ser vistos como que existindo em estado de primariedade evolutiva e por conseguinte, os mestiços trariam essa “fraqueza”, em sua formação, herdada dos negros. Essa foi parte da gênese que empurrou os negros, vistos como incapazes de auto proverem e o paternalismo do branco e dele serem dependentes, para os “seus lugares”, ou seja, os rincões de pobreza, tanto urbanos quanto rurais.

É de se pensar que a emergência da abolição, tanto nos Estados Unidos quanto no Brasil traz consigo a questão do que seria feito com esse contingente de ex escravos. Passariam a ser cidadãos, com todos os direitos e obrigações que isso implica? Direito a voto? Martins (2009) ressalta que com o fim do regime escravocrata, que dava ordem à hierarquia social, como sendo perpétuo e determinava qual é o papel de quem na sociedade, o que passou a exercer essa função foi as doutrinas raciais, que ganharam força no Brasil, ainda que tais doutrinas já começassem a arrefecer entre os seus defensores da Europa, onde se originou.

O que se assistiu nos Estados Unidos foi um endurecimento das relações entre brancos e negros, em especial no sul escravocrata, com o surgimento de uma sociedade segregacionista se utilizando de todo tipo de manobras legais para barrar os negros de seus direitos. Não coincidentemente em 1865, mesmo ano da abolição, surgiu também a Ku Klux Klan, organização racista que tinha por objetivo espalhar o terror entre a população negra, como forma de coibir suas aspirações sociais e civis. Os conflitos estenderam-se de forma mais acirrada por pelo menos um século, dirimindo aos poucos o racismo institucional. A cada avanço a sociedade branca reagia com um retrocesso, como o surgimento da doutrina “iguais, mas separados”, proibia negros de frequentar os mesmos espaços dos brancos, tinham lugares distintos em ônibus e estabelecimentos públicos.

A década de 1960 foi marcada por um acirramento nos ânimos em relação à condição do negro nos Estados Unidos. Em polos opostos Martin Luther King, prêmio Nobel da Paz em 1964, lutava pela igualdade de direitos, pregando a não violência, e Malcon X, ativista dos direitos dos negros defendia responder a violência sofrida pelos negros. “Somos não-violentos com os não-violentos. Deixamos de ser não-violentos com os que praticam violência contra os nossos”. Viu-se surgir na Califórnia também um movimento chamado de *Panteras Negras*, seus líderes eram Bobby Seale e Huey P. Newton, seu lema era “Defendam-se” e se valiam de armas e confrontos, em especial com a autoridade policial, para fazer valer seu ponto de vista. Sua postura altiva e orgulhosa, promovia uma elevada autoestima para população negra e culminando com os movimentos *Black Power* e *Black Beautiful*, amplamente difundido nos Esta-

dos Unidos e no mundo. O valor estético desses movimentos é de grande importância para entender o que Stuart Hall (2003) chama de identidade *Black*.

Um bom exemplo é o das novas identidades que emergiram nos anos 70, agrupados ao redor do significante *black*, (...) O que essas identidades têm em comum, o que elas representam através da apreensão da identidade *black*, não que elas sejam, cultural, étnica, linguisticamente ou mesmo fisicamente, a mesma coisa, mas que elas são vistas e tratadas como a mesma coisa (isto é, não-brancas, como o outro) pela cultura dominante. (HALL, 2003, p.86)

Há uma representação social sobre o que é ser *black*. Essa representação é fruto do processo de globalização em que um movimento restrito aos Estados Unidos, pelos produtos culturais produzidos e exportados nesse país, passa a integrar de forma indelével outros espaços. Embora Stuart Hall (2003) citasse o contexto mais fechado da sociedade britânica, tal colocação é facilmente extrapolada para um ambiente maior.

No Brasil, assistimos a um desfile menos violento de acontecimentos, o que não quer dizer que não houve confrontos, mas o que acabou por se estabelecer é o que foi chamado de racismo cordial. Isso se deu em parte pela “normalidade” gerada da convivência com o grande contingente do elemento negro e mestiço livre. Mas ânimos menos acirrados, ou os que ao menos se expressavam de maneiras mais sutis, não significam menos preconceito. A construção de uma representação negativa do negro buscou as bases “científicas” do século XIX que o colocavam como um ser humano inferior. Sendo a raça branca, pura e com condições para atingir patamares mais elevados na escala evolutiva imaginada das sociedades, um país com 58% da sua população negra, de acordo com o senso de 1872, não constituía uma situação favorável ou desejável. Nasce, então, o projeto de embranquecimento do país.

A ideologia do embranquecimento consistia basicamente em aumentar o contingente de elementos brancos no Brasil. Com a demanda de uma nova mão de obra assalariada para tocar as lavouras, em especial de café, a solução para os dois problemas era garantir que esses novos trabalhadores fossem europeus e brancos. Martins (2009), ressalta ainda que essa visão perpassava toda a elite econômica e intelectual do país, nesse ponto de transição entre império e a república, a ponto de tornar-se uma política pública. O artigo 1º do Decreto 528 de julho de 1890, tratava de legislar sobre o caso, rezando que todo cidadão livre, sem impedimentos legais em seus países de origem, teria livre acesso ao Brasil, exceto os indígenas da Ásia e da África. Para esses, somente a autorização do Estado. Mais do que incentivar, o governo por vezes pagava as passagens desses imigrantes. Estima-se que, dos 1,5 milhã de imigrantes europeus ingressou no país entre 1890 e 1914, 63% tiveram suas

passagens pagas pelo Estado. Esperava-se com essas ações, a total eliminação do elemento negro pela seleção natural, nesses aspectos, o mestiço passa a ser visto como um elemento viável na nação, por representar um passo na direção da “pureza racial”.

Quem melhor sintetiza essa visão de uma nação onde existe uma unidade racial mestiça e miscigenação cultural foi Gilberto Freyre em *Casa Grande e Senzala*, de 1933. Pois é nesse momento, a partir da tomada de poder de Getúlio Vargas, que os intelectuais ligados a ideologia do Estado abraçaram essa obra como forma de valorizar o brasileiro, afastando-o da imagem reinante de incapacidade inata. Contudo, Elisa Larkin Nascimento (2009) aponta que esse processo é mais um desdobramento da ideologia do embranquecimento por gerar uma invisibili-

dade da identidade negra em favor de uma falsa homogeneidade, uma vez que as representações, obrigatoriamente ou preferencialmente, tomam por referência a do branco.

A identidade nacional no pensamento e na retórica dessa elite é forjada com base na unidade racial e cultural construída em torno dos conceitos de miscigenação e mestiçagem cultural, respectivamente traduzidos hoje na linguagem de raça brasileira mestiça e de cultura brasileira ou identidade brasileira mestiça. Esse discurso veicula certamente a ideologia de embranquecimento e aniquilação do processo de construção da identidade negra. Pois bem! O que seria a identidade nacional mestiça num país onde a brancura serve de referencial para tudo?. (LARKIN, 2003)

Se aqui o negro era sublimado em uma representação mestiça, nos Estados Unidos era evidenciada ao extremo, a ponto da criação de distorções como a *One-Drop Rule*, uma lei de caráter racista de 1910 do Tennessee e adotada por diversos outros Estados, que dizia que os indivíduos com qualquer grau de ancestralidade negra, era por conseguinte negro (uma gota de sangue) e dessa forma inferior. Essa lei só foi revogada em 1967, contudo levou diversos afrodescendentes, que não tinham características físicas negras evidentes, a mentirem ou ocultarem suas origens para se verem fora dessa regra. Além do número menor de mestiços no país, essa regra ainda os reposicionava efetivamente como negros. Essa distorção se mantém até praticamente os dias de hoje. Pessoas como a cantora Mariah Carey, filha de mãe branca de origem irlandesa com pai afro-venezuelano é vista como

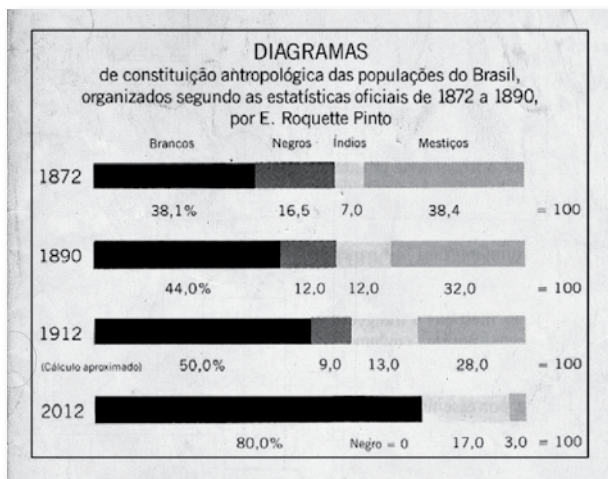


Figura 12 – Prognóstico do branqueamento da população brasileira. (Martins, 2009)

negra nos padrões norte-americanos.

1.2.2 “Made USA”: o Império do entretenimento

Um importante ponto a ser abordado nessa discussão é a questão do entretenimento e por conseguinte, enquanto parte do nosso objeto, a questão do paradigma americano. Neal Gabler (1989) no seu livro *Vida: o filme*, dedica um capítulo a traçar a gênese da “República do Entretenimento” ou, ao menos, redimir o entretenimento, ainda nos nossos dias, visto como subproduto da cultura de massas, dando um *ethos* mais abrangente, sendo ele próprio um produto e espaço para a manifestação das formas simbólicas que dão corpo a um “todo complexo”, que chamamos de cultura. É importante entender que os quadrinhos, enquanto comunicação, se ocupam em sua imensa maioria, do entretenimento. Não discutimos aqui as possibilidades transdiscursivas que qualquer linguagem apresenta em que, ainda como entretenimento pode educar, formar, etc. Não obstante, como já vimos, uma das gênese possíveis dos quadrinhos é esse ambiente informacional/recreacional do jornalismo.

Gabler (1989) começa expondo que os norte americanos, apesar de apresentarem em seu país números um tanto mais favoráveis que a média europeia em relação a alfabetização, livros e jornais impressos, números de teatros e assim por diante, eram tratados como sendo pessoas toscas e de gosto duvidoso. Isso se dava pelo cunho popular senão popularesco dos conteúdos de peças, espetáculos e literatura no século XIX. Tal embate era na verdade pano

Figura 13 - Slayton Jubilee Singers. Digitalizados a partir de um cartão promocional - 1910. Publicado por Williamson Haffner, Denver, Co. Nenhuma data nem indicação de qualquer reivindicação de direito autoral.



de fundo para um questão maior: a oposição entre cultura de elite e cultura popular. A cultura popular era vista como uma experiência meramente sensorial, algo preparado para capturar e manter aguçados os sentidos enquanto a verdadeira fruição da arte era restrita às obras herméticas mais alinhadas ao gosto das elites, que copiavam o modo de vida europeu. “(...) no entender dos aristocratas da cultura, os novos entretenimentos populares eram, acima de tudo, diversão. Eram gratificação e não edificação.” (GABLER, 1989, p 23). Vê-se aqui uma clara posição colocando que as coisa boas eram sérias, jamais podendo resvalar no adjetivo *fun*.

De certo modo essa discussão perpassava o campo político, bem como diversos outros aspectos da vida para além do tempo livre da nova burguesia emergente. Como exemplifica com a eleição de 1828 em que concorreram o general Andrew Jackson e, pela reeleição, o presidente John Quincy Adams. Colocada na época como uma eleição da democracia contra a aristocracia. Nesse contexto Adams, ex-catedrático de Harvard, representava a força opressora da aristocracia sobre o povo e Jackson, rústico herói militar era a representação do “homem americano natural”. (GABLER, 2009, p 34). O entretenimento era visto pelas massas como forma de libertação da ordem e da autoridade. Assim, o tempo livre, possibilitado pelas novas relações de trabalho e vida urbana, não seria, sobremaneira ditado pelas elites. Florescem os teatros de variedades e o livros melodramáticos. Mesmo em peças clássicas eram inseridos, em intervalos, espetáculos os mais diversos. Claro que a vitória de Jackson viria a prenunciar a vitória do entretenimento sobre a alta cultura, nas décadas a seguir.

Deduz-se que, se de um lado os artistas pareciam criar na presunção de que espectadores diferentes teriam experiências diversas de suas obras, os responsáveis pelo entretenimento sempre empregam palavras, imagens, símbolos, técnicas ou histórias familiares, numa tentativa de manipular o espectador para que houvesse não só uma experiência particular como também para que todos os membros da plateia tivessem a mesma experiência. É por isso que a arte é tida como invenção, e o entretenimento como convenção... (GABLER, 1989, p. 26)

Havia uma clara distinção do que era, ou deveria ser arte para a aristocracia americana e entretenimento, algo vulgar e mundano, excessivamente ligado aos sentimentos mais guturais do ser humano, incapaz de levá-lo ao raciocínio elevado que a arte exigia. A arte é difícil e suas benesses eram exclusivas a poucos.

Outro ponto importante que diferem os Estados Unidos da Europa é a questão religiosa. Na Europa, a igreja mais institucionalizada e enraizada na vida cultural da população, exerceu grande influência em barrar o entreteni-

mento, vendo-o como uma forma de alienação de suas fileiras da tarefa e da edificação divina em favor de uma experiência “sensacional”, palavra que até finais do século XIX tinha conotação negativa, como algo que estimula os sentidos, não o raciocínio e a fé racional. Todavia, nos Estados Unidos, os cultos evangélicos eram mais livres e para Gabler (1989), extremamente divertidos, sendo eles próprios um espaço de entretenimento. Sermões transmitidos aos berros, música ritmada e coros eram os responsáveis em aproximar os fiéis de Deus, ainda que por uma experiência catártica. Assim, essa fé altamente sensorial, era vista e, ainda o é, como algo quente e fervoroso. Mais desejável ao fiel do que a fria submissão.

A formação nos Estados Unidos de uma classe média emergente, reque-rendo para si o caráter de árbitro entre a arte da elite e o entretenimento e posteriormente o cinema são apontados como os dois pilares que sedimentaram de vez o entretenimento, a maior e mais prolífera manifestação cultural americana. A classe média, por ter emergido das classes subalternas e não ter sido cooptadas, pelas esferas culturais da aristocracia, teve o papel de promover uma assepsia ao entretenimento vulgar, removendo-lhe todos os elementos subversivos, elevando-o. Criou-se assim uma cultura intermediária. Esse processo ficou conhecido como “*midcult*”. O cinema, forma nascente de arte, por sua grande capacidade de atração dos mais diversos públicos, embora o grande público fosse a classe operária, democratizou o espaço do espectador num grande “poleiro” indistinguível no escuro. Não separando pobres e ricos. Seu crescimento foi tal, que entre 1895, ano da sua invenção na França (aos que preferem a gênese americana: 1891), por Thomas Edson) até 1911 já havia mais de 11.500 salas de exibição nos Estados Unidos, dividindo e por vezes substituindo os teatros de variedades, até então prolíferos (GABLER, 1989).

Se parques, igrejas, teatros, literatura e imprensa se ocupavam de inundar o espaço do cidadão comum americano, foi o cinema que primeiro o seduziu e depois levou para o mundo o genuíno *american way*, o mais americano dos produtos de exportação: o entretenimento, já devidamente pasteurizado e enlatado. A cultura americana, fortemente calcada nos ideais republicanos de democracia, fez do entretenimento sua voz, o espaço onde o homem comum tinha vez, e sua voz podia se levantar contra a opressão elitista. Em um meio termo (*midcult*) dessa tensão, encontrou o modelo que, por forças e interesses globalizantes, fez dela um fenômeno mundial. A despeito de toda carga significativa em termos de exercer poder, o maior valor simbólico das representações difundidas foi e ainda é massificar uma identidade excêntrica. O eixo de significação foi deslocado de seu contexto fazendo-nos todos um pouco sobrinhos, ao menos do “Tio Sam”.

1.3 O negro na mídia

Um fato tanto colocado por Gabler (1989) quanto por Martins (2009) em suas análises foi a pouca representatividade do negro na literatura e na mídia dos Estados Unidos e do Brasil antes da emergência da temática da abolição. Antes desse evento o negro existia enquanto representação como pano de fundo na literatura, jamais como personagem e nos jornais da época em anúncio de vendas, grandes leilões ou fugas. Enquanto produto, gozava de espaço considerável no campo publicitário. Dois importantes marcos na literatura são nos Estados Unidos *Uncle Tom's Cabin* (em português: *A cabana do Tio Tomás*) de Harriet Beecher Stowe, que retrata o conflito dos escravos com os ricos donos de terras do sul, e no Brasil de *Escrava Isaura* escrito por Bernardo Guimarães e publicado em 1872. O discurso abolicionista trazia para primeiro plano nos livros e jornais do século XIX a figura do negro. Fosse em editoriais pró e contra abolição, fosse trazendo a “ciência” repaginada e moldada aos interesses da elite dominante ou em personagens cujas características eram estetizadas de acordo com a ótica branca. Domício Proença Filho (2004), em um artigo intitulado *A trajetória do negro na literatura brasileira*, ressalta que o discurso literário nesse momento que passa a reconhecer o negro enquanto personagem, o faz pela imputação de características ligadas à vivência do negro como tema, e sempre envolveu “procedimentos que, com poucas exceções, indicam a ideologia, atitudes e estereótipos da estética branca dominante” (PROVENÇA, 2004, p.161)

Pesquisas desde a década de 1950 que se dedicaram a estudar o Naturalismo e o Romantismo brasileiro, como a de Roger Bastide: *Esteriótipos de Negros Através da Literatura Brasileira*, 1953, e de David Brookshaw com *Raça & Cor na Literatura Brasileira*, 1983, identificam algumas representações recorrentes do negro na literatura dessa época: *o escravo nobre*, que vence pela força do seu “branqueamento”; *o negro vítima*, bom e oprimido; *o negro infantilizado*, serviçal e subalterno; *o escravo demônio*, bestificado pela própria condição; *o negro pervertido*, promíscuo e objeto sexual;

Um ponto que não pode deixar de ser notado nessa explanação é o que é chamado *registro branco do Brasil*, ou seja, a normalização da cor branca, assim colocada como sendo o padrão superior, sobre a qual as outras deveriam ser hierarquizadas. Isso se formou, como vimos, no século XIX a partir da construção de uma representação subalterna do negro, em uma sociedade em que não se tinha mais a escravidão para determinar “o devido lugar” de cada um. Consistiu basicamente em apagar ou deturpar, de forma quase que total, o negro dos “espaços de representações simbólicas – assentamentos históricos, manifestações artísticas e produções acadêmicas e culturais – em favor de uma valorização da imagem do branco.” (MARTINS, 2009, p.50). Esse processo alinha-se com o ideal do embranquecimento e estende-se por todo o século XX e vemos reflexos dele até hoje.

Uma tentativa de mudança desse contexto aconteceu na década de 1920, com a Semana de Arte Moderna. O manifesto antropofágico rezava a necessi-



Figura 14 - Reprodução do quadro de Tarsila do Amaral - A Família - 1925

dade de assumir o elemento natural, da terra, no caso o mestiço como forte, e portanto, como nosso maior valor, em oposição aos conceitos decadentes do velho continente. Contudo, essa ideia corrobora com manutenção do negro e do indígena em sua situação de indivíduo de segunda categoria: “o ingênuo, o natural”, que precisava ser protegido.

Em uma breve análise nos quadros de Tarsila do Amaral, como - *O Pescador* (1925), *Morro da Favela* (1924), entre outros vemos o negro, e até mesmo então proclamado “mestiço forte” habitando os seus “lugares de direito”, segundo a aristocracia oitocentista, ou ainda os estereótipos clássicos como em *A Negra* (1923), que explora a sensualidade e lascívia da cor. Martins (2009) aponta exemplos dessa construção simbólica em diversas obras como *Macunaíma* de Mário de Andrade, escrito em 1928, como na cena de branqueamento do personagem principal em que a água mágica “lava” o “pretume” da pele... Na sequência, o irmão se joga sofregamente na mesma água, mas esta já estava “muito suja da negrura do herói”.

Esse processo perdura quase todo o século XX. O negro é ignorado ou posto em segundo plano em fotos ilustrativas de matérias jornalísticas, publicidade, novelas, etc. Salvo nos casos em que os próprios veículos se viam forçados por contingências comerciais incluir o negro, ou eram sensíveis a essa situação. Desde o início dos anos 2000, quando o deputado federal Paulo Paim lutava por uma lei de cotas para a participação do negro na publicidade e na teledramaturgia, vivemos um processo que parece marcar uma mudança para o Século XXI. Entretanto, ainda temos o reflexo disso na mídia atual. Deval Golzio (2009), em um trabalho de fôlego, analisou todas as capas da revista *Veja*, desde o seu início até o 2009, totalizando 1.826 capas, apresentando um artigo intitulado: *Exclu-*

Tabela 1 – Capa com negros e afrodescendentes associados a tema

	Frequência	Porcentagem	Porcentagem válida	Porcentagem acumulada
Política	7	12,1	12,1	12,1
Economia	3	05,2	05,2	17,3
Trabalho/sindicatos	1	1,7	1,7	19,0
Esportes	17	29,3	29,3	48,3
Cultura	15	25,9	25,9	74,1
Ciência/Descobrimto	1	1,7	1,7	75,9
Guerra/Conflitos	1	1,7	1,7	77,6
Violência urbana	1	1,7	1,7	79,3
Condição de negro	4	6,9	6,9	86,2
Crime	2	3,4	3,4	89,7
Outro	6	10,3	10,3	100,0
Total	58	100,0	100,0	

Tabela 1 - Exclusão informativa: representação e representatividade dos negros e afrodescendentes nas capas da revista Veja (Derval Golzio, 2009)

são informativa: representação e representatividade dos negros e afrodescendentes nas capas da revista Veja. Nesse artigo ele relata a “ausência de espelho” voltado à população negra e, nos poucos espaços de representação que sobram, o negro é representado dentro de certos critérios estereotipados que são sobremaneira revisitações dos apontados anteriormente do século XIX.

Como podemos ver os temas em que o negro é representado com mais prevalência são: esporte, cultura e condição do negro. O esporte (basicamente o futebol) e música enquanto forma de escalada social. Ou seja, o espaço dos negros notáveis são aqueles já considerados ocupados por negros. Carlos Augusto de Miranda e Martins (2009) aponta que na publicidade a situação de invisibilidade ou exclusão representativa não é diferente, após ter analisado anúncios entre 1985 e 2005, identificou que entre os 1158 anúncios com personagens humanos tem-se a presença do negro em apenas 86, ou seja, em 7% do total dessa porcentagem os personagens foram representados de forma caracterizada dentro de já reconhecidos estereótipos.

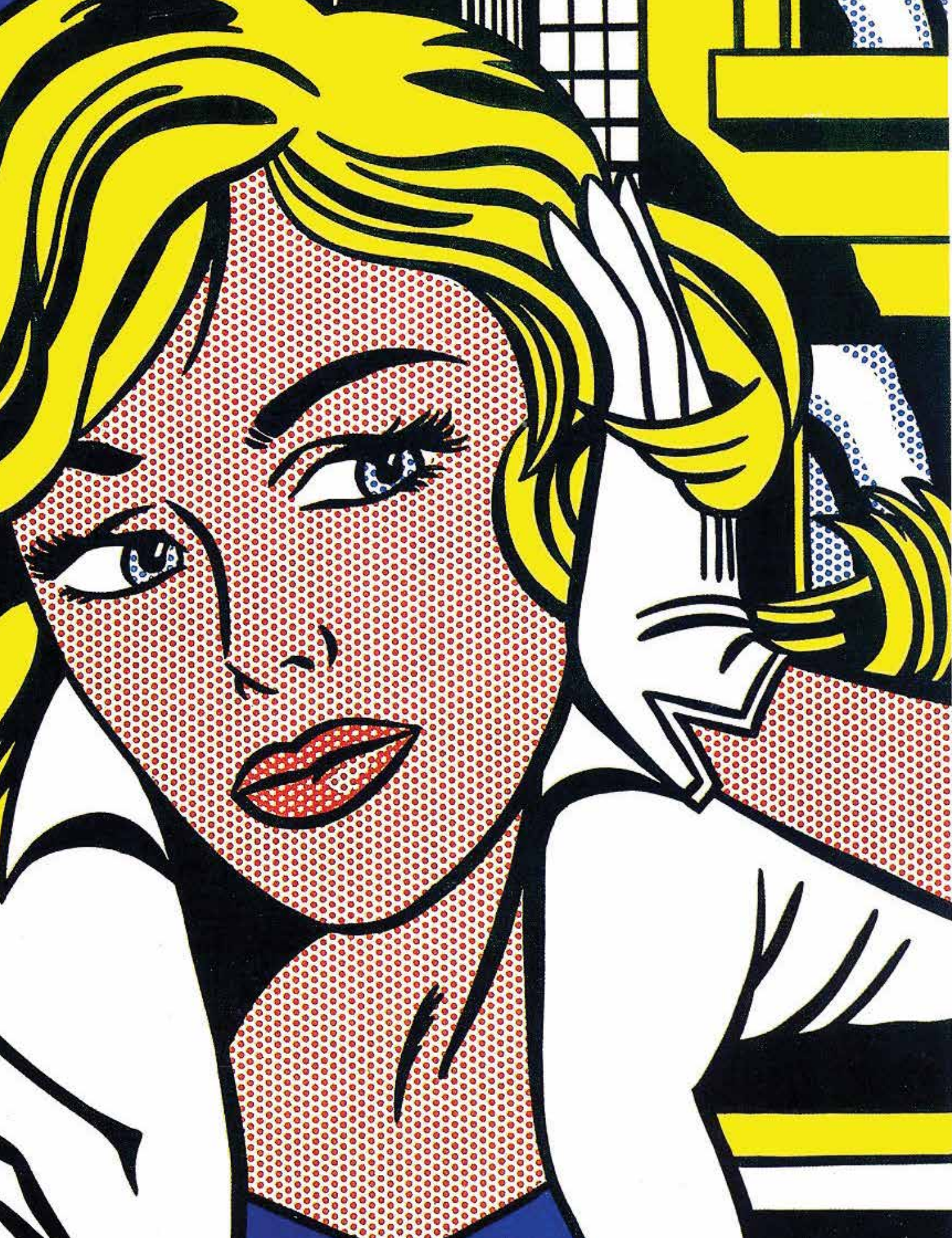
Lucia Loner Coutinho (2010), faz uma análise da participação da mulher negra na teledramaturgia brasileira e coloca em sua dissertação a condição subalterna desse personagem nas novelas e séries, quase sempre relegada ao papel secundário de empregada, pobre, subalterna; a mulata sexualizada e outros modelos já apresentados. Ela, contudo, aponta um movimento, em alguns casos particulares, em que a proposta incidente é exatamente da visibilidade a outras identidades possíveis, como no caso da série *Antônia*, da *Rede Globo*, apresentada em 2007 ou a Helena negra de Manoel Carlos para a novela *Viver a vida* (2009/2010), também da *Rede Globo*.

Nos Estados Unidos os anos de 1980 viram uma rápida valorização do negro na mídia, em especial no campo da publicidade. Isso coincide com um fator importante que alterou o campo de forma significativa: a percepção da pesquisa

como ferramenta prioritária para se definir o público alvo (*target*). Percebeu-se que as famílias negras eram mais numerosas e por conseguinte consumiam mais produtos como doces e refrigerantes, assim como os adolescentes, que se viam em seus astros do esporte eram ávidos consumidores de materiais esportivos. Assim como Néstor Canclini (2010), em *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*, vemos a importância das práticas de consumo para os aspectos comunicacionais do direito à cidadania, um espaço onde se organiza parte da racionalidade econômica, política e psicológica social. Claro que há uma compreensão de que é apenas um dos fatores que contribuiu para uma efetivação das representações do negro nos espaços midiáticos dentro de um ambiente de resistência e luta que, em última instância caso não se realize pelo aspecto econômico, é evidenciado por ele.

Jessica L. Davis e Oscar H. Gandy Jr. (1999), traçando um paralelo entre identidade racial e mídia apontam que apesar de, desde a década de 1970, haver um crescimento no programas de TV com personagens negros protagonizando os mais diversos shows, estes ainda se apresentavam dentro de uma ótica eminentemente branca, estereotipada ou por vezes estetizadas. Por essa razão, boa parcela da população mais engajada e esclarecida dos negros não se via representadas por esses personagens. O aparato um tanto mais complexo das emissoras de TV associado ao interesse dos grupos que controlam a mídia, dificultava uma ação mais efetiva em fazer valer suas opiniões. A TV estava muito distante do público, por essa razão, essa população negra tinha uma tendência a migrar para o rádio, espaço de interação quase imediata com o público. Utilizando do ferramental fornecido pela hipótese dos *usos e gratificações* Davis e Gandy Jr. (1999) puderam verificar que, com contatos ao vivo, estruturas locais e acesso direto, a população fazia e ainda faz desse veículo uma espaço de representação e representatividade da identidade negro-americana. Um espaço onde se pode, por exemplo, expressar descontentamento com algo que foi dito, passa a ser agente que participa da construção desse espaço. Tudo poderia ser rebatido e reconfigurado, dando assim uma forma na qual as múltiplas identidades poderiam corroborar para uma maior exposição e construção do sociedade negro-americana.

Dentro da perspectiva apresentada nesse capítulo, buscaremos analisar as formas simbólicas construídas a partir de um sistema cultural que nos é distante, ou seja, os Estados Unidos. Passando a questionar quais as identidades apresentadas nesses “textos” e quais as possibilidades de tais construções em promover uma reflexividade no leitor brasileiro e, em se estabelecendo a possibilidade de articulação e transformação por meio dessa informação, na formulação de uma identidade negra que coexista dentro desse espaço de influência e resistência a um discurso transversal de globalização e homogeneização.



CAPÍTULO II

A LINGUAGEM DA HIBRIDIZAÇÃO

Dar subsídio ao estudo da linguagem das histórias em quadrinhos é a proposta desse capítulo. Explorar seus constituintes mais elementares e suas formas de combinação. Para tanto, o percurso que se adota é por vezes controverso, pois traz para o diálogo ideias e seus pensadores que não são comumente alinhados. Porém busca-se traçar tais discursos pelos pontos convergentes e deixar, por ora os elementos de distanciamento que nos levariam a um embate epistemológico infrutífero à seara a que se propõe.

Derik de Kerkove (1995), em a *Pele da Cultura*, coloca que o nosso cérebro é um *hardware* para o qual a linguagem é o *software*. Quando usado como um conceito geral, a palavra “linguagem” refere-se a uma faculdade cognitiva que permite aos seres humanos aprenderem e usarem sistemas de comunicação complexos. Estudar a linguagem, o princípio de organização da informação nos quadrinhos, enquanto ente híbrido, leva à eventual necessidade de descrever alguns elementos pontuais da formação dessa linguagem. Tais



Figura 15 - Nancy Woods personagem publicado pela Archie Comics em 1976.

pontos se encontram dispersos por diversas mídias e momentos históricos e, serão abordados de forma não sistematicamente sincrônica, ou seja, não privilegiando uma linha de tempo. Deixaremos, antes, que a própria demanda determine a exposição diacronicamente.

2.1 Hibridização e Interface

Quando nos referimos à mídia, a primeira ideia que nos vem à mente é a de meio de comunicação num sentido ainda extremamente restrito aos veículos de comunicação de massa, a saber: a TV, o jornal, o rádio, etc. Isso se dá pela força que o senso comum estabelece sobre esse termo, veiculado nesses próprios meios como forma de autodenominação, da mesma maneira que também ocorre no meio acadêmico em certas circunstâncias. Por outro lado o termo mídia (do inglês *media*) foi trazido à baila por Marshall McLuhan em “Os meios de comunicação como extensão do homem” e por seus divulgadores e tradutores. Quando McLuhan usa o termo “meio” está buscando seu significado em *medium*, do latim, que quer dizer mediação. E, é nesse sentido que deve ser compreendido para os fins desse trabalho, como processo necessário de interação entre uma consciência (corpo, mente e sentidos) ao meio sensível. Assim, toda a possibilidade de acesso ao mundo se dá por um meio. Ele ainda coloca a maneira como projetamos nossos corpos e consciência para o universo e passamos a inferir nesse universo como partes de nós mesmos. Desse modo, “a roupa é uma extensão da pele, os talheres a extensão de nossas mãos e dentes”. (MCLUHAN, 1974). E ainda:

Toda extensão é uma amplificação de um órgão, de um sentido ou de uma função que inspira ao sistema nervoso central um gesto autoprotetor de entorpecimento da área prolongada é pelo menos no que se refere a uma inspeção e a um conhecimento direto. (MCLUHAN, 1974, p 197)

Lucia Santaella (1996) aproxima estas extensões ao conceito de “máquinas” e as divide em três tipos: “máquinas musculares”, que estendem a capacidade de nossos corpos (ex.: carros, roupas, etc), “máquinas sensórias” - que estendem a capacidade de nossos sentidos (ex.: veículo de comunicação) e “máquinas cerebrais”, estendidas ao nosso sistema nervoso, nossa capacidade de raciocínio (ex.: calculadoras, computadores, etc). Essas definições partem para uma especialização do conceito um tanto arbitrário, fadado à obsolescência também pela hibridização, vide os novos *smartphones* que integram capacidades sensoriais e cerebrais. Devemos tomar o conceito de forma abrangente e não restritiva, para que possa manter sua força sobre o objeto que se deseja observar.

Partindo dessa colocação podemos dizer que hibridizar é convergir técni-



<http://images2.fanpop.com/image/photos/14600000/Carnage-marvel-comics-14652076-1944-2408.jpg>

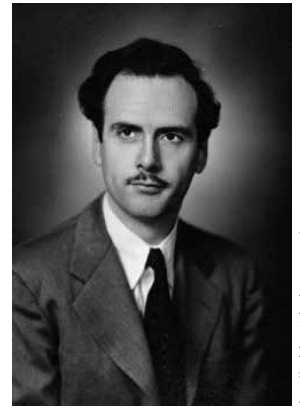
Figura 16 - Hybrid - Alter ego de Scott Washington - Da franquia do Homem Aranha - Personagem híbrido de um humano e uma entidade alienígena

cas e linguagens que geram no processo de semiose não um, mas múltiplos signos evoluídos, cada qual com o potencial de referir-se a seu cabedal de origem, sem ser confundido como mera extensão dele. Quanto à semiose, será melhor abordada no capítulo III.

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e liberação do entorpecimento e do transe que impõem aos nossos sentidos. (MCLUHAN, 1974, p 75).

Outra afirmação pontual de McLuhan (1974) que precisa ser apresentada é a que diz “o meio é a mensagem”. Nesse ponto, distanciando-se ainda mais das noções de meio como mídia (*media*) ou como mediação (*medium*). Da mesma maneira que meio é comumente confundido com canal (suporte da informação), a mensagem é confundida com o conteúdo de um meio ou seu referente. Para entender melhor esse ponto, deve-se observar os elementos constitutivos de um ato comunicacional e de suas funções particulares elencadas por Roman Jakobson (1970). Ao analisar um ato comunicacional é possível perceber a proeminência de um desses constituintes, evidenciando com isso uma função:

- emissor – **função emotiva** – a presença do emissor se faz mais marcante em todo o discurso. É caracterizado pelos pronomes em primeira pessoa (singular ou plural);
- receptor – **função conativa** – aquele a quem se dirige a informação é trazido de forma mais evidente durante todo o tempo. Notamos o uso dos pronomes em segunda pessoa.
- referente ou contexto – **função referencial** – aquilo do que se fala é evocado de forma a suplantam os demais constituintes – Uso dos pronomes em terceira pessoa
- código – **função metalinguística** – quando o código torna-se o referente, temos então a metalinguagem. As críticas literárias, artísticas e assim por diante são metalinguagem por excelência, ou seja, o uso da linguagem para falar de si ou mesmo outra linguagem.
- canal – **função fática** – é a “não informação” colocada em evidência. O canal liga duas sensibilidades e transporta um código, ou seja, o meio físico desse transporte. Quando temos o fator que estimula nossos sentidos a permanecerem conectados em evidência, temos a ocorrência da função fática;
- mensagem – **função poética** – dizer que determinada informação privilegia a função poética da linguagem é dizer que todos os elementos estão em equilíbrio. A mensagem evidencia todos os elementos do ato comunicacional.



<http://mcluhan.ischool.utoronto.ca/>

Figura 17- “O meio é a mensagem: Marshall McLuhan - 1974

Colocar meio e mensagem em equivalência é, portanto, dizer que, meio é a mediação necessária à compreensão de forma mais abrangente de uma informação, ao ponto que se faça possível ação repertorial própria ao entendimento entre sensibilidades, o que se pode chamar de comunicação. É colocar equivalência entre todos os elementos do processo comunicacional e o processo comunicativo em si. Mediação é representar, substituir uma coisa por outra (ex. uma palavra e coisa em si) para comunicar.

(...) o meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e forma das ações e associações humanas. Os conteúdos ou usos desses meios são tão diversos quanto ineficazes na estruturação da forma das associações humanas. (MCLUHAN, 1974, p 23).

A colocação de McLuhan, nesse ponto, foi defendida em seu livro “A Galáxia de Gutenberg”. Ele explora as transformações na sociedade ocidental a partir da invenção da prensa, em 1462, pelo alemão Gutenberg. Principia a mudança na forma de leitura, da voz alta do pergaminho para o códex (antecessor do livro), a leitura em silêncio e, posteriormente, a aceleração cultural provocada pela industrialização e distribuição da informação impressa – as histórias em quadrinhos fazem parte dessas transformações na sedimentação da imprensa diária na forma de jornais, ocorrida no final do século XIX. Não é pensar de forma ingênua, entretanto, o determinismo dos meios sobre a sociedade, e que tal processo não é dialógico, pois a sociedade também impõe suas demandas sobre os meios levando-os a sua constante reestruturação.

Todas essas colocações se fazem necessárias para discutirmos quais são efetivamente os elementos de linguagem e mais especificamente, qual é a linguagem do meio histórias em quadrinhos. Estas “surgem” em um momento no qual, se poderia dizer que, as mídias sofriam uma profunda transformação gerada por um intenso processo de hibridização, ou seja, outros meios vinham compor ou ampliar a carga informacional. Por vezes essa transformação se dava de maneira radical a ponto de configurar um novo meio.

Compreende-se hibridização, nesse caso, como o processo no qual uma cadeia semiótica, ou semiose, cruza-se com outra e desse cruzamento passa a existir de maneira interrelacional e simbiótica, não como elementos de intersecção entre os discursos institucionais que garantem a legitimidade e autonomia de um campo como literatura e artes plásticas, mas como um novo elemento que exige para si os critérios de um novo campo.

Esse processo não era novo, mas com certeza foi acelerado pela revolução por qual passavam as ciências e, conseqüentemente, as tecnologias no século XIX e que ganharam mais evidência no início do século XX. O cinema confere a estaticidade das fotografias ou fotogramas, a ilusão do movimento, e incor-

pora a representação teatral e apresentação jornalística. A televisão, mais tardiamente, soma elementos do cinema e rádio, sendo de todas a última mídia a compor o plano da cultura de massas.

No campo gráfico, os jornais ganharam ilustrações, como desenhos e fotografias, não apenas para ajudar a contar um fato, mas em muitos casos para serem eles o fato em si. O fotojornalismo, a charge (do inglês *carga* - caricaturas e desenhos satíricos, geralmente políticos) são exemplos desta autonomia da informação pictórica sobre a, até então, privilegiada palavra escrita.

As histórias em quadrinhos “nasceram” nesse contexto, sendo herdeiras das charges, da narração de fatos e críticas jornalísticas e, mais tarde, somam-se os folhetins (romances em capítulos trazidos nos jornais). Ou seja, as histórias em quadrinhos são o híbrido em primeira instância da palavra escrita e da imagem pictórica; mas dizer apenas isso é demasiado reducionismo se pensarmos que, por si só, textos jornalísticos e romances são meios independentes com mesma base na palavra escrita, e charge e ilustrações mais realistas também o são, dessa forma, meios que se diferenciam não diretamente pela sua função, mas pelo seu princípio organizador: a linguagem.

Responder o que é história em quadrinhos, contudo, parece a priori instância algo simples. No entanto, em nível acadêmico, trazer esta questão à frente desse trabalho, necessita de uma definição que possa ser incorporada à discussão para além do senso comum dos “gibis” e “revis-tinhas”, o que não é tão fácil. Por isso optamos por primeiro “dissecar” para, depois, recompor essa informação. Começaremos por explorar algumas definições já estabelecidas.

Para Marco Aurélio Lucchetti e Rubens Francisco Lucchetti (1993) o termo história em quadrinho, dentre os outros em língua ocidental que designam esse meio, é o mais preciso. Vejamos: nos Estados Unidos, dada a sua origem com tiras cômicas em jornais, é conhecido como *comics* e, mais recentemente, alguns álbuns mais elaborados, com histórias completas, foram chamados de *graphic novels* (romances gráficos). Na Inglaterra, chamado de *funnies* e nos Países Baixos, *Komix*, ambos também ligados às primeiras tiras de caráter mais cômico. Na Itália são *fumetti*, alusão aos balões de fala e pensamento, similares as fumaças de cigarro, “temos uma sinédoque, em que se toma a parte pelo todo” (LUCCHETTI, 1993, p. 00). Na Espanha, é chamado de *tebeo*, por causa da primeira revista de quadrinhos a surgir no país, a TBO. Exemplo similar ao ocorrido no Brasil, com a revista “Gibi”, de 1939, que trazia não só histórias em quadrinhos e era dirigida ao público infanto-juvenil.

Hoje poucas pessoas lembram que gibi era, na época, sinônimo de garoto, mas passou até hoje para muitas pessoas como sinônimo de revista de histó-



http://10101.deviantart.net/6571PBE/2010/100/99/b/The_Yellow_Kid_by_zombiegooon.jpg

Figura 18 - The Yellow Kid - Richard F. Outcauld - 1985

ria em quadrinhos. Nos países de língua hispânica é *historieta* (historinhas), na França é *bande dessinée* (banda desenhada), citando as tiras diárias ou mesmo páginas dominicais dos jornais. O termo mais próximo ao nosso era o usado por Portugal até a década de 1960: história aos quadrinhos, depois substituída pelo termo francês, banda desenhada.

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

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

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

“(…) imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta do espectador”. (MLOUD 1995, p.9).

A partir dessas definições podemos garimpar elementos que nos conduzam por caminhos mais claros. A iniciar-se pela questão da imagem, ou imagens pictóricas ou como demonstrado mais à frente, icônica - e o texto impresso, que também são imagens gráficas com sentido arbitrário ou culturalmente estabelecido. Essas, entre outras questões, serão tratadas a seguir.

2.1.2 Quadros da arte

Evitando o caminho de alguns autores que definem os quadrinhos como produto de consumo de massa, parte da megalógica da indústria cultural, por entendê-los enquanto integrantes de um sistema dinâmico de comunicação cujas possibilidades estão para além das questões do consumo. Discute-se essa linguagem em termos de arte e design. Assim, torna-se necessário a devida contextualização desses campos que ora se intersectam na criação da forma híbrida que é de interesse.

A forma de expressão narrativa, na tentativa de aprisionar os eventos de



<http://alejacreativa.wordpress.com/2010/12/14/caeux-de-lascaux-en-3d/>

Figura 19 - Réplica da pintura rupestre de animais livres na caverna de Lascaux na França - 17.000 a.C.

tempo e espaço em imagem, sempre acompanhou a humanidade, todavia, a forma híbrida que compõe os quadrinhos só se fez possível a partir de um dado histórico: a aceleração das sociedades contemporâneas pela industrialização e a conseqüente expansão dos centros urbanos. Pode-se concluir desse pequeno passo que os quadrinhos sempre existiram de forma latente, enquanto elementos simples e fragmentados, mas só ganharam corpo quando esses elementos cruzaram-se num objeto complexo, intersecto de diversos meios. Os quadrinhos são, por assim dizer, herdeiros de uma gigante tradição no campo das artes, em particular a pintura e literatura. Não podemos rotular apressadamente os quadrinhos como arte, ideia muito agradável para alguns teóricos e profissionais do campo, tal juízo não deve ser outorgado *a priori*. Nenhuma forma de expressão nasce como arte, ela conquista esses *status*.

A crítica aos que entendem histórias em quadrinhos como infinitos manifestos anteriores não quer dizer que essa linha de pensamento não possa ser verificada. O fato é que a noção que buscamos de quadrinhos enquanto linguagem híbrida, não condiz ao todo com essas singulares manifestações. Nós as observamos na arte produzida por diversos povos e em diversos períodos da história com as mais diversas finalidades.

O critério da utilidade é o que dirigiu a arte primitiva. Pinturas rupestres em cavernas por toda a Europa datadas aproximadamente de 15 mil anos A.C impressionaram seus descobridores pelo rigor técnico da representação de animais, mais impressionantes ainda depois de descobertos os instrumentos da produção de tal prodígio. A suposição mais aceita da função dessas pinturas vêm da análise dos povos contemporâneos que vivem isolados com um estilo de vida semelhante aos dos primitivos, no qual a representação tem um



http://cuca.edu/~04_999_01_u07/perceptions/willendorf.jpg

Figura 20 - Vênus de Willendorf - 20.000 a.C. Escultura de pedra calcária. Altura: 10,45 centímetros. Museu Naturhistorisches, Viena.

caráter simbólico e até ritualístico, como por exemplo uma forma de aprisionamento do objeto representado ou de vitória sobre a caça. Uma vez que pudessem ser bem sucedidos em sua “caça”, na parede, poderiam também sobrepujar suas presas de fato. Dá-se domínio da linguagem sobre a realidade que, aliás, é um princípio que vemos atuar até hoje entre seitas ou mesmo religiões institucionalizadas.

Falamos do rigor e da busca de detalhes na representação de animais, mas, estranhamente, as representações humanas não apresentavam essa mesma necessidade. São extremamente diagramáticos, quase símbolos matemáticos. (UPJOHN et al, 1979) Muito semelhantes aos desenhos de pessoas que alguns desenhistas inaptos a tal tarefa dignam-se a representar, os chamados “homenzinhos de pau”.

Para o homem primitivo, não faltava técnica para ilustrar o que quer que fosse e essa maneira de representar a forma humana era, então, uma escolha, cuja finalidade podemos apenas especular. Os traços, estilizações de cabeça, tronco e membros, representam ações e não objetos, daí a forma subjetiva de demonstrar, uma vez compreendida a forma não haveria a necessidade de maior detalhamento. Isso também acontece em algumas esculturas da *Vênus de Willendorf* e de *Lespugue*. Vemos que o artista primitivo, nesse caso, não se ateve ao rigor da cópia, mas a um conceito de fartura, fertilidade e/ou feminilidade com as formas fartas e rotundas. Citando Gombrich:

[...] para o artista nativo essa descoberta significará muito, porque era mais do seu agrado e que melhor se adequavam a sua arte. O resultado poderia não ser muito semelhante à vida real, mas reteria certa unidade e harmonia de padrão [...] (GOMBRICH, 1989, p. 20)

Podemos perceber dois grandes processos extremamente sofisticados atuando na representação pré-histórica: a objetividade na representação ritualística do reconhecimento e aprisionamento da caça e a subjetividade da ação expressa em conceitos. A representação de conceitos em imagens gráficas foi o grande passo no desenvolvimento de dois marcos civilizatórios, o dinheiro e a escrita. Derik de Kerkove (1995) apresenta a genealogia dessas duas formas de codificação, um estudo de Denise Schmandt-Besserat em “A pele da cultura”.

O homem primitivo tinha todas as bases da narrativa em imagens, mas não sua realização efetiva, ou pelo menos nada que tenha perdurado no tempo ou mesmo que tenha sido descoberto. Como tudo acerca da pré-história podemos apenas intuir a partir dos vestígios que nos são apresentados, desse esforço vemos o desenrolar de um domínio técnico e de linguagem da escrita e imagem pictórica, que nos próximos capítulos da humanidade trilharam

caminhos diferentes para, posteriormente, já em nossa época, cruzarem-se novamente.

A agricultura tornou o homem da antiguidade livre da necessidade de migrar seguindo manadas e acompanhando as estações. Dentro do processo civilizatório, a humanidade tendeu a fixar-se em terras na proximidade dos rios, como o Nilo, no caso dos egípcios, e dos rios Tigre e Eufrates para os diversos povos da Mesopotâmia, ou ainda em ilhas de clima ameno como Creta no mar Egeu. O sedentarismo e formação dos Estados organizados foram fundamentais para a institucionalização dos ritos sociais, como o comércio, a religião e militarização, mas vemos que num sentido de retroalimentação este último também foi indispensável para a unificação dos povos. Nesse processo vimos nascer no campo da linguagem visual os cânones, regras de representação através do estabelecimento de proporções e proposições convencionais do que se deve, ou não, ser mostrado.

Esses cânones foram responsáveis pela criação do que identificamos, por exemplo, como arte egípcia. E foram de maneira poderosa suas apropriações e divulgações pelo estado egípcio que pouco se viu alterar sua forma de representar em 3 mil anos (GOMBRICH, 1989, p. 67).

Essas regras eram escritas e passadas por força de lei para os artesãos e artistas e, conseqüentemente, para seus aprendizes, no caso dos egípcios, por exemplo. A princípio nos causa uma certa estranheza tal forma de mostrar o mundo. “Tudo tinha que ser representado a partir do seu ângulo mais característico” (GOMBRICH, 1989, p. 67). Em um sistema semelhante aos desenhos técnicos feitos por representação mongeana, gerado por tomadas de planos no mesmo espaço gráfico, havia também a hierarquização dos personagens



Figura 21 - Exemplo de arte mural egípcia. Representações construídas a partir de cânones intituionalizados.

<http://arteartes.com/2012/03/aula-3-arte-egipcia/>

mostrando, a escala que determinava sua posição social. Essa forma de representar também foi retomada entre o final da Idade Média e da Idade Moderna na escola que ficou conhecida por Renascença. Outros povos como os mesopotâmios, assírios e babilônicos, bem como os minoicos (da ilha de Creta) possuíam também suas formas canônicas de representação, mas não eram regras tão rigidamente institucionalizadas e davam maior liberdade ao artista e consequente maior naturalidade às imagens.

Tende-se apressadamente a vincular essas pinturas murais como manifestações de histórias em quadrinhos. Têm-se imagens pictóricas e textos fundidos na representação. As imagens pictóricas, muitas vezes, são de um mesmo personagem que aparece justaposto em diversas situações, contando de maneira não metódica, ou seja, sem uma sequência obrigatória de sua vida, títulos que ostentava e suas posses. Não temos aí uma narração e sim uma descrição que tinha uma função específica, de acordo com que era pintado. Por exemplo, quando em um sarcófago, visassem a informar aos moradores sobre o mundo espiritual, não seriam para olhos vivos; já quando apresentadas em papiros ou locais públicos cumpriam a função didática de informar sobre a natureza de seus superiores, muitas vezes divina de forma a eternizá-los e assim por diante.

Os hieróglifos fazem parte de um complexo sistema alfabético-fonético e não, como aparentam, de uma sucessão de imagens ideogramáticas ou mesmo algo semelhante aos enigmas que vemos em revistas de passatempo infantis, que trazem uma mensagem que, quando composta (imagens e palavras), tem-se uma frase. Se partíssemos do pressuposto de que as histórias em quadrinhos surgiram da junção de texto e imagem em favor de uma narrativa ou transmissão de ideia, essa seria com certeza a sua primeira manifestação genuína.

Temos, por outro lado, a formulação extensiva de uma técnica, a dominação da forma de representação puramente a partir da observação para a representação dirigida por padrões de escala e proporção. Desenha-se não apenas o que se vê, mas também o que se sabe existir. A forma clássica de representação grega e romana, que tinha por base cânones exaustivamente elaborados, tudo deve a esses povos. A arte e cultura do Egito são importantes para o ocidente porque desses povos os gregos foram pupilos e além dos gregos, todo o mundo helênico até a contemporaneidade.

2.1.3 O olho por guia

“No princípio era o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus” (João 1,1). Este versículo bíblico é extremamente revelador no que se refere à ideia de criação por meio da linguagem, ou melhor dizendo, na determinação das coisas pela linguagem. Outra citação, porém, para nós que lidamos com imagens nos é mais cara: “Haja luz!” (Gênesis 1,3). A luz é o elemento que distingue entre as sombras, as diferenças e similitudes que definem o universo atra-

vés das imagens. O papa Gregório Magno (540 - 604) dizia em suas homilias e cartas que as imagens são úteis para ensinar aos leigos a palavra sagrada. Vemos nessa postura uma retomada da função didática da imagem pela Igreja Católica emergente. Essa visão permeou toda a Idade Média. Um tempo de guerras e movimentos infundáveis, os quais formaram o traçado do que conhecemos hoje por Europa. A Igreja tornou-se a instituição mais poderosa da Idade Média no mundo ocidental e, por sua vez, passou a ditar os cânones da arte, bem como da vida privada e pública dos cidadãos. Os vitrais com os passos da *Via Crucis*, as pinturas de passagens bíblicas nas basílicas vindo culminar apoteoticamente na Capela Sistina, pintada por Michelangelo no Vaticano. Todos esses são exemplos da função didática assumida pela arte. Ensinavam-se as escrituras do Gênesis ao Apocalipse, olhando para o teto da Sistina (HARRIS, 1981).

Outra interessante expressão de história contada por imagens é o Livro



A arte de Michelangelo - Nathaniel Harris - 1981

das Horas do Rei. Muito semelhante aos murais egípcios, procurava mostrar a vida dos monarcas já no final da Idade Média. Poder-se-ia transitar pelos salões de baile, observando caçadas, guerras, conquistas, mas nunca derrotas. Contudo, uma grande explosão cultural estava sendo incubada por uma burguesia mercantil, cada vez mais rica, que se aliando aos monarcas deixava de lado a Igreja como elemento regulador da vida e, portanto, do Estado. No período das navegações e descobertas de um "novo mundo" onde o homem era o centro das atenções, e suas conquistas eram titânicas, uma nova arte surgia dessa percepção do mundo. Suas bases eram as culturas clássicas greco-romanas e esse período prolífero para as artes plásticas ficou conhecido como Renascença. Por essa via o conceito de mimese (simplesmente compreendido como cópia) passou a vigorar. Houve a retomada dos cânones de representação clássica; a perspectiva buscava uma exploração mais objetiva do mundo visível, portanto, era extremamente mais arbitrária e simbólica.

Figura 22 - O sucumbir do Homem e sua expulsão do paraíso. Pintura de Michelangelo no teto da Sistina, Vaticano -1509-10

(GOMBRICH, 1989).

Vê-se o balão de fala como o signo indicial mais sintético dos quadrinhos. Sua expressão mais remota pode ser identificada nos filactérios que eram colocados em passagens ilustradas da Bíblia, como faixas contendo orações ou mensagens, geralmente tendo um anjo ou santo como portador. O filactério, originalmente, era uma faixa que ficava amarrada no braço ou na cabeça com textos religiosos escritos, com orações que podiam ser lidas quando esta faixa era desenrolada. Foi muito usado pelos primeiros cristãos e judeus. Embora tenha pouca ligação com o moderno balão de fala, temos aí a associação de uma mensagem de texto a um dado personagem (GORENDER, 2008). Contudo, pode-se ver o balão de fala, e até mesmo o recordatório, já amplamente integrado à imagem no século XVIII com o caricaturista inglês George Cruikshank, desmentindo, assim, a colocação de que tal feito é obra de Outcault, em *Menino Amarelo*. Os desenhos de George são tão próximos à linguagem contemporânea como os da Revista Mad, o que muito nos espanta que seja tão pouco citados nos trabalhos acadêmicos de histórias em quadrinhos.

Mesmo com poucos elementos comparáveis aos quadrinhos, pudemos ainda identificar nesse período (além dos já citados) essa percepção mimética na representação que dominou a arte do século XV ao XVIII e, a parte, todas as mudanças semânticas em torno do representado. A forma de representação era basicamente a mesma e nenhuma escola de arte poderia ser considerada sem exaltar essas qualidades. Essas escolas formaram os desenhistas pioneiros e influenciaram os autores que começaram a dar corpo e voz aos quadrinhos em meados do século XIX.

2.1.4 Conquistas do moderno

Entre meados do século XIX e início do XX, viu-se implementar uma série de conquistas da ciência no campo da produção técnica e industrial e até na vida cotidiana, com consequente mudança de percepção da sociedade acerca das próprias questões. A classe artística parecia estar, mais do que ninguém, aflita em relação a esse porvir. Emergia por mais de três séculos uma figuração mimética que dava sinais de esgotamento. Esse esgotamento mostrou-se patente quando uma nova mídia passou a exigir para si a competência de registro instantâneo e fiel da realidade, a fotografia (ARGAN, 1992).

A fotografia é desses inventos os quais, aparentemente, surgem em diversos pontos dispersos e com vários personagens requerendo a paternidade. As considerações que se seguem são um compêndio coletado basicamente em *O Que é fotografia*, de Cláudio Kubrusly (1992) e *Fotografia e História*, de Boris Kossoy (2003). Durante muito tempo esse privilégio foi do francês Louis Jacques Mandé Daguerre, que, em 1835, avançando as pesquisas em litografia de Nicéphore Niépce conseguiu (acidentalmente) o primeiro registro razoável

de uma imagem obtida da natureza usando uma câmara escura que, já era conhecida e utilizada há muito tempo pelos pintores – os primeiros registros datam da Renascença. Daguerre sensibilizava uma chapa metálica com sais de prata (substância fotossensível) e usava vapores de mercúrio para fixar a imagem, impedindo o processo de oxidação contínuo dos sais. Nascia assim o Daguerreótipo.

Outro personagem importante é Josej Petzval, matemático húngaro responsável pelo desenvolvimento de uma lente dupla, formada por componentes distintos, com abertura focal 3.6, trinta vezes mais rápida do que as tradicionais lentes Chevalier, usadas pelos primeiros fotógrafos, libertando-os do tempo extremo de exposição da imagem em até 30 minutos. Já o inglês William Fox Talbot foi responsável pelo desenvolvimento da fotografia em papel. Outros tantos nomes completaram essa história no desenvolvimento do negativo (até então, o processo resultava em uma imagem única), da chapa úmida usando colódio como base ao nitrato de prata; a chapa seca com gelatina animal e, finalmente; a nitrocelulose como base negativa flexível aliada à câmara fotográfica portátil da Kodak (1888), o que popularizou a fotografia.

Recentemente o Brasil entrou na corrida pela paternidade da fotografia, graças ao trabalho do jornalista e professor Boris Kossov com seu livro “1833: a Descoberta Isolada da Fotografia no Brasil”, editora Duas Cidades (1980). Fruto de uma intensa pesquisa, revelou Antoine Hercule Romuald Florence, francês de nascimento, que buscava um método para reprodução pela luz (1982) em substituição as tipografias convencionais. Utilizou a câmara escura, papel sensibilizado com cloreto de ouro e fixado com amônia em matrizes de vidro. Isoladamente e sem qualquer apoio, em 1833, ou seja, dois anos antes que Daguerre, já tinha resultados satisfatórios de um processo que batizou de *photografie*, sendo o primeiro a adotar esse termo.

São praticamente 60 anos de desenvolvimento para domínio técnico da mídia fotográfica, entretanto, já nos primeiros anos, as transformações que ela ajudou a fomentar no campo das artes foram extremamente relevantes. Segundo Giulio Argan (1992), uma vez que não eram os meios mais competentes a representar o mundo real, o que representariam então? Esse questionamento levou a buscas que culminaram, por volta de 1870 e 1880, no Impressionismo, um marco na pintura rumo à abstração. Todos os movimentos a partir de meados do século XIX, até os anos de 1940, ganharam o rótulo de movimentos da arte moderna. O Pós-Impressionismo, o Neo-Impressionismo, o Expressionismo, o Fauvismo, o Cubismo, o Dadaísmo e tantos outros.

Em se tratando de história em quadrinhos, a mídia, que “surge” em meio a essa efervescência (1895) destaca-se o Futurismo, movimento fundado em 1909 pelo poeta italiano Filippo Marinetti. O Futurismo celebra os signos do novo mundo: a velocidade, a comunicação de massa, a industrialização. Sua



*Figura 23 - Artista Marcel Duchamp descendo um lance de escadas uma imagem de exposição múltipla lembra sua pintura em “Nu Descendo a Escada”.
Foto: Eliot Elisofon - 1952*



Figura 24 - “Nu descendo uma escada” 1912v- Marshall Duchamp Futurismo - Introdução das formas geométricas aos movimentos..

Figura 25 - Giacomo Balla
- 1912 - "Dinamismo de
um cão na coleira". Repre-
sentação do movimento
que antecede Geraldão de
Galuco



<http://www.studypile.com/notes/note/n/exam-1/dec/701158>

ideia é a de que a arte deve lidar com a realidade contextual de maneira radical, recriando-a em termos formais. Se o mundo atual é dinâmico e imediatista, cabe a arte sê-lo também. Os italianos Umberto Boccioni e Giacomo Balla e o francês Fernand Léger postularam a arte futurista. Mais tarde, suas inovações quanto ao dinamismo da obra de arte levaram à criação da arte cinética de Naum Gabo, Anton Pevsner, Laszlo Moholy-Nagy e outros, que usam a sucessão de linhas e planos paralelos para dar a ideia de movimento.

A captura, ou melhor, a representação do movimento em um meio estático era uma questão importante no início do século. Os quadrinhos, anteriores aos quadros futuristas, já apresentavam linhas de movimento que indicavam a trajetória percorrida por um corpo no espaço, incorporando a ideia de passagem de tempo dentro de um único quadro. No entanto, hoje, quando vemos Geraldão, de Glauco, que ilustrou o jornal *Folha de São Paulo* há mais de 20 anos, parece-nos muito atual a forma de representar uma simples caminhada adotada pelo autor: diversas "pernas" são desenhadas. Não podemos esquecer as experiências com múltiplas imagens em um mesmo quadro representando movimento que são numerosas nas obras de Balla ou na sequência de quadros de *Nu descendo a escada*, de Marcel Duchamp. Muitos outros autores de quadrinhos da atualidade, herdeiros dessa experiência, adotam um misto entre a proposta original dos quadrinhos de simples linhas de movimento e imagens múltiplas para comporem seu vocabulário visual.

Nesse período podemos destacar nomes que aparecem em primeiro lugar em qualquer discussão sobre as origens dos quadrinhos. O primeiro deles é

Rudolf Töpffer, suíço, autor de *M. Vieux-Bois*, de 1827, na época denominado “literatura em estampas”. Sobre quem falou Goethe: “verdadeiramente muito louco, crepitante de talento e de espírito!”. Téffer impressionado com as estampas inglesas, especialmente as de Willian Hogart (1697 - 1764) escreveu:

Portanto, é próprio das estampas reunir, num alto nível, estas diversas condições de ação, de reduzir toda proposição em imagens de vida, de transformar todo o raciocínio em espetáculo animado, distinto, luminoso; de reunir todos os elementos com uma eloquência simples, grosseira, à mais apropriadamente maravilhosa natureza e ao lazer dos espíritos brutos e sem cultura. (TÖFFER, apud MOYA, 1993. P 8)

Vemos o lançamento de duas proposições que guiaram, e ainda hoje guiam, as histórias em quadrinhos: a simplificação da ilustração em favor da vivacidade da cena e o direcionamento a um público médio, de massa. Citamos também Wilhelm Busch com *Max und Moritz* (1865) no Brasil, conhecidos como *Juca e Chico*. Temos também nosso representante na vanguarda da linguagem dos quadrinhos, Angelo Agostini, italiano radicado no Brasil com *As Cobranças* (1867).

As relações de quadrinhos, enquanto herdeiros das técnicas da arte são por vezes tortuosas e nebulosas, todavia, um retroalinhamento desse procedimento é bem conhecido e inegável. Surgida no final da década de 1950, nos Estados Unidos e na Inglaterra, a *Pop Art* baseava-se no reprocessamento de imagens de consumo de massa. Embalagens de produtos, propagandas e fotos de publicações como jornais e revistas e, é claro, histórias em quadrinhos. A maioria dos artistas que despontaram nesse movimento eram de áreas das chamadas artes aplicadas: publicidade, design e artes gráficas, como Andy Warhol e Roy Lichtenstein. Este último fazia transposições fiéis de imagens de histórias em quadrinhos para tela.

Essa everfescência aconteceu em uma época em que o livro *A sedução dos inocentes*, do psiquiatra Fredric Wertham, tinha conseguido grande repercussão, ligando a delinquência juvenil às histórias em quadrinhos, e para evitar a “caça às bruxas” do senado americano, a indústria impõe um código de autocensura, o *Comics Code Authority*, que impedia a veiculação de crime, violência e, principalmente, sexo. Vimos também um início de redenção da linguagem dos quadrinhos por teóricos da comunicação já renomados, como Marshal McLuhan, Umberto Eco e, inclusive no Brasil com José Marques de Melo que, se dispuseram a tratar da questão. Quer fosse para o bem-dizer ou mal-dizer os quadrinhos estavam em pauta.

Muitas pessoas adotam o termo “nona arte” para designar as histórias em quadrinhos. Vale aqui uma nota: se de fato podem ser consideradas uma arte, dentre as surgidas nos movimentos de arte moderna, é a mais duradoura. O

termo cunhado por Will Weisner, arte sequencial, encaixa-se elegantemente nas considerações dessa parte, quadrinhos enquanto arte (a nona arte), caminha para outro campo de discussão, contudo, o inegável intersecto desses campos, por vezes confundindo-se. A nós cabe mostrar as similaridades e aproximações e suas consequentes implicações que, emobra não estejam além de quaisquer juízo de valor, mantém-se como elemento catalizador das aspirações da sociedade por uma nova linguagem por mais de um século

2.2 Papel é documento

A Johannes Gensfleisch Gutenberg, nascido em 1398, na cidade de Mogúncia (Alemanha), é atribuída a invenção da prensa com tipos móveis de metal, a tipografia, em 1442. A prensa já era conhecida e utilizada para impressão, no entanto, sua matriz de impressão, na maioria dos casos, era de madeira cunhada a mão em alto relevo - processo originário da xilogravura. Mas foi no início da década de 1450 que ele iniciou a impressão da bíblia de 40 linhas e duas colunas, com 641 páginas. Um prodígio que atestou a validade de seu engenho. A partir desse marco foi criado um novo *ethos*, - já citado anteriormente - definido por McLuhan (1972) em a *Galáxia de Gutenberg*.

Contudo, um povo analfabeto, ainda que “puro de coração”, não poderia herdar esse novo mundo. Foi preciso viver a Revolução Burguesa, iniciada na França e disseminada pela Europa, e, posteriormente, uma gradual conquista de direitos civis e sociais, como escolas públicas e saúde, para formar o universo de leitores que cresceriam paralelamente à tiragem de livros e aos jornais informativos.

2.2.1 Literatura em drops

Mais uma vez o processo de industrialização teve, nesse argumento, uma dupla função na constituição da sociedade moderna: não apenas mecanizava equipamentos de impressão, quer fossem litográficos ou tipográficos, como também promovia o crescimento urbano nas diversas fábricas que surgiam, criando assim um público leitor. Em 1848 o jornal londrino *The Times* inaugurou a primeira máquina de impressão rotativa, totalmente automática. Além do espaço noticioso nos jornais começou um movimento de criação de espaços voltados ao entretenimento. Surgiu, então, o folhetim, obra romanesca do início do século XIX na qual sobressaem as intrigas e tramas, por vezes rocambolescas, editadas em sucessivos episódios no jornal.

Originalmente, o folhetim era um artigo ou crônica sobre literatura ou ciência publicado na parte inferior do jornal. Foi ao publicar a sua crítica dramática como rodapé, no *Jornal dos Debates*, que o abade Geoffrey chamou a atenção das camadas mais pobres da população para esta novidade. Todos



Figura 26 - Página de Flash Gordon de Alex Raymond - Criado em 1934

os jornais quiseram, então, ter o seu próprio folhetim. Tornou-se comum o romance-folhetim, tornado célebre pelo espírito ou invenção de Eugéne Sue, Alexandre Dumas e seus seguidores. O romance-folhetim divertia e prendia o leitor, desempenhando, assim, um grande papel, sobretudo, na imprensa popular. O formato do folhetim foi incorporado por muitos autores de histórias em quadrinhos como meio de contar as enormes sagas de personagens como *Flash Gordon* (1934), de Alex Raimond, e *Príncipe Valente* (1937), de Hal Foster, bem como também mostrou-se uma opção comercialmente vantajosa para estimular o leitor e mantê-lo preso à trama até a próxima edição.

Os quadrinhos em folhetins dispunham, geralmente, de uma única página por semana no suplemento dominical dos jornais e nesse espaço tinham todos os elementos “folhetinescos” da literatura: no início da página resolviam o suspense da semana anterior, estendiam esse assunto ou lançavam um novo ingrediente e concluíam o final da página com um novo suspense. Essa estrutura era, por vezes, comprimida a uma simples tira de quadrinhos com, no máximo, cinco quadros – artifício mais comum nas tramas diárias.

No final do século XIX os Estados Unidos da América consolidavam-se como potência industrial com base nos monopólios de famílias tradicionais, como Rockefeller e Morgan, e exploração da mão de obra nas fábricas, com longas



Figura 27 - Príncipe Valente de Hal Foster - Criado em 1937.

jornadas de trabalhos. Era um período de grandes greves e efervescência nas cidades as quais expandiam seus limites - material mais que apropriado à ação jornalística.

Historicamente a caricatura sempre esteve ligada à crítica, ou a uma forma de representação tendenciosa ou subjetiva, na qual o exagero ou desproporção da imagem de um certa personagem buscava evidenciar características psicológicas e de caráter para a formulação de um juízo perceptivo que sustentasse essa crítica. Os jornais ganharam notoriedade com a crítica social e política à medida que eles ganhavam autonomia do poder público, instituíam-se com poder paralelo ou “voz da imparcialidade”.

Dois jornais em Nova York disputavam atenção dos leitores, o *New York World*, de Joseph Pulitzer, e o *New York Journal*, de William Hearst, ambos de caráter sensacionalista e que tinham por padrão abusar da violência, para serem mais vendidos. Em 5 de maio de 1895, Richard Fenton Outcault, criaria o primeiro personagem fixo: *The Yellow Kid*, o *O Menino Amarelo*. A princípio não tinha esse nome e era um personagem de destaque no quadro panfletário de crítica, *At the Circus in Hogan's Alley*. Usava um camisolão que trazia frases de crítica e em suas primeiras aparições, no suplemento dominical, esse camisolão era azul. Mais tarde, a pedido do impressor que queria testar a cor, tornou-se amarelo, dando origem ao termo “Yellow Journalism” ou no Brasil Jornalismo Marrom (MOYA, 1993).

Por razões pessoais ligadas ao tipo de direcionamento que Pulitzer dava a seu jornal, em 1896, Richard Outcault mudou-se para o *New York Journal*, e Hearst sugeriu que ele usasse em seus trabalhos o nome pelo qual o personagem já era popularmente conhecido, *Menino Amarelo*. Foi de Hearst também a sugestão para que Outcault usasse desenhos progressivos e balões para as falas, sintetizando o que já era feito por outros artistas do Jornal. Era a primeira vez que todos os elementos da linguagem dos quadrinhos apareciam em um único trabalho: a ação dividida em quadros, o uso de balões, linhas de movimento e outros signos gráficos metafóricos que passaram a fazer parte do vocabulário dos quadrinhos, como as estrelinhas que indicam dor, pancada ou desorientação.

Álvaro de Moya (1993) cita outros pontos que foram marcantes para a consolidação da linguagem dos quadrinhos. Em 1897 as onomatopéias e sinais gráficos aparecem nas aventuras de *Os Sobrinhos do Capitão*, de Rudolph Dirk, e em 1905 *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, inova na utilização das cores. Com traços surrealistas, conta a história de um garoto sonhador – os enquadramentos panorâmicos, as perspectivas arquitetônicas e os jogos de cortes e sequências prenunciavam o cinema de vanguarda. Em 1907, Bud Fischer convence os editores a publicarem diariamente as tiras da dupla *Mutt e Jeff*, até então restritas aos suplementos dominicais. As tiras passaram a con-

quistar os jornais diários.

A partir desta época, os quadrinhos tornaram-se um atrativo nos jornais e seu valor comercial foi logo reconhecido e explorado pela imprensa do mundo todo. Para regulamentar a questão de direitos autorais e a distribuição dos *comics* foram criados os *Syndicates*. O primeiro deles pelo próprio William Randolph Hearst, magnata americano da comunicação, retratado por Orson Wells no filme *Cidadão Kane* (MOYA, 1993).

Devido à sua “origem” e às funções críticas e satíricas atribuídas aos quadrinhos, houve nos primeiros 30 anos a predominância de temáticas cômicas (fato que lhes deu o nome que é usado nos EUA) ou ao menos, a presença de um traço “cartunizado”, fora dos padrões canônicos das belas artes. Tivemos nesse período personagens de destaque, como *Buster Brow* (Chiquinho), também de Richard Outcault, em 1902; *Krazy Kat*, de George Herriman, em 1913; *Bringing Up Father* (Pafúncio e Marocas), de Geo McManus, em 1916; entre tantos outros (MOYA, 1993).

Nesse ponto, vale introduzir parte do nosso objeto de discussão, o negro nos quadrinhos. Para Inge (2006), final do século XIX e início do XX, os Estados Unidos da América já eram conhecidos como um grande país e etnicamente miscigenado. Entretanto, essa variedade cultural não era apresentada nos quadrinhos, exceto como pano de fundo, ainda assim colocados nos moldes estereotipados da época. Nesse contexto, europeus e judeus ocupavam um espaço relativamente privilegiado em relação aos negros, a despeito da formação do próprio país. Contudo, os jornais voltados a população negra passaram a incentivar artistas a produzirem quadrinhos com personagens negros. Assim surgiram: *Bungleton Green* (1920) de Leslie L. Rogers; *Sunnyboy Sam* de Wilbert Holloway; *Bucky* de Sammy Milai, e *Susabelle* de Elton Fax, todos de 1930. Pouco a pouco os quadrinhos de temática voltados à comunidade negra dos EUA ganharam o interesse dos “syndicates” que distribuíam as tiras de quadrinhos e passaram a ter projeção nacional. Notamos aí, apesar desses esforços, a baixa representatividade de personagens negros, principalmente ocupando papel de protagonistas, ou sendo título de suas próprias histórias. *Waku, Príncipe de Bantu* de 1954 e *Pantera Negra* de 1965, são exemplos dessas exceções. O primeiro super-herói afro-americano de destaque foi o Falcão na revista do Capitão América em 1969.

Um personagem de destaque que será objeto de estudo mais detalhado adiante é Luke Cage, criado por Archie Goodwin e John Romita em 1972. Foi uma quebra de muitos paradigmas, a começar pela sua alcunha: *hero for hire*, aqui, herói de aluguel. Ele era um ex-presidiário que ganhou poderes, como



<http://www.iconopedia.com/bungleton.htm>

Figura 28 - *Bungleton Green* - *The Chicago Weekly* - 1920 - Criado por Leslie Rogers.



Figura 29 - Capa da revista nº 1 do Capitão América, Criado por Jack Kirby e Joe Simon - 1941.

muitos heróis, depois de uma experiência científica, que cobrava pelos seus serviços. No Brasil a primeira aparição de Luke Cage foi: Luke Cage – Herói de Hoje (1973 – Ed. Gorrion), republicado em: Superaventuras Marvel (1982, Ed. Abril).

2.2.2 Personagens politizados

A atuação política dos *comics* tornou-se mais acentuada entre 1925 e 1945. Período histórico conturbado, marcado pela recessão dos anos de 1920 e pela 2ª Guerra Mundial, era uma época de buscar adesão a novas ideias, fosse o comunismo, nazismo, capitalismo, facismo, anarquismo e tantos outros “ismos” que criaram a fornalha político-social da primeira metade do século XX. Os quadrinhos, principalmente nos EUA, desempenharam importante papel na tarefa de cooptar mentes ou buscar adesão popular às causas emergenciais.

Nos anos de 1920 as fábricas trabalhavam em ritmo acelerado e, para isso, impunham aos operários longas jornadas de trabalho e baixos salários, o que, por um lado, gerava extrema tensão social, explodindo em diversas greves intermináveis e, por outro lado, acentuava a capacidade produtiva das empresas. Essa espiral cresceu por anos até que, em 1929, encontrou um momento extremamente desfavorável: a retração de todo o mercado, em particular o europeu que estava em profunda recessão pós 1ª Guerra, e a queda dos preços agrícolas em todo o mundo. A crise marcou a época e ficou conhecida como *crash* por causa da quebra da bolsa de Nova Iorque, provocada pela superprodução e ausência de mercado consumidor.

Não é de se surpreender que nesse período surgisse o *Marinheiro Popeye* (1929), de Elzie Crisler Segar, um personagem com características rudes, mas extremamente afável, que pretendia uma identificação com o público médio, em particular das classes mais baixas. Suas histórias migravam da fantasia ao corriqueiro, sendo por essas características facilmente assimilado. Contudo, tinha como pano de fundo, estimular o consumo de produtos agrícolas, usando como metáfora o espinafre, a verdura folhosa que lhe proporcionava uma super força (uma antecipação dos super-heróis).

Em contra partida, tinha-se *Li'l Abner* (1934), de Al Capp, que com sua sátira promovia crítica feroz ao capitalismo desenfreado, ao consumismo e à sociedade americana. “Na época do maccartismo, em pleno período de caça às bruxas do Congresso americano, Al Capp criou o personagem *Shmoo*, símbolo do socialismo-comunismo”. (MOYA, 1993 p. 100). Capp era um crítico por excelência, não restringindo seu olhar apenas aos Estados Unidos, mas a tudo o que lhe parecia ser passível de uma análise no universo do *Dogpatch*, o *Brejo Seco*.

A 2ª Guerra Mundial foi um movimento catalizador do engajamento dos *comics* a luta em favor da “liberdade” contra o nazi-facismo que assolava a Europa e partes da Ásia. O ataque japonês a *Pearl Harbor*, em 7 de dezembro de 1941, no Havaí, marca a entrada definitiva dos Estados Unidos no conflito e consequentemente de todo o seu aparato propagandístico. Os heróis dos

quadrinhos foram chamados para participar dos esforços de guerra, entre os quais destacaram-se Namor, o Príncipe Submarino e o Tocha. *Em Terry e os Piratas*, de Milton Canif, que era publicado desde 1934 e ambientado na China; seus personagens lutaram contra a invasão japonesa àquele país, mais tarde, após *Pearl Harbor*, Terry, seu personagem principal, ingressou nas Forças Aéreas, mostrando definitivamente a que se destinava. No entanto, nenhum outro personagem caracteriza tanto a estandarização da atuação nos quadrinhos durante o conflito quanto o *Capitão América* (1941), de Jack Kirby e Joe Simon. Surgiu em um momento de muito patriotismo, editado pela Timely antecessora da Marvel Comis. Em março de 1941 (data da capa) foi lançada a revista *Captain American* nº 1, mas a distribuição, de fato, foi iniciada em dezembro do ano anterior. O Capitão viveu suas histórias na Europa e seu vilões eram nazistas como o *Caveira Vermelha* e *Barão Zemo* (MOYA, 1993).

Numa época em que era importante estar de algum “lado do muro”, os quadrinhos desempenharam importante papel na construção de uma realidade favorável às ações dos Aliados, compondo um dos elementos de legitimação da tomada de decisões extremas, como a convocação de milhares de jovens para morrer nos *fronts* de batalha ou no bombardeio de Hiroshima e Nagasaki. Após a guerra, outro importante papel dos quadrinhos foi manter aquecida a guerra fria, exacerbando sempre os valores positivos do modo de vida ocidental capitalista em oposição ao ocidente socialista-comunista.

A dimensão política na vida das sociedades ou mesmo dos indivíduos, quer sejam as grandes aspirações sociais ou as relações interpessoais, sempre serão preponderantes na produção cultural deles, o que não podemos confundir é o potencial comunicativo de um meio com a apropriação desse meio feita pela corrente hegemônica. A apropriação se dá sempre em alta definição, portanto, promove o aquecimento de um meio frio, segundo McLuhan (1974). Alta definição implica saturação dos dados e leva a audiência à passividade, devido à falta de interação, mecanismos ideais propagandísticos. Os heróis e vilões não eram, nesse contexto, concebidos ou sequer deixavam margem para questionamento, devendo assimilá-los por identificação com uma moral judaico-cristã e conceitos iluministas, ou seja, acolher o herói e rejeitar o vilão.

2.2.3 Só quadrinhos – a maturidade do meio

Em 17 de maio de 1890 Alfred Harmsworth, mais tarde Lord Northcliffe, um magnata da imprensa, lançou em Londres a *Comic Cuts*, primeira revista com histórias desenhadas. Por essa razão muitas pessoas assumem essa como a data de nascimento das histórias em quadrinhos. Elas continham mais textos do que desenhos, e seu conteúdo era satírico-humorístico, apenas um mês mais tarde, a publicação já tinha atingido uma tiragem de 300 mil exemplares,

Figura 30 -
Marinheiro Popeye
de Elzie Crisler
Segar Criado
em 1929.



<http://animacaope.blogspot.com.br/2013/05/popeye-longo-metragem-em-3d-do.html>

muito mais do que os grandes jornais de então haviam conseguido.

As histórias em quadrinhos ganhavam cada vez mais espaço, depois de provar seu fôlego nos jornais e nos suplementos dominicais e parecia haver um movimento para tornar os quadrinhos uma publicação independente. A partir de 1933 começaram a ser publicadas as revistinhas de Walt Disney, exclusivamente com histórias em quadrinhos. Anterior a isso existem poucos registros acerca das tentativas de publicações exclusivas de histórias em quadrinhos. Eram tiras ou páginas reaproveitadas dos suplementos e remontadas no formato do *comic book*. A primeira revista com a história produzida nesse formato foi “Action Comics” nº1, em 1938, como o lançamento do Superman. Esse fato mostrou a maturidade do meio, que podia, independentemente de quaisquer outros atrativos, manter uma estrutura de produção comercial, inaugurando a época chamada de “era de ouro” dos quadrinhos (MOYA, 1993).

No Brasil tivemos a revista *O Tico-tico*, publicada a partir de 11 de outubro de 1905. Foi a primeira revista infantil do país, com desenhos, anúncios, matérias de interesse infanto-juvenil e histórias em quadrinhos, durou até o final da década de 1950 e algumas poucas edições especiais na década de 1960. Segundo Álvaro Moya (1993) seu declínio iniciou-se na década de 1940 quando teve que enfrentar com seu estilo mais europeu a publicação, como *Suplemento Juvenil*, do jornal carioca *A Nação*, de Adolfo Aizen, em formato tabloide que, a exemplo das publicações americanas, trazia uma infinidade de super-heróis e personagens mais emblemáticos, como *Flash Gordon*, *Superman*, *Batman*, *Capitão América*, etc. Seguindo esse exemplo Roberto Marinho, do jornal *O Globo*, lançou o *Globo Juvenil* em 1937 e, mais tarde, conseguiu com os “*syndicates*” tomar para si os direitos de personagens que eram publicados pelo Suplemento. A revista *O Gibi* foi publicada pela primeira vez em 1939, tendo originalmente em suas páginas *Charlie Chan* (aquele mesmo que, anos depois, ganharia um desenho animado pela Hanna-Barbera); *Brucutu*, *Ferdinando* e vários outros personagens. Na época, Gibi significava moleque, negrinho, porém, com o tempo a palavra passou a ser associada às revistas em quadrinhos e, desde então, virou uma espécie de “sinônimo” delas.

2.3 Migrações quadro a quadro: cinema, rádio, TV e quadrinhos

Temos uma migração de linguagem sempre que determinados signos pertencentes a uma cadeia semiótica são levados a outra estranha migração a seu meio original e tem o compromisso de manter uma certa integridade sintática de maneira a ser reconhecida e assimilada como pertencente ao universo anterior. Essa mudança sempre acarreta na deterioração da informação tida como



Figura 31 - Cena de Sin City - "Cidade do Pecado" -2005 - Filme "migrado" da HQ homônima e Frank Miller.

primeira, mas temos a incorporação de elementos próprios do novo meio, formando assim um novo produto, fruto desse processo. Por mais díspares que sejam os meios ou maior o grau de deterioração, a informação primeira sempre carrega consigo elementos de linguagem que passam a transformar a segunda.

O sucesso das histórias de aventuras leva o *Chicago Tribune* a encomendar de Chester Gould os quadrinhos do detetive *Dick Tracy* (1931), o qual influenciaria, com seus traços, os cineastas Alain Resnais e Jean-Luc Godard. Por sua vez, o cinema expressionista alemão e os cineastas Hitchcock e John Ford com seus enquadramentos e panorâmicas influenciariam os quadrinhos de Alex Raymond (1933 - *Flash Gordon*), Milton Caniff (1934 - *Terry e os Piratas*) e Hal Foster (1937 - *O príncipe Valente*) (MOYA, 1993). As relações entre histórias em quadrinhos e cinema, contudo, não se restringem a simples troca de influências ou migrações de elementos de linguagem. Ambos são mídias contemporâneas, nascidas no bojo da busca por uma forma de relatar um acontecimento por imagens. Em um processo sintético, comum a linguagem gráfica, nascem os quadrinhos, nos quais partículas significantes do acontecimento são expostas e, na via oposta, a redundância extrema de exibição de imagens retidas no acontecimento (24 quadros por segundo) formam a ilusão do acontecimento – a imagem em movimento.

Muitos outros inventos precederam e compuseram o corpo técnico do cinema, entre eles: a lanterna mágica, criação do alemão Athanasius Kirchner na metade do século XVII, com base no processo inverso ao da câmara escura: composta por uma caixa cilíndrica iluminada à vela, projeta as imagens desenhadas em uma lâmina de vidro; o fenacístoscópio; praxinoscópio; fuzil foto-

gráfico; cronofotografia; e o próprio cinetoscópio que permitia a apenas um observador olhar o material gravado, mas já apresentava a inovação do filme negativo perfurado para gravação. O cinematógrafo idealizado pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, também em 1885, só foi possível a partir do desenvolvimento da fotografia como forma de captura de imagem e do aperfeiçoamento do cinetoscópio de Thomaz Edson. Esse aparelho, uma espécie de ancestral da filmadora movido à manivela, utiliza negativos perfurados para registrar o movimento e também torna possível a projeção das imagens para o público. O nome do aparelho passou a identificar, em todas as línguas (*ciné, cinema, kino etc*), a sétima arte (COSTA, 2006).

Desde que as artes plásticas estabeleceram um limite (moldura) ao espaço gráfico criou-se a inusitada questão do que está em cena e do que está fora dela. Contudo, como vimos anteriormente, a natureza das imagens retratando instantes pregnantes, muitas vezes de forma teatral, dominou a arte acadêmica e mimética, deixando essa questão velada ou amenizada. Tal temática tornou-se patente a partir da fotografia muito mais evidente com o cinema. A objetividade e a subjetividade passaram a fazer parte da linguagem em cada pequena tomada no que se era mostrado ou ocultado. Sobre isso escreveu Aumont:

A palavra enquadramento e o verbo enquadrar apareceram com o cinema para designar o processo mental e material já em atividade, portanto, na imagem pictórica e fotográfica, pela qual se chega a uma imagem que contém determinado campo vista, sob determinado ângulo e com determinados limites exatos. O enquadramento é posterior atividade da moldura, sua mobilidade potencial, o deslize interminável da janela que equivale em todos os modos da imagem representativa baseada numa referência, primeira ou última, a um olho genérico, a um olhar, ainda que perfeitamente anônimo e desencarnado, cuja imagem é o traço. (AUMONT, 1993, p. 153).

O ponto de vista, bem como muitos outros elementos estéticos, nos quadrinhos, são frutos da mesma necessidade de se contar uma história em imagens, esses dados corriam nas duas direções. Tanto os quadrinhos aprenderam com o cinema, quanto o cinema fez dos quadrinhos uma referência. Devemos lembrar que até de 1927 os filmes eram mudos, apenas acompanhados por uma trilha sonora que lhe acrescentasse algum ritmo ou emoção, e muitos teóricos, incluindo Bergson, eram contrários ao cinema falado, pois parecia um tipo de corrupção da linguagem original do meio.

O enquadramento nos quadrinhos é o recorte feito do elemento de relevância significativa na sequência temporal, o quadro único. Os termos básicos utilizados para designar o ponto de vista são todos oriundos do cinema, como por exemplo, a) tomada - ponto de vista; b) plongée - vista de cima; c) contre

-plongée - vista de baixo; d) close - enquadramento próximo, detalhe; e) plano americano - enquadramento de um personagem da cabeça até o joelho; f) plano geral - enquadramento mais aberto que mostra o personagem ou assunto contextualizado em um ambiente mais amplo; g) panorâmica - imagem ampla, vista ao longe, em geral de paisagens. Geralmente quando falamos da influência dos filmes de John Ford nos quadrinhos de Alex Raymond estamos nos referindo à utilização de determinado tipo de enquadramento comum a ambos. É a transposição meramente sintática, não relacionada à questão da montagem de que se trata, tanto nos quadrinhos como no cinema, a semântica, ou seja, um enquadramento em relação a outro.

Sergei Mikhailovitch Eisenstein, russo, revolucionou o cinema na primeira metade do século XX. Foi o primeiro teórico a refletir acerca da importância da montagem no filme, contudo, ele não foi seu inventor. A montagem, como princípio básico, tem a idade do próprio cinema, já que montar é, sobretudo, colar os planos uns nos outros para que seja fisicamente possível a sua projeção sequencial. Mas, a utilização da montagem como processo de significação só teve início quando o cinema largou o estigma do “teatro filmado” ou da simples reprodução de imagens, com David Griffith.

Nos quadrinhos a montagem assume um papel importante na definição do meio. Considerando que a linguagem está ligada à justaposição dos enquadramentos (e não sobreposição como no caso do cinema), podemos dividir a montagem em dois níveis: a passagem de enquadramentos, de um quadro a outro, e a diagramação de uma página ou mesmo tira - dimensão e proporção dos quadros, seus contornos, etc. Podemos identificar no caso dos quadrinhos e do cinema, dois elementos determinantes da forma de organização da montagem desses planos: o ritmo e o drama.

A esta alteração rítmica do tempo em função da narrativa Will Eisner (1995) dá o nome de *timing* na seguinte equação: drama é inversamente proporcional ao ritmo, ou seja, o tempo nos quadrinhos está ligado à narrativa, e não a uma métrica. Da mesma forma, no cinema, a câmera lenta ou a aproximação lenta de um objeto ressalta a dramaticidade de determinadas ações. O ritmo podemos determinar simplesmente como a maneira que se conta uma história, ou o modo que se exibe uma ideia. Já o drama trata do que se é mostrado, qual a ideia a ser comunicada e seus significados. Quando se é colocado ênfase a esse significado de um dado extremamente agudo e temporalmente fugidio, como por exemplo, uma lágrima deslizar-

TEMPO



Uma ação simples cujo resultado é imediato... segundos.

TIMING



Uma ação simples em que o resultado (apenas) é prolongado para realçar a emoção.

Figura 32 - Will Eisner em *Arte Sequencial* (1995). Diferença de tempo e timing.

do, desacelera-se a narração. Percebemos essa técnica em um grande quadro com informação temporal extremamente reduzida dominando a página, ou quando uma sequência curta é exibida em vários quadros – numa passagem de momento a momento ou de aspecto para aspecto (MCCLLOUD, 1995).

Outro recurso é o uso de falas ou textos em recordatórios longos em cada quadro. Perde-se o ritmo da narração. Quando se poderia dizer muitas coisas, o tempo é dilatado em favor da exacerbação de uma ideia. *Ronin* (1982), de Frank Miller, é um exemplo cabal desse elemento. Temos ritmo e drama em consonância na condução da narrativa.

A migração dos quadrinhos para o cinema e vice-versa não é nova. Podemos citar como início desse processo os seriados, ou *serials*, sem, é claro, confundir os seriados com as séries de TV que temos na programação de hoje em dia. Na década de 1930, alguns estúdios investiram muitos recursos num formato, até então, inusitado: rodavam uma trama bem simples, mas engenhosa, em longa-metragem, e dividiam este longa em vários episódios curtos (cerca de dez a quinze capítulos por longa) a serem lançados nos cinemas – heróis como *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Superman* e *Capitão Marvel* pareciam ter sido talhados para ilustrar esse tipo de séries.

As sessões de cinema nesta época eram geralmente compostas de um episódio de cada *serial* em uma mesma projeção, o que fazia atrair uma parcela maior de espectadores. Foi então que retomaram um elemento extremamente utilizado no cinema de entretenimento americano até hoje: o *cliffhanger*. Esse elemento consiste na situação na qual o herói se encontra em um estado de grande perigo no final de uma parte, somente para ser salvo logo no início da parte seguinte. Um retorno ao folhetim: esse e outros elementos tão bem estruturados pelas *serials* que influenciaram a maioria dos seriados televisivos de hoje, assim como, muitos projetos que surgiram, por exemplo, a trilogia de *Indiana Jones*. Contudo, essa estratégia fundada na literatura já era bem conhecida pelos quadrinhos. Além de um modelo econômico bem eficaz, dada a demanda do público infanto-juvenil que queria ver seus heróis finalmente encarnados e em movimento “real”, tínhamos também mais um elemento de reconhecimento desse público já habituado a esperar uma semana ou mesmo que fosse um dia pela conclusão das sagas em HQ.

Nas décadas de 1940 e 1950 vimos florescer o cinema *noir*. O termo surgiu após a 2ª Guerra Mundial com críticos franceses. Eles se referiam aos filmes policiais produzidos nos Estados Unidos a partir de 1940. Como principais características, podemos citar a influência direta da literatura policial dos anos da Depressão, que trazia como personagens principais detetives linha-dura, *femme fatais*, vilões perversos, investigações e conspirações em suas tramas. Há de se ressaltar, também, a atmosfera sempre obscura, cenários repletos de sombras e bastante contrastados. A fotografia em preto e branco é uma

marca registrada, mas não uma obrigação. Alguns títulos clássicos são O Falcão Maltês, A Marca da Maldade, O Crepúsculo dos Deuses, Um Corpo que Cai, entre outros. Esse estilo de cinema sofria influência direta de histórias em quadrinhos que logo no início da década de 40 já apresentavam a mesma temática e atmosfera. Como exemplos, os já citados Dick Tracy e Spirit (1940) de Will Weiner.

Dizia-se que o baixo orçamento dos filmes levava os seus diretores a usarem o recurso do enquadramento fechado e das cenas escuras para ocultar carências na produção. Parece-nos fácil supor que buscar referência de meios em que tais experiências já haviam mostrado eficiência, seria o caminho natural. Os quadrinhos também se utilizavam de métodos de representação imagética simplificado do alto contraste da tinta e coloração mecânica por separação de cores na etapa do fotolito para criar viabilidade econômica.

Frank Miller, que ficou conhecido pelo seu trabalho com personagens como *Demolidor*, *Elektra* (criação dele próprio), *Ronin* (já citado) e o renascimento comercial e conceitual do *Batman* em *Cavaleiro das Trevas*, traz em seu trabalho influências claras do cinema *noir* mescladas a outros universos como os mangás, quadrinhos japoneses, por quem declara sua paixão e além disso, por anos, desenhou as capas do *Lobo Solitário*. Essas influências, em especial do cinema, foram condensadas de maneira mais visível em *Sin City*. Temos todos os elementos reconhecíveis do cinema *noir*. Mas é na migração de quadrinhos - cinema, o filme *Sin City* do diretor Robert Rodriguez, que temos a mais patente demonstração de contaminação de uma linguagem por elementos de outra. Desde o enquadramento próprio da visualidade de Frank Miller, a sequência roteirizada em *fax simile* das páginas da revista, montagem em concordância com as passagens de quadros, a cor aplicada, posteriormente, em elementos chave, enfim, tudo era produzido de modo, não só para retratar a trama dos quadrinhos, mas para ser ela própria a história em quadrinhos no cinema.

Hoje o cinema de entretenimento vive uma crise de bilheteria provocada pelo surgimento de novas mídias, como os jogos em rede e o DVD/*Blue Ray*. Para amenizar essas perdas os estúdios têm, por vezes, requisitado os heróis dos quadrinhos para, novamente, arregimentar o público cativo para esse cruzamento de mídias e aumentar seu faturamento. Fato esse comprovado, prolifera-se a produção de filmes cujos personagens nasceram no mundo nada estático dos quadrinhos.

2.3.1 A era do rádio – O retorno do herói

Das revoluções técnica e científica que deram origem ao rádio, surge uma galeria de personagens e fatos marcantes, em que inclusive temos um representante, o padre-cientista Roberto Ladell de Moura que, sem apoio algum, foi precursor e, em alguns casos, pioneiro nas invenções e descobertas da radio-

difusão. O rádio foi implementado em sua totalidade nos anos conflituosos da 1ª Guerra Mundial (1914- 1918). A Westinghouse produziu um grande número de aparelhos para as tropas e com o final do conflito se viu com um grande estoque encalhado. A solução foi instalar uma antena no pátio da empresa e transmitir música para os moradores da vizinhança e, dessa maneira, comercializar o estoque. Os anos de 1920 a 1950 ficaram conhecidos como a “Era do Rádio”. Para se ter uma ideia de o porquê a época ficou assim conhecida, nos EUA o rádio crescia surpreendentemente. Em 1921 eram quatro emissoras, mas no final de 1922 os americanos contavam com 382 delas.

A chegada do rádio comercial não demorou. Logo as emissoras reivindicaram o direito de conseguir sobreviver com seus próprios recursos. A pioneira no rádio comercial foi a WEAf, de Nova Iorque, pertencente à *Telephone and Telegraf Co.* Ela irradiava anúncios e cobrava dois dólares por 12 segundos de comercial e 100 dólares por 10 minutos.

As rádios da época traziam em sua programação música de auditório, programas jornalísticos e rádio-teatro. A mais famosa adaptação de rádio-teatro foi do romance de H. G. Wells, *Guerra dos Mundos*, feita por Orson Welles, na época desconhecido. Usando a linguagem do rádio-jornalismo, passou a dramatizar a invasão de extraterrestres à pequena cidade de Nova Jersey, chamada Grovers Mill. Gerou-se pânico em grande parte do público que perdera a introdução inicial a qual esclarecia que se tratava da adaptação semanal para um rádio-teatro, da obra de H. G. Wells. Essa forma de entretenimento era o espaço para o formato do folhetim literário apresentado em partes semanais ou mesmo diárias. Essas histórias traziam de forma mais vivaz a figura do herói e, juntamente com o cinema (*A marca do Zorro* - 1920), sintetizavam uma figura arquetípica do herói puro, capaz de auto superação e feitos grandiosos por sua astúcia e caráter.

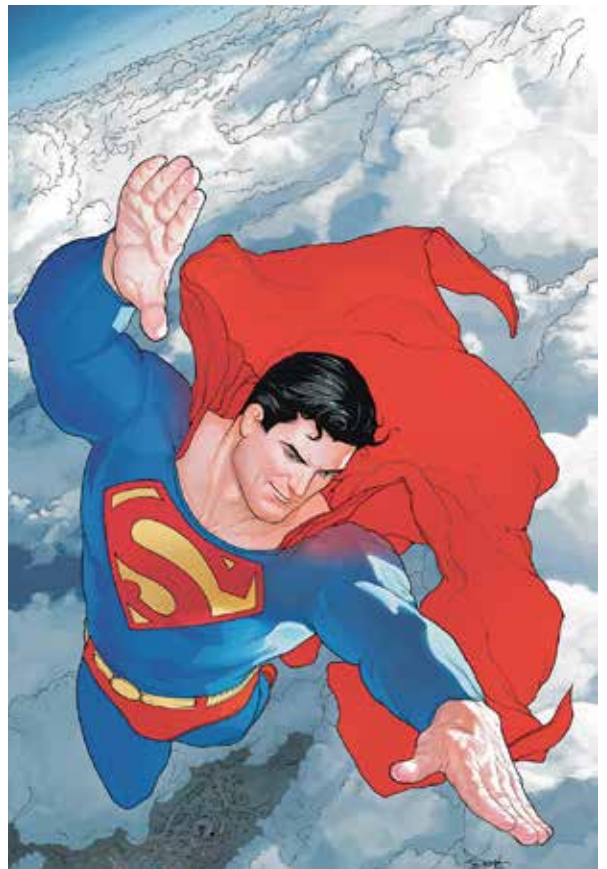
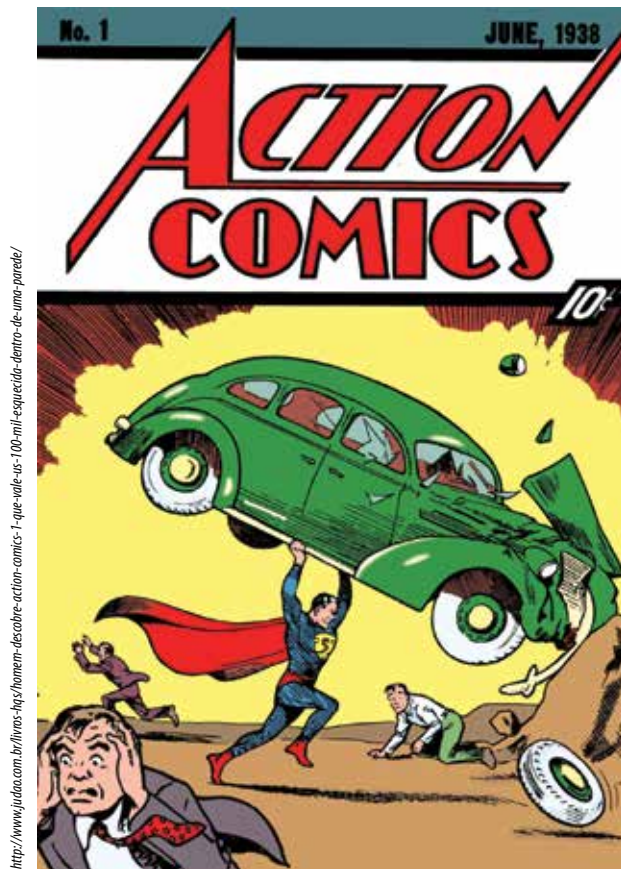
Carl G. Jung (1974) sugere a possível existência de um inconsciente coletivo. Os mitos seriam como sonhos de uma sociedade inteira: o desejo coletivo de uma sociedade que nasceu do inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagens parecem ocorrer nos sonhos tanto na escala pessoal quanto na coletiva. Esses personagens são arquétipos humanos. Os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos nas mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como nos mitos do mundo inteiro.

Os anos 1920 e 1930 foram marcados pelo surgimento de diversos personagens nos quadrinhos com essas características. São desse período Wash Tubbs-Captain (1924), de Roy Crane, que faz uma espécie de transição entre as séries humorísticas no início de sua publicação e de aventura, introduzindo esse gênero nos *comics*. Também é possível citar *Tintin* (1929), do belga Hergé (Georges Remi), a adaptação do romance de E. R. Burroughs, *Tarzan* (1929), por Hal Foster, *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond - inovador em

Figura 33- Mandrake e Lotar - Lee Falke e Phil Davis - 1934.



<http://desempenhador.blogspot.com.br/2012/09/mandrake-e-lotar-origens-origem.html>



suas visages de futuro, previu os formatos aerodinâmicos de carros e foguetes, a minissaia, entre outros. O surgimento de *Mandrake* de Lee Falk e Phil Daves em 1934, considerado o primeiro super-herói fora um marco na narrativa fantástica. O uso da capa e superpoderes (ainda que ilusórios) apontavam o que viria a dominar a cena dos quadrinhos nas próximas décadas. Outra criação de Lee Falk, dessa vez em parceria com Ray Moore, foi o *Fantasma* (1936) (MOYA, 1993), no qual outro ingrediente importante entra de maneira mais marcante nos quadrinhos, a máscara e, conseqüentemente, a identidade secreta.

2.4.1 O nascimento dos super-heróis

O ministro da propaganda de Hitler, Joseph Goebbels, proclamou: “o Super-Homem é judeu”. Estava preocupado com o engajamento dos heróis dos quadrinhos aos esforços aliados contra o nazismo que assolava a Europa. Segundo Alvaro de Moya, Goebbels viu nele uma ameaça ao super-homem ariano de Nietzsche, *Über alles*. Seu emblema estampado no peito, o “S”, foi logo interpretado como a estrela de Davi (MOYA, 1993). Não podemos tirar todo o crédito de Goebbels, ao tratar de paternidade, ele estava certo. Jerry (Jerrome) Siegel, nascido em Cleveland - Ohio, filho de imigrantes judeus da Lituânia, e Joe Shuster, este de Toronto - Canadá, também filho de imigrantes judeus vindo de Kiev, criaram em 1938 um marco nas histórias em quadrinhos, o *Superman*, o primei-

Figura 34- Esquerda: capa da Action Comics nº 1. Revista que lançou o Super Homem em 1938 - Criado por Jerry Siegel e Joe Shuster.

Figura 35 - Direita: desenho do brasileiro Renato Guedes

ro super-herói ou, pelo menos, assim considerados por alguns estudiosos.

Siegel era o escritor e Shuster o desenhista, ambos com grande interesse por ficção científica, começaram a empreitada mal sucedida de enviar aos *syndicates* as tiras do Super-Homem, todas recusadas. Consideraram-nas na época fantásticas demais. Eles passaram a desenhar outras tiras até que J. S. Liebowitz, um dos criadores das revistas mensais, remontou tiras no formato de *comic book* e lançou a revista *Action Comics*, em junho de 1938, com as primeiras histórias do *Homem de Aço*. (MOYA, 1993)

As tentativas de alguns pesquisadores em aproximar o Super-Homem dos mitos gregos como Heracles, a exemplo do que faz Afonso Alvares Villar (1966), ao nosso ver, cria uma incompletude que só pode ser compreendida à medida que amplia a análise dos arquétipos modernos também ligados a uma mítica judaico-cristã. Temos dois adolescentes vivendo as transformações tecnológicas do início do século, porém, com uma formação judaica. O Super-Homem é o cruzamento dessas duas cadeias sógnicas. Vejamos:

1 - Virá um descendente do rei Davi, filho de Jessé, que será como um ramo que brota de um tronco, como um broto que surge das raízes. 2 - O Espírito do SENHOR estará sobre ele e lhe dará sabedoria e conhecimento, capacidade e poder. Ele temerá o SENHOR, conhecerá a sua vontade 3 - e terá prazer em obedecer-lhe. Ele não julgará pela aparência, nem decidirá somente por ouvir dizer. 4 - Mas com justiça julgará os necessitados e defenderá os direitos dos pobres. As suas palavras serão como uma vara para castigar o país, e com o seu sopro ele matará os maus. 5 - Com justiça e com honestidade, ele governará o seu povo (Isaías, cap 11).

O profeta Isaías, um dos mais importantes dentro das religiões judaica e cristã, escreveu isso cerca de 800 anos antes do nascimento de Cristo. Sintetizava a espera do povo de Israel pela vinda de um líder forte e poderoso, contudo, justo e bondoso. Para os cristãos ele prevê a vinda do próprio Cristo, enquanto os judeus ainda esperam esse líder até os dias de hoje. Siegel e Shuster não esperaram mais e decidiram encarnar o redentor vindo dos céus em uma nave espacial, antecipando as conquistas de Wernher von Braun, inventor dos modernos foguetes. O Super-Homem encena esse personagem messiânico plano e unilateral, ungido de poderes divinos para ajudar os fracos e oprimidos.

Outras referências bíblicas são reconhecíveis, como o fato do pai de Kal-el (nome verdadeiro do *Super-Homem*) ter construído, tal como Noé, uma nave para salvá-lo da destruição do seu mundo. Para os cristãos outras referências são também poderosas. A estrela de Belém marcou a vinda do “messias”, a explosão do planeta Kripton cumpre essa função. Uma nave alienígena voando à velocidade superior a da luz chega um pouco antes, logo depois vislumbra-

se a luz de uma estrela fulgurante. A criança é confiada a um casal humano que o cria e o oculta do mundo até que esteja pronto para assumir suas responsabilidades. *O Super-Homem*, o Cristo, o Messias, ainda hoje encarna essa persona e como muitos outros super-heróis, já morreu e retornou.

A partir do Super-Homem, uma infinidade de outros super-heróis, na grande maioria menos poderosos, surgiram: *Batman*, de Bob Kane, que embora cumpra essa denominação nem poderes possui; *Capitão Marvel*, de C.C. Beck; *Namor*, de Bill Everet, todos em 1939 (MOYA, 1993). Moacyr Cirne (1970) ressalta que entre o surgimento do 'Superman' e o fim da Segunda Guerra Mundial, 1945, havia cerca de 400 personagens desse gênero. Os super-heróis, produto tipicamente norte-americano, representavam esse espírito da formação de uma superpotência americana, de invencibilidade e de bondade. Essa simbologia era importante e bem reconhecível para eles que, em apenas 10 anos após a catástrofe da quebra da bolsa de 1929, já tinham se recuperado completamente. O mito do herói na mídia americana surge como uma resposta à depressão da década de 20 e os super-heróis como representantes dessa superação e afirmação de superpotência.

2.4.2 Revitalização dos quadrinhos

Nos quadrinhos após a Segunda Guerra, as editoras abandonaram o gênero de super-heróis, muitos personagens deixaram de ser publicados, era o fim da "era de ouro" nos quadrinhos. O período de aproximadamente 10 anos foi de grande recessão para os EUA, reforçado pelo movimento "ant-comics", liderado por Frederic Wertham (já citado). Esse gênero foi retomado aos poucos em meados dos anos de 1960.

Com a chegada da *Marvel Comics*, por Stan Lee e Jack Kirby, surgiu a oportunidade de criar um novo universo ficcional. A novidade era que os personagens tinham algum tipo de fraqueza em oposição a seus superpoderes e uma aproximação ao cotidiano da vida americana. *Quarteto Fantástico*, *Surfista Prateado*, *Thor*, *Hulk*, *X-Men*, *Homem de Ferro* e *Homem Aranha* foram os primeiros de um império que logo fez da Marvel a editora número um no mercado. O retorno dos super-heróis marcou o início da "era de prata" (MOYA, 1993).

O que nós conhecemos hoje por quadrinhos adultos tornaram-se mais comuns, abrindo espaço para a aparição de histórias como a francesa *Barbarella* (1966), de Jean Claude Forest; a argentina *Mafalda* (1965), de Quino; a italiana *Valentina* (1966), de Guido Crepax; o norte-americano *Fritz the Cat* (1966), de Robert Crumb (que introduziu o *underground* aos quadrinhos); e para os trabalhos embrionários na ficção científica e na fantasia do ilustrador parisiense Jean Giraud, mais tarde conhecido como Moebius. Em todos esses trabalhos podia-se encontrar sexo, violência, expiações intelectualizadas, críticas à sociedade, emprego da cor e da diagramação de maneiras novas. Os quadrinhos não eram



Figura 36 - Personagens do Universo Marvel - Idealizado por Stan Lee e Jack Kirby.

mais só para crianças, ganharam sofisticação nos recursos gráficos e maturidade. Quadrinhos adultos sempre existiram, mas nessa época eles aumentam em número. Convenções e exposições em museus começam no fim da década. Nesse período também ocorre uma interessante migração quadrinhos - TV.

2.4.3 Luxo, lixo, marketing

Em 1966 foram produzidos os primeiros desenhos animados com heróis da Marvel para o programa *Marvel Super Heroes Show*. *O Incrível Hulk*, *Capitão América*, *O Poderoso Thor*, *Namor - O Príncipe Submarino* e *O Homem de Ferro* revezavam-se nos dias da semana com 13 histórias cada, divididas em três partes de cinco minutos. *Os Marvel* de 1966 são meras apropriações dos desenhos das revistas em quadrinhos, aos quais era aplicada a duvidosa animação. Na maior parte dos casos, apenas imagens estáticas “deslizando” pela tela ou movimentos sutis de bocas e olhos, o que resultou em animações muito deficitárias e ainda, cenas que foram aproveitadas em vários episódios. Junto com efeitos sonoros de socos, por exemplo, surgem onomatopéias grafadas na tela, tais como “Pow!”, “Soc!” e “Bong!” A série *Batman*, do mesmo ano, também se utilizou de tal efeito. Esse programa mostra um meio-passo, entre quadrinhos e animação e, apesar de rudimentar, as animações tornaram-se clássicos que ainda hoje habitam o imaginário das gerações que consumiram essa série.

A década de 1970 nada mais é do que uma consequência natural do que estava começando a acontecer. Quadrinhos *underground* conquistam seu espaço, sendo vendidos em *head shops* e de mão em mão. Crumb, os *Freak Brothers*, de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Bill Griffin estão entre os mais conhecidos do *underground*. Na Europa, alguns desenhistas franceses, Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas, reunidos sob

a esfígie *Les humanéides Associées*, criam, em 1974, a revista *Métal Hurlant* que chega aos EUA em 1977 como *Heavy Metal*. Fantasia, ficção científica, viagens psicodélicas, *rock n roll*, corpos nus, novas diagramações e literatura são parte do universo da revista. Da Itália vem grandes quadrinhos, como Ken Parker, de Berardi e Milazzo, Corto Maltese, de Hugo Pratt, e *O Clic*, de Milo Manara. (MOYA, 1993). No fim da década, Will Eisner retorna à cena, inaugurando um novo gênero, a *graphic novel*, com “Um Contrato com Deus”. Era o primeiro de uma série de contos ambientados no Bronx em Nova York.

Os anos de 1980 assistiram a uma acirrada briga entre as duas maiores editoras de quadrinhos do mundo a *Marvel Comics* e a *DC Comics*. Foi o período do marketing mais ostensivo do *merchadising* inaugurado por George Lucas com *Guerra nas Estrelas* (1977). Os super-heróis e seus emblemas passaram a figurar em mochilas, camisetas, cadernos, canecas, enfim, em tudo o que fosse vendável. Período também das mini e maxi séries, as grandes sagas, do renascimento do *Batman* pelos conceitos de Frank Miller.

Todos esses eventos aqueciam o mercado editorial no Brasil, mesmo publicando algumas dessas histórias com até quatro anos de atraso, a maioria pela Editora Abril. Criou-se um momento favorável às publicações nacionais. A revista *Circo*, herdou autores e desenhistas da revista *O Balão* dos anos de 1970, o personagem *Radical Chic* (1983) de Miguel Paiva, mulher independente, solteira, moderna e, por vezes superficial, ganhou quadro na revista eletrônica dominical da *Rede Globo*, *Fantástico*, personificada pela atriz Andréia Beltrão e, posteriormente, um programa de games que durou pouco.

No final dos anos de 1980, artistas que já estavam em atividade se firmam definitivamente no cenário nacional, lançando suas próprias revistas: *Chiclete com Banana*, de Angeli; *Geraldão*, de Glauco; e *Piratas do Tieté*, de Laerte. Nessas revistas, personagens urbanos carregam em si toda a loucura e a paranóia da cidade grande com um humor que não poupa ninguém: *Bob Cuspe*, um punk da periferia, revoltado que odeia a tudo e a todos; *Geraldão*, mora com a mãe, viciado em drogas, não tem amigos e sofre de um grande complexo de Édipo; *Rê Bordosa*, solteirona ainda de ressaca dos loucos anos 1705, foi um

Figura 37 - Tira da *Rê Bordosa* - Criação de Angeli - 1984

<http://estradaiberia.blogspot.com.br/2013/01/os-melhores-da-e-bordosa.html>



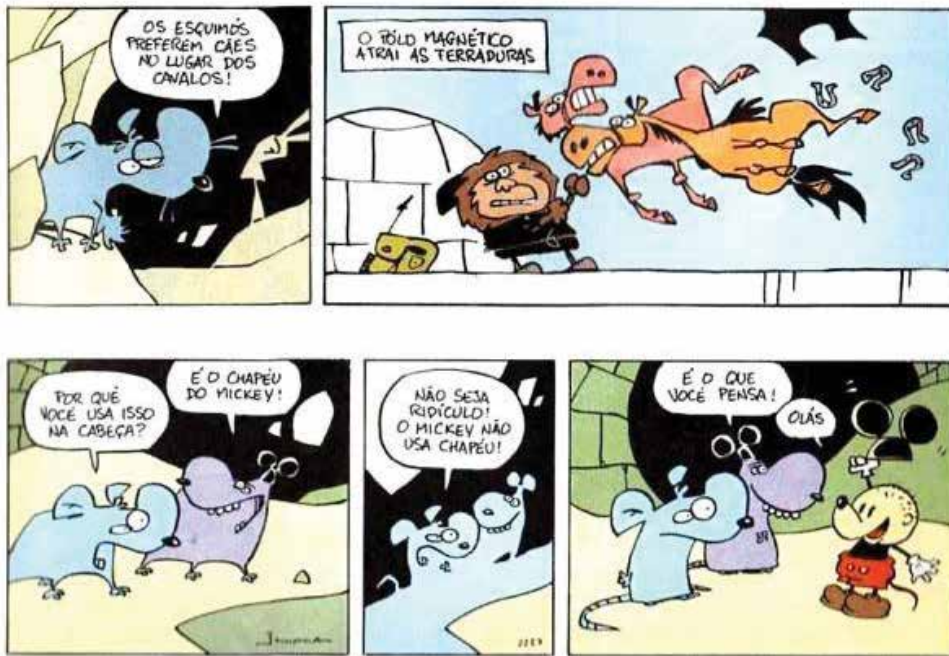


Figura 38 - Níquel Náusea - Criado pelo cartunista Fernando Gonsales - 1985.

dos personagens de maior sucesso de Angeli, o qual até hoje tem que responder o porquê de tê-la matado.

Los Três Amigos, criação coletiva de Angeli, Glauco e Laerte. Depois se juntaria a eles Adão Iturrusgarai, como o Quarto Amigo. Adão também criou a dupla de cowboys homossexuais *Rock e Hudson*, seus nomes foram tirados do famoso galã de Hollywood. Outro personagem seu é *Aline*, garota pós-adolescente, uma herdeira da *Radical Chic* e da *Re Bordosa*, vive num relacionamento a três em que ela é quem manda. Polêmica, Aline até “posou nua” na revista *Simples*. Fernando Gonsales, criou *Níquel Náusea*, a antítese do *Mickey Mouse*, e de toda uma gama de personagens, que vão de baratas a cachorros, passando por morcegos, etc. Paulo Caruso, autor de *Avenida Brasil*, página que escreve e desenha na revista *Isto é* mostra o ridículo e os absurdos da vida política no Brasil.

Viu-se a sutil emergência de um mercado nacional nos anos de 1980 para assisti-lo definir na década seguinte. A Editora Abril deixou de publicar as histórias em quadrinhos importadas da *Marvel* e *DC*, que vagaram pela Editora Globo e outros selos até se acomodarem onde até hoje estão: A Editora Panini, sob o selo Panini Comics. Hoje, o Brasil não possui um esquema de criação e produção industrial estruturado e expressivo (salvo o caso de sucesso editorial - Maurício de Souza) como os Estados Unidos; o nosso mercado está articulado na reprodução de conteúdo dessas corporações de alcance global.

Toda essa trajetória busca contemplar, ainda que de forma parcial o contexto da formação da linguagem dos quadrinhos, bem como dar o aporte teórico suficiente para analisarmos mais a fundo a questão das identidades do negro nas histórias em quadrinhos americanas comercializadas no Brasil.

... MUITO BEM,
HOJE VAMOS NOS
DEBRUÇAR SOBRE
O INÍCIO DESTE
EMOCIONANTE
ÉPICO...





CAPÍTULO III

OS CAMINHOS DA LINGUAGEM: A SEMIÓTICA COMO TÉCNICA

Será explorado neste capítulo, a técnica para expor, decompor e acima de tudo recompor o objeto de forma a melhorar a sua compreensão. Para tanto será aplicada a semiótica de matriz pierceana. Mais do que mero prazer eletivo, a semiótica apresenta a ferramenta adequada para a tarefa proposta. “Semiótica vista aqui como ciência dos signos e dos processos significativos na natureza e na cultura” (NÖRTH, 1995, p. 17) – definição não totalmente aceita por todas as correntes. O termo semiótica tem raiz grega em *semeion*, que quer dizer signo. Entende-se dessa forma semiótica como sendo a ciência dos signos e de toda e qualquer linguagem. “... é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significado e de sentido” (SANTAELLA, 1983, p.17).

Para Ana Carolina Temer e Vanda Cunha Albieri Nery (2009) a semiótica é um corpo autônomo de estudos que se desenvolveu-se paralelamente às teorias da comunicação. O centro da preocupação da semiótica é a mensa-



Alan

Figura 39 - “Birds for brains” - Allan Rogerson - 2011.

gem e não especificamente o processo comunicativo como tal, ou a relação comunicação/sociedade, a semiótica se ocupa em estudar especialmente a dinâmica entre emissor e receptor e os processos interpretativos que o receptor deve atualizar. A comunicação deixa de ser transferência de informação e passa a ser transferência de um sistema para o outro.

Entretanto, antes de nos colocarmos nessa tarefa, faz-se necessário apresentar alguns conceitos que serão de grande importância para os passos que se seguem, deixando claro os caminhos que convergem para as questões já levantadas em relação à identidade, negros e quadrinhos. Começemos.

3.1 O que é linguagem?



Figura 40 - Asilo Arkhan, Batman. Ilustração do Duas Caras - Dave Mckean.

No capítulo anterior apresentamos linguagem enquanto princípio organizador do pensamento. Essa primeira ideia foi importante para dar cabo das informações expostas. Agora é necessário expandir um pouco mais esse conceito para abarcar e dar base a discussão sobre semiótica enquanto método investigativo. Roti Nielba Turin (2007) apresenta linguagem como sendo a nossa capacidade de produzir representações, ou seja, nossa capacidade de colocarmos uma coisa em substituição à outra. Nossa capacidade de nominar, “taxonomiar”, simular, reproduzir e assim por diante. Um nome representa uma coisa ou pessoa, uma expressão representa uma ideia e uma ideia pode representar um fenômeno. “(...) o mais alto grau da realidade está contido na representação, que conhecemos, vivenciamos e aprendemos, constitui-se na nossa realidade. O que não representamos não existe. É preciso saber que representar é substituir uma coisa pela outra.” (TURIN, 2007, p. 21).

É preciso aqui diferenciar realidade de real. O real: fenômeno, fato, objeto,

acontecimento, etc. é tudo aquilo que força uma representação. A existência imediata, bruta e que nos assoma de maneira contundente, exige que a representemos de forma a incorporá-la à nossa realidade de representação. O que não representamos não faz parte de nós. Um exemplo parcial disso é estar perdido em uma floresta. Sem treinamento adequado, formas e cores ainda não significadas como alimentícias ou venenosas nos passam despercebidas na matiz da selva.

Representação e signo (*representamen*) tem o mesmo significado para Pierce. “Um Signo é tudo aquilo que está relacionado a uma Segunda coisa, seu Objeto, com respeito a uma Qualidade de modo tal a trazer uma Terceira coisa, seu Interpretante, para uma relação com o mesmo Objeto, de modo tal a trazer uma Quarta para uma relação com aquele Objeto na mesma forma, *ad infinitum*.” (PIERCE, 1995, p28). A concepção triádica do signo apresentada por Pierce está no centro de todas as suas discussões, em especial na Teoria Geral dos signos. Contudo, essa é apenas um dos ramos da semiótica, que a saber são 3:

- **Gramática especulativa:** a classificação dos signos e as formas de pensamento que deles são possíveis ou Teoria Geral dos Signos. Esses conceitos serão explorados logo mais;

- **Lógica crítica:** com base nos tipos de signos, estuda os tipos de inferência, raciocínio ou argumentos que eles propiciam. As três formas de raciocínio são: **1) abdução:** o raciocínio abduutivo é típico de todas as descobertas científicas revolucionárias. A abdução é a adoção probatória da hipótese. Todas as ideias da ciência vêm através dela. Esse tipo de inferência consiste em estudar fatos e inventar uma teoria para explicá-los; **2) indução:** o raciocínio indutivo, ou sintético, é mais do que a mera aplicação de uma regra geral a um caso particular. Parte de uma premissa menor para uma maior. A indução é a inferência de uma regra a partir do caso e do resultado. Sendo assim, ela ocorre quando generalizamos a partir de certo número de casos em que algo é verdadeiro e inferimos que a mesma coisa será verdadeira do total da classe; **3) dedução:** é o mais simples e fidedigno. Parte de uma premissa maior para uma menor. Ele carece de criatividade pois, não adiciona nada além do que já é do conhecimento, mas é muito útil para aplicar regras gerais a casos particulares.

- **Retórica especulativa:** toma como base na forma de validade de cada argumento para estudar os métodos que se originam deles. Para Pierce (1877) representamos o mundo a partir de nossas crenças e opiniões. São elas que balizam as nossas ações. Crenças são o que nos leva a um estado de paz que só pode ser perturbado pela dúvida, dessa forma, é da natureza do homem sair de um estado de dúvida para o de crença. Os métodos para tal fixação são: **1) tenacidade** – quando o pensamento se apegua à primeira ideia que lhe seja agradável ou possa confortar o seu estado de dúvida. A partir dessa tomada passa a se agarrar a ela independentemente de qualquer outro



Figura 41 - Charles Sanders Pierce (1839–1914).

http://psicologidoktoranien.blogspot.com.br/2011_01_01_archive.html



argumento que lhe seja apresentado. É o método que dá forma a todo tipo de fé transcendente e em última instância ao fundamentalismo; **2) autoridade** – quando se elegem instâncias tidas como superiores por sua tradição ou cátedra para que se instaurem as regras e instruções gerais nas quais se possa acomodar a dúvida. É o método das instituições religiosas, ao menos o que tangia a idade média de forma mais contumaz - a arregimentação do Estado, etc. **3) a priori** – quando a partir de um conjunto maior, consideravelmente credível de informações razoáveis transitando em um determinado espaço, posso conduzir o sujeito a eleger pela razão quais entre elas melhor pode aplacar a dúvida. É o método do sujeito informado que pode gerir suas escolhas para além do universo da mera opinião, contudo é levado a eleger uma crença desse universo ou uma crença construída, e passa a guiar-se por essa representação **4) científico ou pragmático** – para Pierce esse é o método da ciência. Não é uma tarefa simples explicá-lo em poucas linhas, mas pode-se descrevê-lo como sendo o método que privilegia a dúvida ao invés de rechaçá-la. Assim, busca-se um conjunto hipotético capaz de dar conta inicialmente dessa questão e num processo de crescimento do confronto da dúvida e hipótese, nasce uma representação mais evoluída, que apesar de trazer a possibilidade de ser satisfatória, não está além de uma revisão ou não pode ela própria ser uma indagação maior. Base de todo o pragmatismo pierceano. É importante associar a questão processual que nos forma o trânsito entre dúvida e crença e vice versa como sendo o mesmo retratado na raiz do que vimos em Giddens (2002) sobre a reflexividade humana no capítulo anterior.

3.1.2 As três categorias de pensamento

Retomando a gramática especulativa, Pierce (1995) parte dos conceitos da fenomenologia e em especial de Kant para analisar que por princípio, os fenômenos, ou seja, os dados do real, são apreendidos, não de outra forma pela mente, mas em 3 instâncias: - **Primeiridade**: tem relação com o sentimento, ou seja, a primeira apreensão das coisas, e ainda não se trata de sensação ou pensamento articulado, “[...] mas partes constituintes da sensação e do pensamento, ou de qualquer coisa que esteja imediatamente presente na consciência”, prossegue, “[...] sentimento é, pois um quase-signo do mundo: nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas.” (SANTAELLA, 1983, p.45-46). - **Secundidade**: é uma relação de dois termos, quando o sujeito lê com a compreensão e a profundidade de seu conteúdo. Como exemplo: “o homem comeu banana”, e na cabeça do sujeito, ele compreende que o homem comeu a banana e possivelmente visualiza os dois elementos e a ação da frase. O fato de existir (secundidade) está nessa corporificação material. - **Terceiridade**: corresponde à camada de “inteligibilidade”, ou pensamento em *signos*, através das quais representamos

e interpretamos o mundo. Por exemplo: o azul, simples e positivo azul, é o primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se corporifica o azul é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva – o azul no céu, ou o azul do céu -, é um terceiro. A terceiridade, vai além desse espectro de estrutura verbal da oração, ou seja, o indivíduo conecta a frase a sua experiência de vida; fornece a oração, um contexto pessoal. Pois “o homem comeu a banana” pode ser ligado à imagem de um macaco no zoológico; à cantora Carmem Miranda; ao filme King Kong; enfim, a uma série de elementos extratextuais.

3.1.3 Conceito de signo

Já descrevemos signo (*representamen*) anteriormente como uma proposição triádica. Essa visão surge não em oposição a Saussure que analisava o signo sempre de forma diádica (significado, significante), mas como uma extensão desse conceito. Embora não exista registro que tenha tido qualquer contato ou conhecimento do desenvolvimento que traçavam em paralelo. Essa divisão em 3 termos se constitui da seguinte forma:

- **Signo** é aquilo que sobre determinado aspecto representa algo para alguém. Vai ao encontro de alguém, criando na mente desta pessoa um outro signo. O signo é uma representação de seu objeto. Signo é o “ser”, a representação como tal.

- **Objeto** é representado, pelo signo, não na sua totalidade, mas de um certo ponto de vista, em relação apenas a determinados aspectos, Peirce refere-se também como «fundamento» do signo. Objeto é o “não ser”, o universo inesgotável de representações que não é passível de ser contido em nenhum limiar de representação. Distingue-se entre **objeto imediato**, a representação contida no próprio signo ou o que o signo exprime de forma imediata e **objeto dinâmico**, ou seja, a intenção de representação do signo, ou a exaustão de suas formas de representação em alguma instância.

- **Interpretante** ou “imagem mental”: é o signo criado na mente de alguém (o “intérprete”) pela relação do signo com seu objeto. É, portanto, um signo mais evoluído, sendo ele próprio capaz de evocar aspectos do mesmo objeto. Interpretante é o “vir a ser”, ou seja, essa possibilidade de crescimento e continuidade, a cadeia significativa. Assim temos 3 interpretantes possíveis: **interpretante imediato** (o sentido), **interpretante dinâmico** (o significado) e o **interpretante final** a significação completa de um objeto ou fenômeno

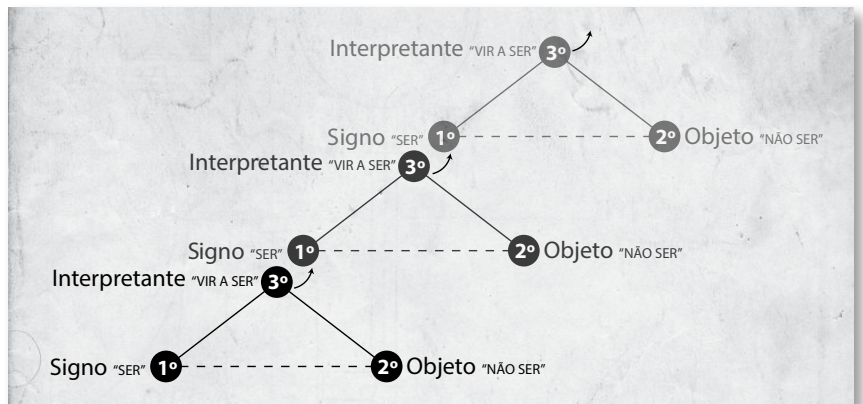


Figura 42 - Processo de semi-ose, ou crescimento signico. Da relação do signo com o objeto que intenta representar, nasce o interpretante, ele próprio um signo capaz de evocar outros aspectos do objeto. Construção do autor baseado em TURIN, 2007.

ou, pode-se dizer que a significação utópica, sempre possível no limiar das representações, mas nunca atingível.

A esse crescimento sígnico de possibilidade infinitas Pierce denominou **semiose** que quer dizer “ação do signo”. Tendo em mente que o signo só representa seu objeto de forma parcial e incompleta. Outros relevos do objeto que se fazem urgentes, forçam um processo de crescimento. O interpretante, esse signo mais evoluído, evoca outros aspectos do mesmo objeto gerando dessa relação um novo interpretante. Deixado em si, esse processo tende a continuar de forma infinita. Como a espécie humana não é dada a esquizofrenia contemplativa ininterrupta, a tendência é não o esgotamento, mas o abandono da cadeia quando ela cumpre as necessidades momentâneas de conhecimento.

A partir da correlação das três categorias de pensamento e as divisões do signo propostas por Pierce (1995) temos as 3 tricotomias do signo: - a primeira: do signo em relação a si mesmo; - a segunda: do signo em relação ao seu objeto; - a terceira: do signo em relação ao interpretante. Veja as tricotomias no quadro abaixo:

Quadro 2 - As 3 tricotomias básicas do signo. Organizado pelo autor com base em Temer e Nery (2009).

As 3 Categorias do pensamento	A tricotomia do SIGNO em relação a si mesmo	A tricotomia do signo em relação ao seu OBJETO	A tricotomia do signo em relação ao INTERPRETANTE
PRIMEIRIDADE >	QUALI-SIGNO: qualidade sem concreta existência. Não pode atuar, em verdade	ÍCONE: é um quali-signo que tem existência efetiva somente através de um objeto, ao participar da secundidade e da terceiridade.	REMA (termo): um nome próprio, uma palavra qualquer, não passível de julgamento, que não é nem falsa nem verdadeira (todas as palavras exceto “sim” e “não”)
SECUNDIDADE >	SIN-SIGNO: existência como um signo singular, existente concreto, coisa ou evento que existe atualmente. Um exemplo: qualquer objeto.	ÍNDICE: formam um par orgânico, que estabelece relações diádicas entre representamen (como o grito e o giro de um catavento) e objeto (como fogo e vento, respectivamente).	DICENTE (proposição): expressão de ideias passíveis de julgamento. Consiste de, ao menos, um argumento (sujeito) e um predicado, do tipo “A é B”; “O cobre é avermelhado”.
TERCEIRIDADE >	LEGISIGNO: palavra que descreve inúmeros referentes. É uma lei que é um signo; não um tipo singular, mas um tipo geral sobre o qual há uma concordância de que seja significante.	SÍMBOLO: fruto do hábito, de uma lei, regra; refere-se ao seu objeto através de uma convenção social, como bilhetes, senhas, bandeiras, baluartes e insígnias.	ARGUMENTO (silogismos): argumento que consiste em três proposições: a primeira, chamada premissa maior; a segunda, chamada premissa menor; e a terceira, conclusão - do tipo “A é B; B é C; logo A é C”

Entende-se símbolo no contexto da semiótica de forma diferente ao expresso pela antropologia cultural. Têm-se duas ciências com caminhadas paralelas na questão da representação. Por essa razão é importante ressaltar que grosso modo quando falamos de formas simbólicas estamos nos referindo às representações significativas dentro de um contexto sócio-histórico de maneira a seu sentido de lei estar vinculado totalmente à cultura expressa nesse invólucro. Embora não seja tão diferente do conceito pierceano que trata dos signos que significam por força de lei ou hábito, esses são mais genéricos. Uma palavra qualquer do léxico é símbolo por sua força convencional, só tem sentido dentro dos conhecedores desse léxico, contudo pode não ter relevância dentro de um processo cultural para além de sua função comunicacional básica.

3.1.4 As 10 classes de signos

Considerando as três tricotomias do signo, Pierce cria da combinação delas 10 classes principais de signos. Essas classes não são as únicas, mas são as mais importantes. Sendo elas capazes de abarcar a grande maioria dos fenômenos. O cruzamento das tricotomias pelo rebaixamento da primeira até a terceira, ou seja, das instâncias mais elevadas às mais rebaixadas. O conceito de cada uma das tricotomias desautoriza a ação contrária. Assim não temos como supor um “qualisigno indicial dicente”. Observe a figura que se segue:

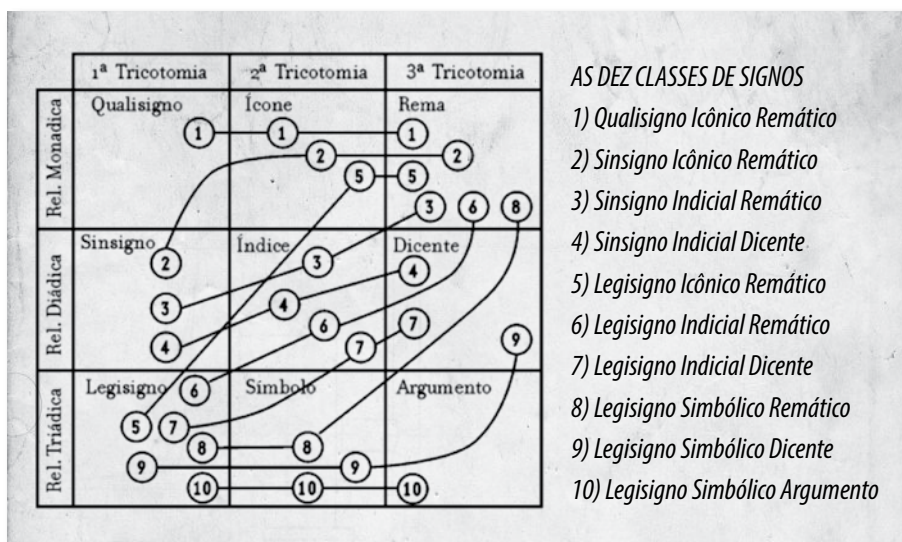


Figura 43 - Os cruzamentos correspondem às relações permitidas entre as tricotomias. Os números se referem às dez classes (figura baseada em Merrell 1996, p.8). A notação é encontrada em Pierce no manuscrito 799 (1967).

1) Qualisigno Icônico Remático - é uma qualidade que é um signo, que só pode ser signo mantendo com ele uma semelhança e tal qualidade é mera apreensão lógica, só pode ser interpretada como rema, elemento coeso não articulado a um juízo de valor. Mera sensação, como por exemplo, tal qual é, sem ser maçã ou batom.

2) Sinsigno Icônico Remático - Objeto singular e real que evoca por semelhança um outro objeto que é interpretado por um termo ou rema. Ex.:

planta baixa de construção.

3) Sinsigno Indicial Remático – Evoca conceitualmente um objeto pela sua presença. Ex.: grito enquanto representação de dor (rema).

4) Sinsigno Indicial Dicente – Signo também diretamente afetado pelo seu objeto. Essa ligação física garante informações sobre fatos concretos e reais. Contudo é expresso por um dicente, ou seja, um argumento simples. Ex.: O cata-vento além de sua ligação física com o objeto (vento) pode trazer informações como sua direção e intensidade.

5) Legisigno Icônico Remático – Uma lei corporificada em um ícone ou um ícone interpretado de forma arbitrária. A semelhança aqui não se liga a um objeto em particular, mas a uma classificação de um grupo de objetos ou fenômenos. Ex.: um diagrama geral sem ligação com algo em particular. Por sua expressão monádica, o diagrama em si é uma rema.

6) Legisigno Indicial Remático – Uma lei geral que requer que cada um de seus casos seja diretamente afetado pelo objeto que evoca de modo a atrair a atenção para ele. Ex.: pronomes demonstrativos (termo)

7) Legisigno Indicial Dicente – Signo composto. Uma lei geral afetada por um objeto real de modo a fornecer uma informação definida desse objeto. Ex.: placa de trânsito. É formado por um legisigno icônico pra significar a informação e um legisigno indicial remático para denotar a matéria dessa informação.

8) Legisigno Simbólico Remático – Signo convencional sem caráter de proposição. Símbolo de um tipo geral que faz parte de uma proposição maior que ele próprio, daí sua condição remática. Ex.: palavras dentro de um dicionário.

9) Legisigno Simbólico Dicente – Signo que representa seu objeto sob forma de uma convenção ou hábito e é expresso por forma de um enunciado. Ex.: uma proposição qualquer do tipo A e B, sujeito e predicado e assim por diante.

10) Legisigno Simbólico Argumento – É um signo do discurso racional. Uma representação mais complexa ligada ao seu objeto por força de lei ou leis de um silogismo em que uma passagem de premissas para certas conclusões devem em, certas circunstâncias, ser verdadeiras. Ex.: todo argumento do tipo A é B, B é C, portanto A é C. Temos aqui o crescimento da informação por tese, antítese e síntese.

3.1.5 Níveis dos signos

Para Charles Morris (1976), semiotista americano, um processo sógnico pode ser estudado em 3 níveis. Esses níveis são de fato definidos pelas grandes divisões da semiótica Pierceana e nascem em fato de dicotomias analíticas.

O processo em que algo funciona como um signo pode chamar-se semiose. Este processo, numa tradição que já vem dos gregos, tem sido olhado habitualmente como envolvendo três (ou quatro) factores: aquilo que actua como

um signo, aquilo a que o signo se refere, e o efeito sobre um intérprete em virtude do qual a coisa em questão é um signo para esse intérprete. Estes três componentes da semiose podem chamar-se respectivamente, o *veículo sógnico*, o *designatum* e o *interpretante*; o *intérprete* pode ser incluído como um quarto factor. Estes termos tornam explícitos os factores implícitos na afirmação habitual de que um signo refere-se a algo para alguém. (MORRIS, 1976, p.7)

Traçam-se conceitos a partir das dicotomias que Morris (1976) cita como sendo a relação signo (veículo sógnico) e seu objeto (designatum) atingindo-se assim o nível semântico nas análises, ou seja, os sentidos elaborados. Esse é o nível das possibilidades de ligação desse objeto em contexto a outros signos que possam suscitar o seu potencial de significação. Da segunda dimensão dicotômica entre signo e seu interpretante, esse signo mais evoluído nascido da relação signo-objeto, podemos delinear o nível pragmático da semiose. Esse nível traz a descrição lógica de como a representação é formada, suas leis de funcionamento e juízo suscitados no intérprete. Outro nível possível de análise é dos signos em relação a outros signos que lhe são periféricos e se colocam em diálogo direto na semiose. Esse é chamado de nível sintático. Ainda que alguns signos possam se apresentar de forma isolada, não quer dizer que não possam ser lidos em relação a si mesmo. Aqui temos a sintaxe de uma descrição formal das representações, seus elementos icônicos e da materialidade do próprio signo.

Em termos dos três correlatos (veículo sógnico, designatum, intérprete) da relação triádica da semiose, pode-se abstrair para estudo um conjunto de outras relações diádicas. Pode-se estudar as relações de signos aos objectos a que os signos se aplicam. Esta relação pode chamar-se a dimensão semântica da semiose, simbolizada pelo signo 'Dsem'; o estudo desta dimensão chamar-se-á semântica. Ou o objecto do estudo pode ser a relação dos signos aos intérpretes. Esta relação chamar-se-á a dimensão pragmática da semiose; simbolizada por 'Dp' e o estudo desta dimensão denominar-se-á pragmática. (...)Na medida em que a maior parte dos signos se relacionam claramente com outros signos, na medida em que muitos casos de signos aparentemente isolados provam por análise não o ser, e na medida em que todos os signos estão potencialmente, se não efectivamente, relacionados com outros signos, é bom traçar uma terceira dimensão da semiose co-ordenada com as outras duas já mencionadas. Esta terceira dimensão chamar-se-á a dimensão sintáctica da semiose, simbolizada por 'Dsin' e o estudo desta dimensão nomear-se-á sintaxe. (MORRIS, 1976, p.10)

Pensar uma análise de uma representação semiótica, o modelo apresentado por Morris recupera de forma indelével praticamente toda a estrutura da teoria geral dos signos e outras já expressas anteriormente, como as funções

da linguagem de Roman Jakobson (1970), que se alinharão de modo a introduzir esse método de análise. Por exemplo: quando se analisa uma representação em seu nível sintático, explica-se sua função poética e fática que, por conseguinte, remetem a signos icônicos e indiciais; no nível semântico ou dos sentidos. Sendo analisadas as funções emotivas, conativas e metalinguísticas, no nível pragmático, verificam-se as funções referenciais ou os argumentos que dão suporte às inferências e elas aos juízos, que por sua vez, determinam qual método, ou métodos, de fixar crenças está em ação. Vamos antes dessa articulação, traçar quais são os elementos de linguagem do objeto pretendido: as histórias em quadrinhos.

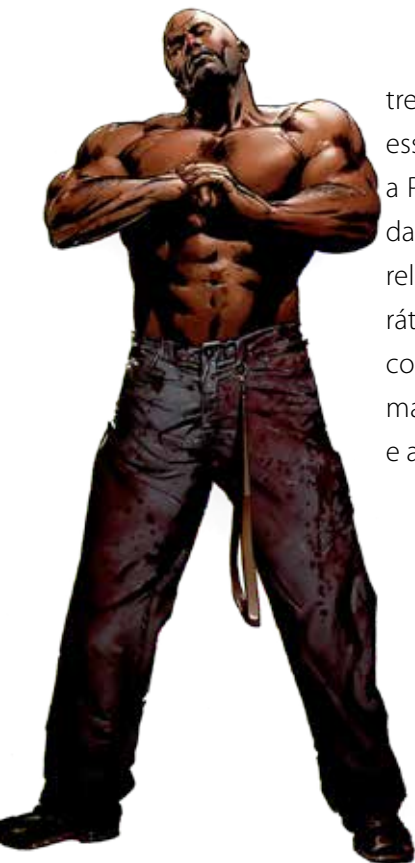
3.2 Elementos da linguagem dos quadrinhos

3.2.1 A imagem

Santaella (1992) cita que os quadros (pinturas) são de maneira geral extremamente convencionais. Porém, em si mesmos, sem legendas ou rótulos essas imagens são de forma genérica hipoícones. Mas em sua relação com a Primeiridade ele as divide em: imagens, “aquelas que participam das qualidades simples ou Primeira Primeiridade”; diagramas, “os que representam as relações, principalmente as diáticas” e as metáforas, “as que representam o caráter representativo de um signo através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa”. Lucia Santaella simplifica essas relações da seguinte maneira: “a imagem é uma similaridade na aparência, o diagrama, nas relações e a metáfora no significado”. (SANTAELLA, 1992). Em Peirce temos:

Os hipoícones, grosso modo, podem ser divididos de acordo com o modo de Primeiridade de que participam. Os que participam das qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são imagens; os que representam as relações, principalmente diáticas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são diagramas; os que representam o caráter representativo de um representâmen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são as metáforas. (PEIRCE, 1977, p. 63)

Pode-se identificar, grosso modo nos quadrinhos, as imagens pictóricas como hipoícones imagéticos, as onomatopeias, linha de movimento e outros gráficos dessa natureza como hipoícones diagramáticos, e os textos puramente hipoícones metafóricos. Estes são conceitos dinâmicos que podem participar em um mesmo quadro sem se excluírem e até se contaminarem uns os outros ao ponto de deslocá-los de sua classificação convencional, como por exemplo, na carga ilustrativa depositada sobre as onomatopeias e títulos,



conferindo-lhes um caráter mais ilustrativo e ideogramático, rompendo com a lógica digital do alfabeto ocidental. Temos por exemplo Will Eisner, que tinha como uma de suas marcas registradas a interferência ilustrativa nos títulos.

S. M. Kosslyn define imagem como "... um tipo especial de representação (quase pictórica) que descreve a informação e ocorre num meio espacial". (KOSSLYN apud SANTAELLA, 1993, pg 38). A definição é generalizante com relação ao do termo, por isso convém confrontá-la com outra definição, a de W.T. Mitchell (1987), para ele, é preciso observar "os lugares nos quais as imagens se diferenciam com base na fronteira entre os discursos institucionais diferentes", o que nos levaria a seguinte classificação (Quadro 3):

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

Quadro 3 - Imagem com base nos discursos dos campos institucionais (MITCHEL, 1987).

Kosslyn, bem como Mitchell, cita a questão do espaço de representação da imagem. No primeiro caso como uma condição para a sua existência, no segundo, como um critério para sua definição – essas considerações serão importantes para nossa apresentação dos quadrinhos. Podemos chamar os desenhos de imagens gráficas pictóricas, quer sejam de caráter mais estilizado ou realista e que tenham certa função representacional mimética, ou seja: são elaborados de modo a representarem objetos ou pessoas sublimados do mundo visível, até (de forma simbólica) ações, como no caso das linhas de movimento nos quadrinhos.

3.2.2 Topografia das imagens gráficas

Já citamos a imagem pictórica mimética como meio de representar uma determinada ideia. Analisando essas imagens nos quadrinhos, em sua concepção e apresentação final, podemos elencar quatro elementos básicos em sua configuração. São eles: forma, composição, ponto de vista e materialização. A esses elementos chamaremos de estrutura básica ou primeira estrutura e assim o faremos porque na composição mosaica dos quadrinhos o quadro (único) é o menor elemento, ainda que complexo, o qual virá a compor a linguagem. Entendem-se as singularidades de simples e complexo, como sugere Ilya Prigogine (1986), não na diferença hierárquica entre níveis, mas sim no nível de relações possíveis entre os objetos desses sistemas, ou seja, tanto mais complexo será um sistema quanto mais possibilidade de relação ele proporcionar. Quanto à questão do quadro único, retomaremos mais adiante

com mais de argumentos para sustentarmos as colocações. Passamos a analisar agora, de maneira minuciosa, os quatro elementos básicos:

1) Forma

A forma é uma configuração geral. “Todas as vezes que percebemos a configuração consciente ou inconscientemente, nós a tomamos para representar algo, e desse modo ser a forma de um conteúdo”. (ARHEIM, 1997, p 90). Já o pintor Ben Shahn, a define de forma mais sucinta. “A forma é a configuração visível de um conteúdo” (apud, ARHEIM, 1997, p 90). Arheim trata de rapidamente traçar diferenças entre forma (*form*) e configuração (*shape*).

Forma são elementos conceituais em sua totalidade, função e desempenho. O que se pode dizer de um objeto a partir da mediação dos sentidos e inferências sobre ele. Por exemplo, a forma de um copo pode ser cilíndrica. Essa noção advém da nossa observação do objeto não só pela visão, mas por todos os sentidos capazes de nos informar sobre sua ocupação no espaço e também sobre a observação de outros objetos hábeis em evocar esses “eidos”, ou seja, traços comuns que unem objetos, no caso, cilíndricos na formulação dessa proposição em nível conceitual. Contudo, os dados da observação de uma forma, em uma determinada tomada, produz uma configuração, à qual se dá o nome de ponto de vista.

Em relação aos quadrinhos, podemos tomar como forma nas imagens pictóricas os objetos a serem representados em uma determinada cena. Partes de um roteiro, ainda não articulado e, portanto, sem um observador definido. Vemos isso na descrição sistêmica de um cenário na literatura por exemplo. O esforço do escritor é nos fornecer os conceitos necessários à concepção formal da cena.

2) Composição

Imaginemos a seguinte cena: uma pequena sala quadrada com um pé direito alto. Em um dos lados temos uma porta próxima a um dos cantos, do lado oposto, centralizada tanto na altura quanto na largura; temos uma janela pequena, no centro da sala uma mesa de escritório com três gavetas de cada lado que toma quase todo o espaço. Em frente à mesa uma cadeira giratória e sobre a mesa um bloco de notas e canetas. O que nos garante a compreensão desta sentença é o fato de já termos tido contato prévio com esses objetos e conceitos, e assim compormos, não apenas uma cena, mas sua composição total, tornando possível qualquer tomada.

Dois elementos participam na formação de uma composição: imagens eidéticas, vestígios fisiológicos retinianos de estimulação direta – nesse sentido podemos descrevê-los como pós-imagens – o que torna possível a certas pessoas representarem uma imagem apreendida em sua memória tal como ela é. Outra possibilidade é o conceito visual, ou seja, visualização simultaneamente da imagem completa de um corpo tridimensional, ao qual não se liga a um aspecto isoladamente, mas baseia-se na totalidade das observações

anteriores.

Voltando ao nosso exemplo, a partir de um agrupamento de informações, torna-se possível a formulação de um conceito visual da sala, mas isso só se faz possível porque em determinado momento de nossas vidas conhecemos lugares como os citados, que passam a ser revisitados em nosso repertório, imagens eidéticas dos objetos citados e outros surgidos da aproximação (similaridade), também percebidos pela mente na composição, unindo-se assim aos conceitos sugeridos na sintaxe da sentença. A simples ordenação sugerida na proposta inicial que age como organizador dessa sintaxe chama-se orientação no espaço (ARHEIM, 1997).

3) Ponto de Vista

O conceito visual, apesar de mediador de uma ideia, ainda é plural, pleno de infinitas possibilidades de representação, o “não ser”. A partir do momento que tomamos uma vista como sendo a mais hábil à sugestão da ideia que lhe foi base, passamos a admitir um ponto de vista ou perspectiva. Trata-se, no entanto, de uma tomada arbitrária.

Toda representação é uma imagem, um simulacro do mundo a partir de um sistema de signos, ou seja, em última ou primeira instância, toda representação é gesto que codifica o universo (...) este objeto [o universo] não pode ser exaurido, visto que todo processo de comunicação é, se não imperfeito, certamente parcial. Assim, corrigindo, toda codificação é representação parcial do universo, embora conserve sempre, no horizonte de sua expectativa, o desejo de esgotá-lo. (FERRARA, 1986, p 7)

O fato de um determinado elemento do mundo real ser maior que outro não determina que se mantenha essa relação em uma representação gráfica em que, o ponto de vista pode determinar outras relações de medida. O escorço é um exemplo dessa determinação. Escorço é a alteração provocada na imagem pelo ponto de vista adotado, no qual a proporção estabelecida e o que é apresentado e ocultado nos dão uma imagem que não condizem com o “todo do objeto” ou, seu conceito visual, ainda que seja capaz de suscitá-lo. Sempre que a representação de um objeto não é ortogonal não oferece uma vista característica do todo. “Geometricamente todas as projeções levam ao escorço, pois todas as partes não paralelas ao plano de projeção são mudados”. (ARHEIM, 1997, p. 109). O ponto de vista determina a configuração final dos formas, coloca o observador/leitor no lugar que exige o roteiro ou ideia e é através dele que se determina a objetividade ou subjetividade das imagens.

4) Materialização

A materialização trata da realização dos conceitos antes expostos, sua corporificação, ou seja, a habilidade em representar sob a forma de desenhos e/ou textos. Está ligada à experiência, tempo de formação do autor e do que

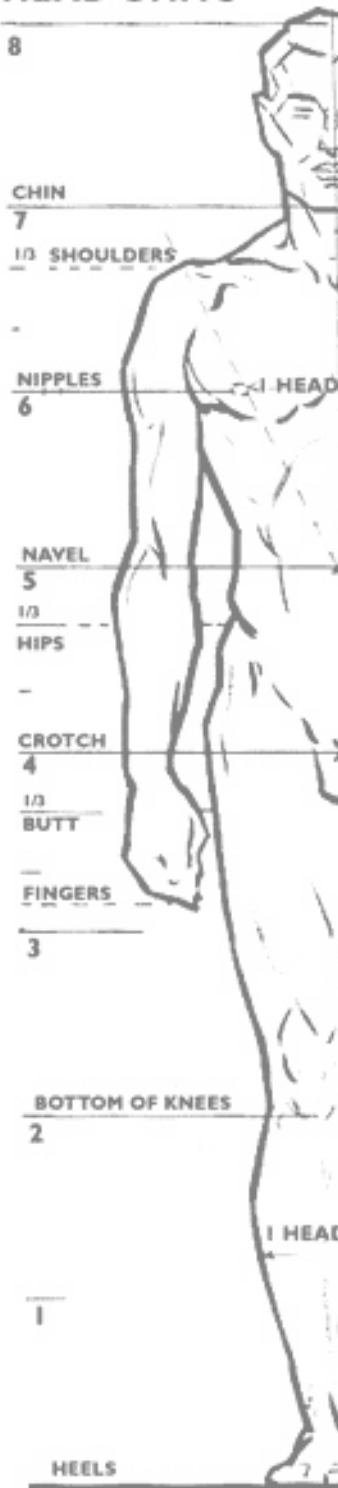
se pode chamar de capacidade e/ou possibilidade de representação, erroneamente chamada de “dom”, o que lhe é inato, algo extremamente duvidoso pelas questões transcendentais que suscita. Essa capacidade de representação é, na verdade, habilidade da percepção, pois só a partir do que apreendemos do mundo e o modo como isso é administrado, desde que nascemos, é que vamos desenvolver nosso modo de representar. A representação de ideias na questão da materialização passa por questões de formação técnica em se falando de desenho: proporção, volume e superfície.

a) proporção é a relação que se estabelece entre um dado objeto e outros pontos de referência. Como exemplo de proporção, pode-se citar os cânones utilizados para representar a figura humana através da história da arte: as civilizações clássicas determinavam como sendo a forma mais harmônica de representar o corpo humano a utilização de oito vezes a medida da cabeça ou oito vezes e meia, enquanto na Idade Média a arte sacra criou figuras alongadas, cuja relação poderia chegar até doze vezes à medida da cabeça. Como demonstrado nesses dois casos nos quais fatores ideológicos e sociais mediavam essa decisão. O cânone estabelece uma relação de medidas internas ao próprio espaço da representação, o que tende a facilitar a execução de um desenho na medida em que se estabelece um padrão o qual sobrepõe às inúmeras variáveis. No caso de cópia de desenho, uma planta ou desenho técnico de um objeto, essa relação de medidas é estabelecida com um elemento externo, em que as dimensões se adequarão ao espaço da representação por meio de uma escala.

b) volume pode ser descrito como a ocupação espacial de um objeto em três dimensões. Na representação gráfica, um dos grandes problemas que nos é apresentando, expressa-se pela representação do volume em um meio bidimensional. Na visão humana, a percepção do volume é dada pela focalização do ponto de atenção pelas duas pupilas, fato esse comprovado quando alguém perde a visão de um olho. Com o tempo, perde-se a noção de tridimensionalidade. Alguns equipamentos como máquinas fotográficas tendem a imitar essa percepção em suas reproduções e o que temos é uma impressão de volume. Tanto nesse caso, quanto em desenhos, o volume não existe, o que há é uma relação de reconhecimento entre a configuração da imagem gráfica e o repertório imagético do usuário.

(...) o padrão projetivo, uma configuração simples, mais esta simplicidade tenderá a inferir em sua função, porque quanto mais simples for a configuração de um padrão bidimensional mais ele resistirá em ser percebido tridimensionalmente. O volume em desenho está intimamente ligado ao detalhamento e contraste (luz e sombra). Qualquer um destes está apto a representar volume e superposição de um em detrimento a outro, ou o uso equilibrado de ambos depende puramente do desejo do autor. (AHNHEIM, 1997, p 109)

HEAD UNITS



c) superfície são os valores de produção, ou seja, seus resultados mais aparentes na primeira exposição superficial; os aspectos de acabamento ou técnicas de acabamento. Superfície é o que primeiro nos chama atenção em um trabalho. Na fase final de um trabalho, a técnica de acabamento tende a reforçar as ideias anteriormente estabelecidas, ainda que alguns autores, nessa fase, façam grandes modificações na densidade da imagem ou deixem de dar detalhes. Isso é mais comum em obras chamadas de autorais, nas quais o criador domina diversas fases da produção dos quadrinhos. Podemos observar mais esse fenômeno na Europa, onde os quadrinhos são vistos com o *status* de arte ou literatura ilustrada. Assim, os autores demoram vários meses na execução de uma determinada ideia, muito desse tempo consumido em pesquisas de referências. Em outros lugares onde a produção em série e industrialização dos quadrinhos lhes dão sabor de mero produto de consumo, o trabalho é segmentado e cada etapa antes citada é concebida de forma mais independente, o que garante que na fase de acabamento haja muito pouco a se acrescentar à obra.

Em quadrinhos o acabamento tido como o mais comum, por estar ligado à sua origem, e pela viabilidade econômica é a finalização com nanquim sobrepondo os traços de lápis. A tinta, neste caso, através do autocontraste possibilita uma reprodutibilidade maior que em meios tons produzidos pelo lápis. Hoje em dia os recursos tecnológicos tendem a baixar os custos da reprodução de tons contínuos mesmo em cores. A tinta ou os meios digitais de acabamento também ajudam a definir o estilo do autor, mas não são sua pedra fundamental, assim como sua execução exige habilidade.

3.2.3 Sobre estilo (idioleto)

Há de se fazer distinção entre técnica e estilo ou idioleto. A técnica, em desenho, é a posse de conhecimento sobre um material e sua aplicação sistemática sobre dado postulado representacional, logo, a mesma técnica pode gerar resultados absolutamente diferentes sob a ótica de vários autores. Já o idioleto trata da sinergia das partes no todo e, por isso, estes dados da aparência podem interferir, mas não alterar drasticamente. Scott McCloud (1995) chama de idioma. Trata-se, neste caso, da capacidade da obra em indicar seu autor ou grupo a que pertença. "... a escola de arte, o vocabulário de estilos ou gestos, ou assuntos, o gênero ao qual a obra pertence... talvez um gênero próprio". (MCCLLOUD, 1995). Nota-se, no entanto, que esse termo poderia ganhar qualidades mais específicas. Idioma como linguagem implica domínio coletivo de um meio de expressão, fato esse que garante a compreensão do código utilizado.

Quando queremos dizer que uma determinada pessoa possui uma capacidade única de expressão, dizemos que ela tem uma linguagem própria. Umberto Eco (1991) em *A estrutura ausente*, caracteriza esse fato como *idioleto*



da obra: sua característica única. Assim, idioleto enquanto estilo indica a projeção do criador sobre a criação, a obra é um índice do autor e tal apreensão se dá na mensagem/meio. Idioleto é a maneira como se articulam todos os passos do processo criativo de uma ideia. O número de expressões geradas no mesmo meio, a partir da mesma proposta, é tão grande quanto ao número de pessoas envolvidas nesta proposta, idioleto é a representação dessa percepção individual, o que nos levaria a concluir, *a priori*, que não há ideias iguais para a mesma proposta. O que pode haver é sim, uma planificação dos repertórios; resultado da exposição massificada da informação.

3.2.4 O texto nos quadrinhos

Os textos são imagens gráficas de uma natureza diferente. Essas imagens são tomadas em si; cada letra é um desenho sem qualquer relação com objetos ou ideias. São impostas a elas uma significação arbitrária de fonemas (no caso dos alfabetos fonéticos da maioria das línguas ocidentais) e, encadeadas, de forma subordinada, formam palavras.

Nos quadrinhos a palavra está intimamente ligada à imagem. A experiência de Richard F. Outcault de plasmar texto e desenhos pelo recurso de balões deu extrema dinamicidade à narrativa, e o fato das letras serem desenhadas no mesmo traço da imagem deu unidade a ela. Por vezes, tentou-se dar mais “dignidade” aos quadrinhos usando letras tipográficas, como no caso do “Príncipe Valente”, de Harold Fosters, em que o texto aparecia como legenda das ilustrações, aplicado tipograficamente. Esse recurso foi abandonado à medida em que as histórias ganhavam seu próprio território entre as artes gráficas e, conseqüentemente, sua própria sintaxe. Deve-se antes deixar claro que Foster, herdeiro e divulgador de uma tradição clássica da arte da ilustração, trouxe sim essa “dignidade” aos quadrinhos quando não os tratou como arte menor ou mero produto de consumo e nos legou imagens primorosas, garimpadas em infindáveis pesquisas em museus e na história da Idade Média.

Outro exemplo da fusão entre desenho e texto está no uso de onomatopéias e títulos – nota, nesse caso, para Will Weisner, que elevou esse dois elementos a uma nova categoria, conferindo-lhes uma vida autônoma – que nos reporta à tentativa mais antiga de poesia concreta. Antes dos irmãos Campos ou qualquer outro, nos quadrinhos, já se havia feito a infusão do som e do sentido das palavras no desenho gráfico, melhor dizendo, a sobreposição de um meio temporal como o som sobre um espaço com a imagem.

Não há necessidade de um texto para ser quadrinho que quando um meio passo a ser reconhecido por uma de suas características, elas passem a fazer parte da linguagem própria deste meio. Esse é um dos fatores que nos leva a estabelecer 1895 como sendo o ano do nascimento das histórias em quadrinhos. A união do texto e imagem plasmadas em uma mesma representação e

o uso do balão como metáfora da fala e pensamento, quadros para narração, onomatopeia, etc., marcaram o início deste tipo de publicação.

Um roteiro em quadrinhos pode ser construído somente com imagens, e neste caso o uso do texto parece até redundante, da mesma maneira que um texto muitas vezes se basta por seu valor literário. No entanto, a união de texto e imagem em alguns casos tende a somar e não dividir. McCloud chama essa união de interdependente, “em que palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinhas, ou mais certamente, teria dificuldade para fazê-lo”. (McCLOUD, 1995, p 155)

3.2.5 Justaposição e sequência

Percebemos de maneira diferente texto e imagens pictóricas, dada a divisão da imagem em nosso quiasma ótico e a especialização dos hemisférios do nosso cérebro.

Devido a especialização do cérebro, compreendemos melhor configurações no campo visual direito e sequências no campo visual esquerdo, dessa forma, a apreensão de imagens se dá de maneira mais favorável da direita para a esquerda e, no caso de texto nos alfabetos digitais (sequenciais), da esquerda para direita, como de fato o é na maior parte do ocidente. (KERCKHOVE, 1997, p. 59)

Nos quadrinhos as imagens são estáticas e cercadas por quadros ou qualquer outra forma de limite. Dispostas lado a lado, no caso de um álbum com uma história mais longa, essas imagens são organizadas em páginas, e mesmo sem considerar o texto, a força do hábito de leitura ocidental nos força a uma varredura da esquerda para direita, de cima para baixo.

Essa varredura sistematizada por si só garante a sequência dos quadros assim como das páginas. Existe uma constante tensão no movimento dos olhos em percorrer no sentido contrário e, assim, por vezes o faz na busca de melhor perceber a configuração das imagens dentro de uma totalidade, o que nos colocaria em princípio diante de sistemas contrários de leitura. Esse movimento contraditório dos olhos é, antes de tudo, o que dá à linguagem híbrida aos quadrinhos, uma força antientrópica, menos sujeita a estaticidade. Não colocamos isso de forma generalizante, mas em potencial, pois a apropriação desse meio por parte dos autores e corporações se dá de forma particular, e esse potencial pode não ser de todo explorado.

3.2.6 Saltos e vazios

O espaço entre os quadros é chamado de sarjeta e, tomando as imagens como recortes no tempo, instantes capturados pela força do enredo ou mesmo ao acaso, cria-se um vácuo de “tempo” entre os quadros que precisa ser

preenchido para se dar unidade à sequência. A isso denominamos conclusão. A conclusão é realizada por analogia em que “num conjunto não muito extenso de objetos, se estes estão em concordância sob vários aspectos, podem muito provavelmente estar sob concordância, sob um outro aspecto”. (PIERCE, 1995, p. 6). Os “vazios” entre os quadros são, na verdade, o espaço de integração e interação entre as imagens dos quadros. São comparáveis à discussão que se estabelece sobre o silêncio no discurso.

A hipótese de que partimos é que o silêncio é a própria condição de produção de sentido. Assim, ele aparece como espaço “diferencial” da significação: lugar que permite a linguagem significar. O silêncio não é o vazio, o sem-sentido; ao contrário, ele é o indício de uma totalidade significativa. Isso nos leva a compreensão do “vazio” da linguagem como um horizonte e não como uma falta. (ORLANDI, 2007, p. 70)



Eni Orlandi expressa, nessa passagem, a importância do silêncio no discurso como elemento a dar sentido ao próprio discurso, espaço de significação por parte da audiência e, dessa forma, também o é nos quadrinhos. Em uma mesma cena dividida em quadros distintos, temos formas pertencentes aos mesmos conceitos visuais; a “distância” espacial entre os quadros é entendida como espaço temporal, sublimando o intervalo e completando a ação.

3.2.7 Ser ou não ser

O que determina um trabalho qualquer como sendo ou não quadrinhos? Imaginemos um desenho ou ilustração: todos eles partiram de um impulso inicial, de uma ideia que foi expressa em um meio específico sob a ética do autor, que contou para isso com a concepção prévia do objeto representado, a escolha do ponto de vista, a habilidade para representação, tudo isso finalizado com uma determinada técnica de acabamento. Ainda assim, não podemos dizer, *a priori*, que se trata de história em quadrinhos. Contudo, duas imagens justapostas apresentam maiores chances dessa interpretação, isso porque, um dos fatores que compõe a linguagem dos quadrinhos é a conclusão – o que chamamos de distintos nesses elementos são seus aspectos de conteúdo, os quais são mostrados em cada quadro diferente, ou pelo menos, em tomadas diferentes de um conceito visual, enquanto os fatores sob concordância são os aspectos formais da obra, garantindo a ponte entre as imagens.

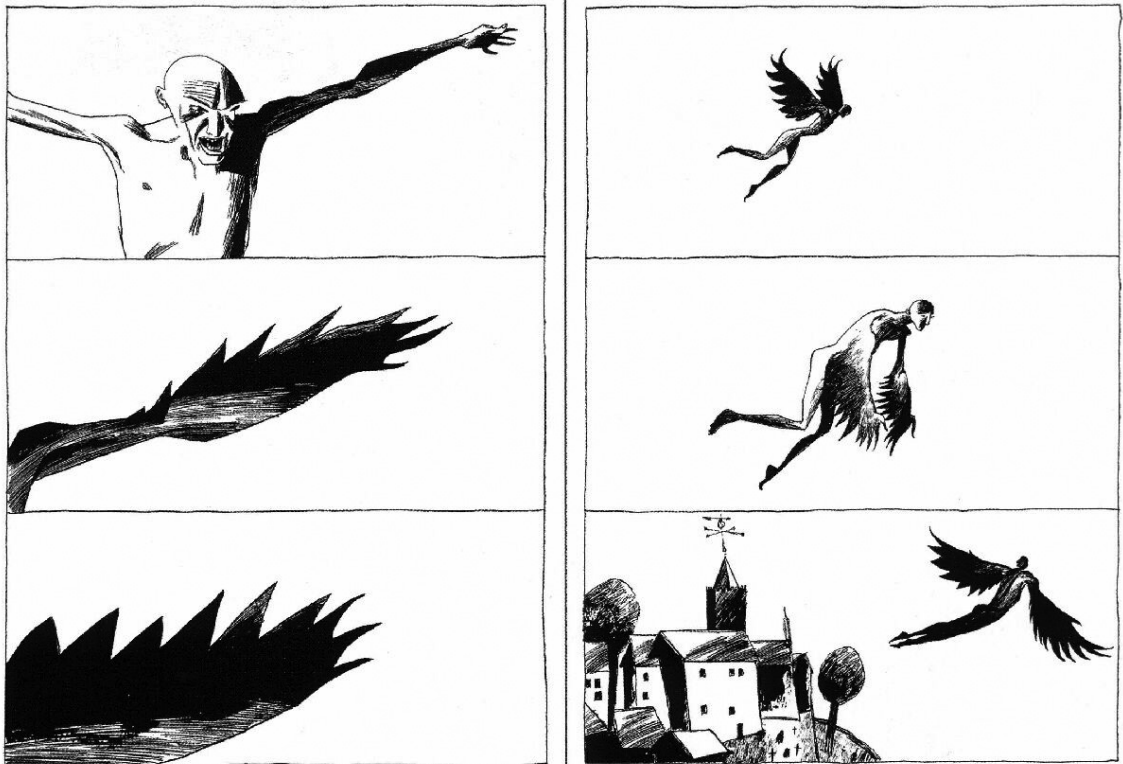
Lendo uma história em quadrinhos, as imagens estão separadas e estáticas, o que exige do usuário concluir as ações entre os quadros e formar o enredo contínuo e o sentido de movimento, tornando o usuário coautor da obra. Os acontecimentos entre as sarjetas pertencem a cada usuário e só existem em suas mentes.

No cinema, linguagem contemporânea aos quadrinhos, vale-se desse recurso ainda que em um nível diferente. O filme é formado por imagens estáticas apresentadas em sequência (24 quadros por segundo) e é a mente quem monta o movimento contínuo. A conclusão, nesse caso, é baixíssima. Nos quadrinhos, entretanto, o raciocínio é maior devido a distância entre os quadros. Outra diferença entre os quadrinhos e o cinema, é o fato de que no filme as imagens são apresentadas umas sobre as outras, e nos quadrinhos elas estão justapostas.

As colocações anteriores levam a uma questão: como, em alguns casos, imagens únicas são percebidas como HQ? A resposta reside em elementos formais históricos, como técnicas ligadas às tecnologias de reprodução, estilos de autores e momentos marcantes ou elementos de uso contínuo como onomatopeias e linhas de movimento, agregados pela linguagem dos quadrinhos, passando a ser um índice dela. Isso cria uma linha muito tênue, por exemplo, nas obras de Roy Lichtenstein e seus quadros, versões retiradas de histórias em quadrinhos são verdadeiros expoentes da *pop art*.

3.2.8 Tempo, espaço e movimento

Para nós, o tempo é uma grande abstração. Contudo, conseguimos mediar esse fato com métodos para mensurá-lo, ou seja, o tempo é contínuo e nós o fragmentamos para melhor compreendê-lo. Dividimos em ciclos astrais, dia, noite, ciclos lunares e sazonais e a infinitesimal divisão dele em partes menores: horas, minutos, segundos, etc. Também podemos mediar o tempo através



das coisas presentes na nossa memória.

O espaço, por sua vez, refere-se à nossa sensorialidade do mundo (sentidos), distância, profundidade, altura, aspectos referentes à visão. Sua composição tátil, olfativa e auditiva também se faz presente em qualquer um dos sentidos e é capaz de gerar uma noção espacial. Podemos também compor o que se poderia chamar de espaço mental, que é uma representação própria do espaço ou ainda um espaço inexistente em termos materiais como é o caso do conceito visual. Assim a sucessão de fatos, que se faz presente em nossos sentidos está ligada ao contínuo do tempo; daí a nossa concepção do mundo estar tão norteadada pela equação espaço-tempo.

Ao deslocamento dos objetos pelo espaço em um determinado tempo chamamos de movimento. Nossa mente percebe o movimento de forma diferente das abstrações físicas, porque somos o peso e a medida desta compreensão, e para nós, não importa a rotação da Terra ou mesmo o movimento atômico; um poste será, na maioria das vezes, um elemento estático. Também quanto maior o deslocamento espacial de um objeto em relação ao nosso campo perceptivo, melhor esse fenômeno será percebido como em movimento. Nos meios gráficos impressos, essas equações não podem ser verificadas e, novamente, aqueles que se valem desse espaço de representação têm que encontrar maneiras para traduzir o mundo real para uma realidade de representação.

No início do século XX, o mundo (leia-se Europa) passava por uma grande transformação tecnológica e de costumes. A vida nas grandes cidades era tomada por um sabor de novidade e velocidade, carros, aeroplanos, e dirigíveis proporcionavam ao homem uma visão nova do mundo de um ponto de vista apenas sonhado. A essa nova apreensão do mundo fez-se necessária uma nova linguagem representativa. Os futuristas foram os primeiros a se encantarem com as novas possibilidades e pareciam preocupados, como ninguém, com a necessidade de representar o movimento de um meio estático ou bidimensional. A resposta para esta questão pareceu ser a aplicação da justaposição de imagens tentando simular a trajetória de movimento. De suas experiências surgiram resultados de simulação ótica de movimento que muito se aproximam dos quadrinhos, nos quais a utilização de linhas para indicar trajetória é anterior ao movimento futurista.

Quando em um quadro lidamos com linhas indicando trajetória ou simulação do movimento, como no caso dos mangás, torna-se perceptível a intenção de passagem de tempo no próprio quadro. Mas os quadrinhos apresentam uma gama muito maior de possibilidades, como é o caso da passagem de um quadro a outro (já citado) ou ainda a de um personagem passear em um mesmo quadro. Ou até mesmo a atemporalidade: quadros que não retratam a passagem de tempo, mas tem a preocupação de mostrar aspectos diferentes do mesmo conceito visual.

3.3 Articulando o sistema

Roti Nielva Turin (2007) escreve que a semiótica não é um método em si, mas um método de encontrar um método, ou seja, um metamétodo. Nas próximas linhas será descrito como se dará a busca pelas representações no emaranhado complexo das histórias em quadrinhos, para que possamos explorá-las à luz de uma análise comunicacional e antropológica das identidades do negro nos quadrinhos.

A análise transcorre da seguinte forma: todas as revistas da nossa coleção, tais quais serão descritas no próximo capítulo, foram lidas em três níveis:

1) leitura por **rastereização** (arrasto), ou leitura dinâmica, tal qual ocorre ao usuário ordinário, de forma a fruir no enredo, imagens, contextos, etc de uma forma natural. Essa leitura tem por objetivo trazer as primeiras impressões sobre o universo construído.

2) leitura **em profundidade**, ou leitura crítica. Essa leitura trará um relevo mais consistente sobre a coleção e também, nesse momento nos guiaremos por critérios aparentemente simples, mas que resultarão na tabulação sistemática que evidencia o recorte do objeto de pesquisa:

a) **ocorrência**. A simples ocorrência do signo é significativa em termos de tabulação. Dessa forma qualquer referência ao negro ou representação dele será destacada. O tratamento quantitativo dessa leitura será levado a cabo na análise dos dados e em especial para o próximo passo;

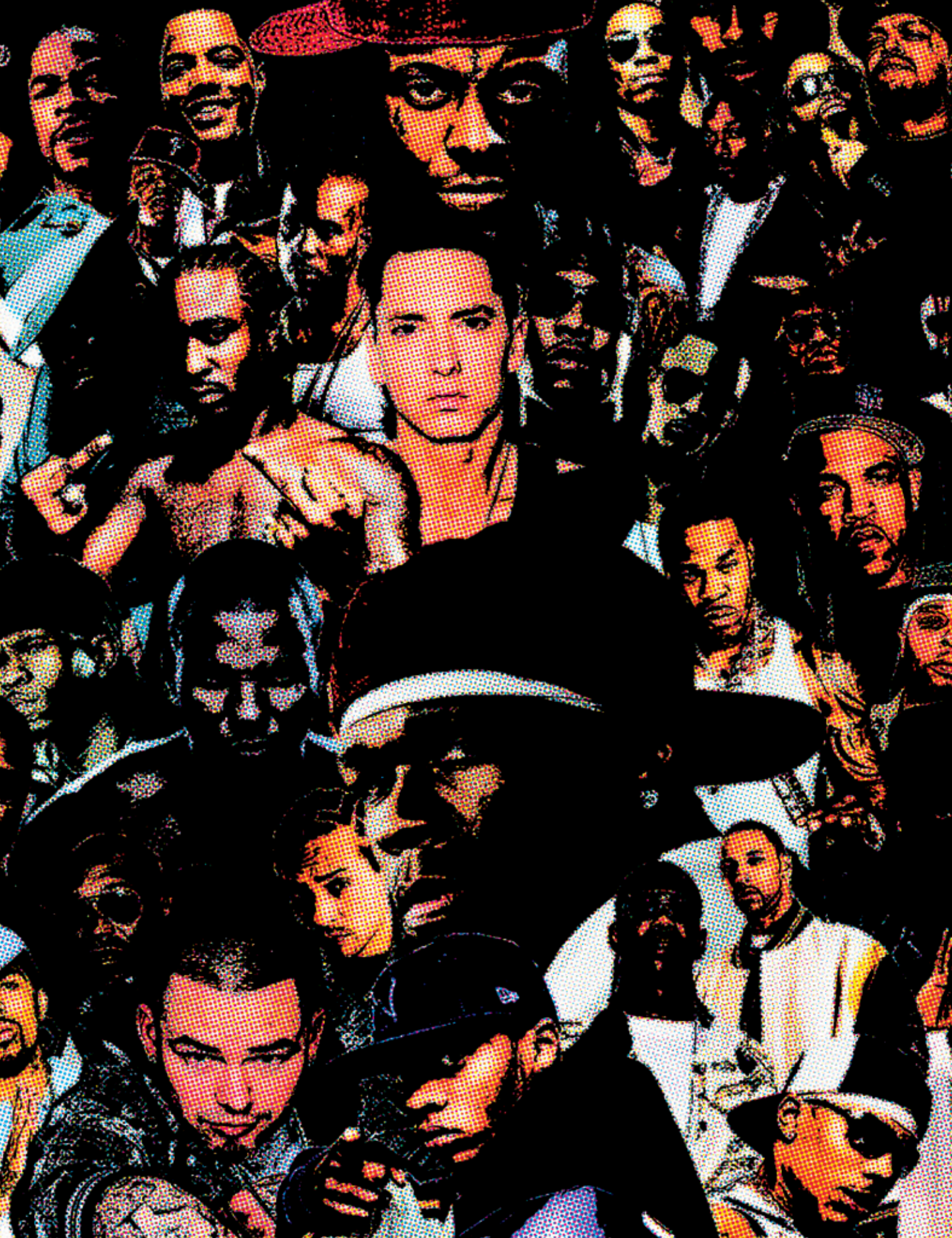
b) **relevância**. Entende-se por relevância toda exposição significativa de representação do negro que tenha importância à trama, além da mera participação de figurante, que tenha uma exposição constante e que essa exposição tenha uma proporção e posição de destaque no conjunto da representação. Da oposição analítica entre ocorrência e relevância esperamos retirar alguns fundamentos que possam ser analisados *a posteriori*;

3) leitura **analítica**. Essa leitura debruça-se sobre o objeto já devidamente recortado e tabulado quantitativamente. É uma análise que se dará de acordo com os 3 níveis dos signos apresentados: sintático, semântico e pragmático.

Considera-se assim, atendido de forma sistemática, a parte que nos será de valor dentro da teoria geral dos signos de Pierce e com subsídios das funções da linguagem de Jakobson (1970). Retirados os argumentos expressos no objeto proposto passaremos a explicá-los à luz dos conceitos de identidade e contexto para o negro na mídia e na sociedade. No próximo capítulo, tornaremos esse processo mais claro.



Figura 44 - Valentina de Guido Crepax.



CAPÍTULO IV

ONDE ESTARÁ? RECORTE E ANÁLISE DE DADOS



*Figura 45 - Luke Cage -
Primeira aparição: Hero for
Hire #1 (Junho 1972)
Criado por Archie Goodwin
John Romita, Sr.*

Este capítulo dedica-se à aplicação da técnica de exploração do corpus descrita anteriormente a fim de termos um recorte mais preciso do objeto de pesquisa a ser então descrito e analisado. Antes, porém, faz-se necessário uma melhor caracterização do corpus. Optou-se por executar um processo um tanto mais orgânico, ou seja, a seleção e análise caminharão praticamente juntas e não trazidas de forma estanque. Pretende-se com isso dar um direcionamento às leituras, mais sistêmico e integrado, uma vez que elementos quantitativos que servem de base de recorte serão de imediato com os elementos qualitativos, frutos das leituras dessa seleção. Este capítulo está dividido em 4 partes: a primeira trata da descrição e caracterização do corpus; a segunda da análise das capas; a terceira da seleção e análise do interior da revista e a quarta a discussão com a questão da identidade exposta.



http://www.geeksonline.com/2012/12/27/top-superhero-killed-off-by-marvel-comics/2012-12-27-marvel_superheroes

Figura 46 – Personagens do universo Marvel.
Gênero: entretenimento;
subgênero: super heróis.

4.1 Caracterização do Corpus

As histórias em quadrinhos no Brasil, e em especial as que são alvo da nossa atenção para este trabalho, estão circunscritas dentro do campo na comunicação, no gênero de entretenimento. Embora tenhamos em outros momentos ressaltado o potencial comunicativo desse meio, sua estrutura parece ter se moldado a um setor produtivo e a públicos específicos. Claro que, com certa facilidade, pode-se elencar uns cem números de publicações educativas, instrutivas ou até mesmo informativas, a exemplo do que costuma fazer o portal de notícias UOL que se utiliza da linguagem, ou dos elementos técnicos da linguagem, para construir gráficos que deem um outro relevo à informação, em especial àquelas que requerem uma narrativa temporal linear.

Nos Estados Unidos a revista padrão tem por volta de 32 páginas, sendo 28 de miolo mais capa e contém uma única história com o personagem ou grupo tema da revista. As revistas são produzidas dentro de uma lógica industrial. O trabalho é segmentado, mesmo em seus momentos iniciais e criativos. Tem-se a figura de um Editor que garante a direção em que os roteiros caminharão; o roteirista, responsável por conceber a história e arcos (grandes narrativas que podem durar meses); o desenhista, quem concebe estruturalmente as páginas e dá corporeidade à história; o arte-finalista, responsável por dar acabamento gráfico com tinta nanquim ao trabalho a lápis do desenhista; o colorista, cujas técnicas completam a superfície visual dos quadrinhos, e por fim o letrista, que completa os quadros com as falas e boxes de texto do narrador. Em algumas situações um mesmo produtor pode ocupar duas posições ou mais, por exemplo, escrever e desenhar, ou mesmo trabalhos realizados a várias mãos, como no caso em que há mais de um escritor e desenhista, ou até mesmo o desenhista colaborando com o roteiro.

Essa segmentação retira parte do caráter autoral das publicações e fazem delas produtos que se alinham à postura editorial corporativa. Tem-se então uma cosmologia Marvel, todo um universo definido muitas vezes por planilhas de pesquisas e vendas num departamento de marketing. Personagens e franquias famosas construídas ao longo de 83 anos da editora têm seus destinos criativos navegando ao saber do mercado.

Outra forma de entender o formato que estamos estudando é pensar em como a linguagem é articulada, em particular aquilo que chamamos de salto entre as sarjetas, ou seja, distância entre os quadros levou Scott McCloud (1995) a uma pesquisa sobre os tipos de passagem de imagem nos quadrinhos e o levou à seguinte classificação:

- 1 • MOMENTO A MOMENTO – há uma transição lenta da ação, uma simplificação do esquema cinematográfico e animação, em que se apresenta a ação quadro a quadro e baixa conclusão.
- 2 • AÇÃO A AÇÃO - apresenta um único tema em progressão, mas seus saltos de tempo são maiores, pode se fazer com apenas 2 quadros o que na transição 1 precisaria de vários.
- 3 • TEMA A TEMA - permanece-se dentro de uma mesma ideia ou cena, seus saltos levam a um grau de envolvimento necessário ao usuário dando sentido a essas transições.
- 4 • CENA A CENA – leva o leitor através de distâncias significativas de tempo e espaço. Normalmente, desloca o usuário de uma outra situação que se desenrola sem o sentido obrigatório da linearidade do tempo.
- 5 • ASPECTO A ASPECTO - apresenta tomadas subjetivadas de um dado objeto, um “olho” migratório sobre os vários aspectos desse objeto sem, contudo, apresentar-lhe por completo.
- 6 • NON-SEQUITUR - não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros, ao menos nenhuma sequência evidente.

As três primeiras categorias de transição são competentes a representar o desenvolvimento de uma ação, sendo que as categorias 1 e 2 ligam as imagens pertencentes a um mesmo conceito visual (do autor), isso pode ocorrer também na 3, mas não necessariamente. Devido às suas características, as categorias 2 e 4 são largamente utilizadas na narração de histórias de eventos ocorridos. Na categoria 5, podemos dizer porém, que nada acontece devido a seu caráter atemporal. Sem apresentar um objeto completo, apenas partes dele, o autor delega ao usuário a atividade de compô-lo, esta imagem formada poderia não ser nem mesmo próxima a uma imagem apresentada na íntegra, ajuda dessa maneira a formar o conceito visual do usuário. A categoria 6 é de efeitos não mensuráveis, é provável que mesmo desconexas, as imagens possam gerar algum sentido entre as sarjetas, porém, esses sentidos se restrin-



Figura 47 – ScottMcCloud cita os 6 tipos de passagem quadro a quadro mais característicos. Desvendando os Quadrinhos (1995)

giram a fatos específicos e novamente em repertórios específicos.

McCloud (1995) chega à conclusão de que as histórias americanas, em especial as comerciais, têm uma proeminência no uso da categoria 2 em maior grau, seguida de 3 e 4. Ou seja, as categorias indispensáveis para uma narrativa fluente. As demais não aparecem de forma relevante em sua pesquisa por amostragem.

Como citado, o Brasil não possui um esquema de criação industrial estruturado e expressivo (salvo Maurício de Souza) como os Estados Unidos, Japão e muitos países da Europa, sendo o nosso mercado, portanto, articulado na reprodução de conteúdo dessas corporações de franquias globais, como a Marvel Comics e DC Comics. No país, tais revistas são reunidas em publicações que contêm três ou mais histórias, mais ou menos alinhadas com os personagens temas, que dão o título à capa. A imagem escolhida para a capa é a da história com maior apelo dentro da revista. Vale ressaltar que nem todas as histórias publicadas pela Editora Marvel nos EUA, que são nosso foco de análise, são republicadas aqui. A editora responsável por tais republicações é a Editora Panini. Ficando assim, a seu cargo, a tradução e impressão dessa versão nacional

A amostra nasce de uma coleção adquirida nas bancas e lojas especializadas das revistas da Marvel publicadas pela Panini no período de 01 de julho a 31 de dezembro de 2011. Do subgênero de super-heróis. Observe o Quadro 2 com as publicações. A coleção em questão é composta por 76 revistas. Foram excluídas dessa primeira seleção as publicações em formato almanaque pas-satempo e títulos fechados, a exemplo das revistas sob o título: Torre Negra, ainda que sejam da editora em questão e tratem de uma temática de fantasia, não se enquadram no subgênero proposto: super- heróis.

Quadro 4 – Relação das 76 revistas Marvel Comics publicadas pela Editora Panini de junho a dezembro de 2011. Levantamento do autor.

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

* Publicação especial. ** Publicação Bimensal.

4.2 A capa - quem vê cara, vê coração

Optou-se por iniciar a seleção de forma análoga a que faz o leitor comum, pela capa. A capa de uma revista é mais que um resumo ou chamamento do tema, o qual é considerado como o de maior importância informativa: é também uma autopublicidade. “Um cartaz publicitário, com atrativos informativos/interpretativos sobre um que vai disputar os espaços dos quiosques com outras tantas publicações”. (GOLZIO, 2003, p. 493). Como se dissesse: “olha o que temos, olha como o enquadrámos e o colorimos, fotografámos ou representámos”.

As características sintáticas das capas são basicamente: os personagens das revistas em poses de ação com alguma leve ou até mesmo nenhuma ligação com a história. Em geral, explora-se pouca profundidade de campo com nenhum cenário, ou um fundo incipiente em relação às figuras principais. Como produto que necessita capturar a atenção de um possível comprador em uma banca de revista, na qual cada centímetro é disputado, vemos a proeminência da função fática com o uso extensivo de cores básicas em contrastes bem marcados, isto é, as figuras são bem delimitadas e as cores garantem a clara distinção figura/fundo. Há pouco espaço para muita subjetividade ou abstração nas capas. O design de todas as revistas é o mesmo: o título no topo que informa o personagem/grupo tema, a imagem principal no centro, sangrada para todos os lados, selos e marcas das editoras, código de barras que também disputam o espaço e, por fim, uma frase ou palavra que situa o momento vivido pelos personagens como, por exemplo, em qual saga ou arco a revista se insere. Também é padrão a seguinte distribuição nas capas: personagem solo, dupla, grupo (ex.: Vingadores, X-men), miscelânea (multidão) e colagem/montagem.

Conforme citado, para a análise das revistas foram elencados dois critérios de seleção: ocorrência e relevância. O que podemos notar em uma primeira análise exploratória é a quase que total ausência de negros nas capas dessas publicações. Das 76 revistas analisadas, 13 apresentam a ocorrência da representação do negro, o que significa 17,10% do total. Em relação à relevância, vemos figuras de negros nessas revistas, bem como outras etnias, é possível notar também um número menor de mulheres em relação aos homens. Contudo, em alguns casos tais representações são construídas como meros panos de fundo, os negros fazem parte de uma multidão ou apenas como figuração na cena. Os elementos formais significantes que podem ser citados no caso das capas são: a) personagem reconhecível como pertencente ao hall dos protagonistas; b) proporção do signo em relação aos demais e à área da representação; c) posição que o personagem é retratado em relação à composição geral. Levando tais considerações a cabo, buscando notar a importância do personagem em si no contexto, o que deixou nossa amostra de análise se apresentam com 10 publicações, ou seja, 13,15%. Observe quadro 5(p. 98).



Grande Heróis Marvel - 006



Ultimate Marvel - 013

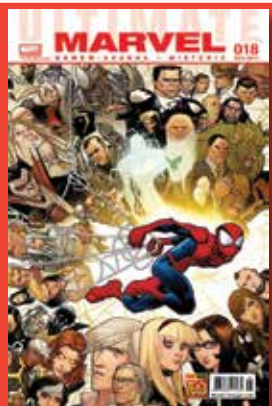


Ultimate Marvel - 015



Ultimate Marvel - 016

Quadro 5 - Imagens das capas analisadas, disponibilizadas pela editora Panini no endereço eletrônico: <http://web.sitepanini.com.br/>. Acessado em 13/04/2013.



Ultimate Marvel - 018



Universo Marvel - 015



Universo Marvel - 016



Os Vingadores - 091



Os Vingadores - 092



Os Vingadores - 093



X-men - 117



X-men - 118



X-men Extra - 118

As revistas selecionadas, *Ultimate Marvel*, nº 016 e nº 018 (destaque no Quadro 3 em vermelho), são exemplos de miscelâneas em que os personagens secundários ou figurantes apenas circundam o personagem principal: o *Homem Aranha*. Assim também na revista *Ultimate Marvel* nº 013 (destaque no Quadro 3 em vermelho), temos um personagem sabidamente negro: o Pantera Negra, contudo, o seu uniforme oculta tal percepção. Essas são as 3 revistas que foram excluídas da análise apesar da ocorrência de personagens negros. Dessa forma, temos a simples ocorrência da representação, com pouco valor relevante para análise.

Nos casos das revistas *Os Vingadores* nº 091, *Universo Marvel* nº 015 e nº 016, *X-men* nº 117 e nº 118, temos grupos ilustrando a capa, uma média de 7 personagens por capa e apenas 1 negro em cada uma delas, sempre ocupando um papel secundário na imagem. As capas de *Grandes Heróis Marvel* nº 6, *Ultimate Marvel* nº 015, *Os Vingadores* nº 092 e *X-men Extra* nº 118, são os casos em que o negro é retratado de forma equivalente aos demais. A única amostra em que vemos o negro em maior evidência é *Os Vingadores* nº 93.

Não há uma associação possível do negro ao tema da violência nessas capas, porque a violência é um tema recorrente a todos. Os personagens são representações em ação com armas e poderes à mostra como que prontos para a batalha. Todos com fisionomia de ira ou sisudez, o que a cultura adolescente dos dias de hoje chama de postura “*bad ass*”. A linha editorial seguida atualmente deixa pouco espaço para o riso ou situações mais “casuais” e menos performáticas. A vestimenta de Luke Cage é sempre básica: jeans e camiseta, quase sempre uma regata muito justa para expor os músculos da mesma forma que um uniforme o faria. Tempestade, a outra personagem retratada, veste capa e um uniforme negro e justo, que deixa partes das pernas e bustos à mostra.

Na revista *Ultimate Marvel* nº 015, vemos o personagem *Nike Fury* com um sobretudo preto, ao melhor estilo trazido pelo filme *Matrix*. Das quatro revistas em que aparece na capa, *Ororo*, ocupa um espaço discreto na representação, sendo o centro das atenções apenas na *X-men Extra* nº 118. *Ororo* traz em comum com os outros personagens negros um uniforme discreto, deixando de lado cores básicas como o azul, vermelho, amarelo, etc. Um dado curioso é o fato de que a despeito dessa personagem ter ocupado um importante papel no grupo do qual faz parte, figurando entre as mais importantes da editora, ela passou a ter uma menor visibilidade logo após ter se casado com o *Pantera Negra*, com quem viveria um amor adolescente; reiterado agora.

Das análises exclusivas da capa podemos, até o momento, destacar os seguintes pontos:



Figura 48: Ororo, a Tempestade dos X-men. Desenhista: Adam Hughes.

Figura 49 - Luke Cage e Jessica Jones - Desenhista: Marko Djurdjevic.



- Nossa análise se pauta mais pela ausência do que pela exposição de afrodescendentes nos quadrinhos. Não há surpresas sobre qual é a representação hegemônica da figura do herói: sexo masculino, jovem, branco e viril;
- A apresentação do negro nas capas das revistas da *Editora Marvel Comics*, comercializadas no Brasil, apresenta descaracterizações físicas, como é o caso de *Ororo* e desarticulação do personagem com a cultura do Brasil, como *Luke Cage*. É sabido pelo público leitor que, tanto *Luke* quanto *Ororo*, tem papel de liderança dentro das equipes em que trabalham: *Vingadores*, *Thunderbolts* e *X-men*, mas não há personagens-solo negros ilustrando as capas. Contudo, esse aspecto é mais nitidamente mostrado no caso do *Luke Cage* e o leitor iniciante, não tendo acesso a essa informação, é deixado apenas com a geração de sentido contida nas próprias capas.

4.3 Explorando o interior

O próximo passo é um trabalho mais extenso e por vezes exaustivo. Vamos analisar o interior das revistas da coleção apresentada na busca de elementos quantitativos que possam auxiliar a definição do corpus. Para tanto alguns elementos serão mensurados a fim de serem relacionados e estabelecer um melhor recorte. São eles: 1) título da publicação; 2) número da edição; 3) mês de publicação; 4) número de páginas da revista; 5) número de histórias; 6) número de histórias as quais contenham negros; 7) número de personagens apresentados; 8) número de personagens negros; 9) quantidade relevante de personagens negros. Podemos a priori separar essa tabela em 3 categorias: dados de identificação (1, 2 e 3); dados de quantificação (4, 5 e 6); dados quantitativos de ocorrência (7 e 8) e dados quantitativos de relevância (9). O recorte do corpus proposto será exatamente feito pelo item 9, sem contudo, desconsiderar os demais como forma de inferir sobre valores quantitativos significativos. Observem a tabela 2 (p. 101).

Definem-se nesse estágio como representação do negro as citações textuais (negro, afrodescendente, negão, preto, etc), bem como outras formas mais subjetivas de referências de cor da pele, sejam elas atribuídas ou autoatribuídas. Em termos sintáticos formais, observa-se o que podemos definir como fenótipo simplificado do negro: cor da pele, em geral marrom indo até quase cinza escuro, cabelos anelados e crespos, narinas alargadas na base, e lábios grandes e bem pronunciados. Tem-se, de forma clara, que tais caracterizações são uma simplificação, como são em linhas gerais os desenhos nos quadrinhos comerciais americanos garantidos pelas formas de produção citadas anteriormente. Essa simplificação na verdade é positiva para a pesquisa, pois elimina uma série de matizes e dubiedades possíveis em uma representação mais fiel. Assim brancos, negros, asiáticos e até alienígenas acabam por ter suas características representadas de forma bem convencional e marcada.

TÍTULO DA REVISTA	ED.	MÊS	Nº DE PÁGINAS	Nº DE HISTÓRIAS	HISTÓRIAS C/ NEGROS	OCORRÊNCIAS GERAIS	OCORRÊNCIAS PERS. NEGROS	OCORRÊNCIAS RELEVANTES
A Morte de Hércules*	esp	setembro	180	1	0	29	1	0
A Teia Do Homem Aranha**	8	agosto	148	5	3	7	2	1
A Teia Do Homem Aranha**	9	outubro	148	5	0	8	0	0
A Teia Do Homem Aranha**	10	dezembro	148	6	1	10	3	2
Avante, Vingadores!**	48	julho	148	3	0	9	0	0
Avante, Vingadores!**	49	outubro	148	3	1	12	2	1
Avante, Vingadores!**	50	novembro	148	4	1	5	2	0
Capitão América & os Vingadores Secretos	1	julho	76	3	0	27	0	0
Capitão América & os Vingadores Secretos	2	agosto	76	3	1	31	1	1
Capitão América & os Vingadores Secretos	3	setembro	76	3	2	26	4	2
Capitão América & os Vingadores Secretos	4	outubro	76	3	2	19	5	2
Capitão América & os Vingadores Secretos	5	novembro	76	3	1	14	1	0
Capitão América & os Vingadores Secretos	6	dezembro	76	3	1	15	1	0
Deadpool	1	setembro	60	2	0	9	0	0
Deadpool	2	outubro	60	2	0	8	1	0
Deadpool	3	novembro	60	2	0	9	1	0
Deadpool	4	dezembro	60	2	1	11	1	1
Grandes Heróis Marvel	1	julho	52	1	0	6	0	0
Grandes Heróis Marvel	2	agosto	52	2	1	9	2	1
Grandes Heróis Marvel	3	setembro	52	2	1	9	4	2
Grandes Heróis Marvel	4	outubro	52	2	0	6	0	0
Grandes Heróis Marvel	5	novembro	52	2	1	17	6	2
Grandes Heróis Marvel	6	dezembro	52	2	2	11	4	2
Homem Aranha	115	julho	76	3	0	7	0	0
Homem Aranha	116	agosto	76	3	0	9	0	0
Homem Aranha	117	setembro	76	3	0	8	0	0
Homem Aranha	118	outubro	76	3	1	11	1	0
Homem Aranha	119	novembro	76	3	0	13	0	0
Homem Aranha	120	dezembro	76	3	0	12	0	0
Homem de Ferro & Thor	15	julho	76	3	0	15	0	0
Homem de Ferro & Thor	16	agosto	76	3	2	13	4	2
Homem de Ferro & Thor	17	setembro	76	3	2	14	5	3
Homem de Ferro & Thor	18	outubro	76	3	2	13	6	3
Homem de Ferro & Thor	19	novembro	76	3	1	14	5	3
Homem de Ferro & Thor	20	dezembro	76	3	1	16	4	2
Marvel + Aventura**	3	julho	28	1	0	7	0	0
Marvel + Aventura**	4	setembro	28	1	1	8	1	1
Marvel + Aventura**	5	novembro	28	1	0	7	0	0
Marvel Terror*	3	setembro	156	7	2	39	3	1
Os Vingadores	90	julho	76	3	1	22	2	0
Os Vingadores	91	agosto	76	3	3	25	2	1
Os Vingadores	92	setembro	76	3	1	21	2	2
Os Vingadores	93	outubro	76	3	1	27	2	2
Os Vingadores	94	novembro	76	3	2	26	3	2
Os Vingadores	95	dezembro	76	3	1	25	2	2
O Vingadores Anual*	3	setembro	164	7	3	32	2	1
Ultimate Marvel	13	julho	76	3	2	25	5	3
Ultimate Marvel	14	agosto	76	3	2	24	4	2
Ultimate Marvel	15	setembro	76	3	2	19	2	2
Ultimate Marvel	16	outubro	76	3	1	21	2	2
Ultimate Marvel	17	novembro	76	3	2	23	4	3
Ultimate Marvel	18	dezembro	76	3	1	21	2	1
Universo Marvel	15	julho	148	5	2	33	1	1
Universo Marvel	16	agosto	148	5	2	31	3	3
Universo Marvel	17	setembro	148	5	2	29	3	3
Universo Marvel	18	outubro	148	5	2	28	1	1
Universo Marvel	18	novembro	148	5	2	27	2	2
Universo Marvel	20	dezembro	148	5	2	27	2	1
X-men	115	julho	76	3	0	25	0	0
X-men	116	agosto	76	3	2	27	1	1
X-men	117	setembro	76	3	0	22	0	0
X-men	118	outubro	76	3	3	23	2	2
X-men	119	novembro	76	3	2	28	1	1
X-men	120	dezembro	76	3	2	25	2	2
X-men Extra	115	julho	148	6	2	33	2	1
X-men Extra	116	agosto	148	5	1	31	1	0
X-men Extra	117	setembro	148	5	1	32	1	0
X-men Extra	118	outubro	148	6	2	34	2	1
X-men Extra	119	novembro	148	5	2	31	2	1
X-men Extra	120	dezembro	148	6	2	28	2	1
Wolverine	80	julho	76	3	0	15	0	0
Wolverine	81	agosto	76	3	0	9	0	0
Wolverine	82	setembro	76	3	0	10	0	0
Wolverine	83	outubro	76	3	1	11	1	1
Wolverine	84	novembro	76	3	0	13	0	0
Wolverine	55	dezembro	76	3	0	12	0	0
Total			6992	252	85	1408	133	77
PORCENTAGEM					33,73%		9,45%	5,47%

* Publicação especial. ** Publicação Bimensal.

Tabla 2 – Relação das 76 revistas Marvel Comics publicadas pela Editora Panini de julho a dezembro de 2011. Tabulação das páginas internas, levando em conta os critérios de ocorrência e relevância – Levantamento do autor.

Foram tabuladas 76 revistas, um total de 6992 páginas totais, incluindo capas e propagandas, nessas páginas foram publicadas 252 histórias. Como explicamos anteriormente, as histórias são ligadas umas às outras formando arcos, sua estrutura segue o padrão básico do folhetim. Esses arcos podem durar apenas 2 histórias ou o ano todo. Esses arcos às vezes atravessam diversas revistas da editora, assim uma história pode ter consequências em outra, de outra revista e personagens: a isso se dá o nome de *crossover*. Nessas histórias foram exploradas ao todo 1408 ocorrências de personagens. Tendo claro que, em diversos casos, os personagens se repetem de uma história para outra, assim ocorrência de personagem não trata de número total. Para essa tabulação foram considerados os personagens principais de cada título, os antagonistas ou vilões e personagens secundários que exercem um papel importante para no desenrolar da história, participarem ativamente na trama, são apenas falas e atuações que desenham o pano de fundo. Exemplo disso são grupos de soldados em uma batalha, embora sua atuação seja significativa para a trama cada soldado não é explorado individualmente, mas como unidade. No cinema é o elenco de apoio.

Desses números temos, por mera comparação quantitativa da ocorrência de histórias com negros, 85 ou 33,73%. Vale ressaltar que embora o número seja relativamente expressivo, ele trata apenas da mera ocorrência da representação e mais significativa é a existência de mais de 2 terços de histórias sem essa ocorrência simples. Em relação aos personagens temos 133 participações de negros, perfazendo 9,45% do total apresentado. Das revistas coletadas, 34 delas não apresentam a simples ocorrência da representação do negro, o que reduziu nossa amostra de 76 para 42 revistas. Quando aplicamos os critérios de relevância da participação do personagem na trama, o número desce a 77 situações onde o negro participa ativamente da história, o que representa 5,47%. Vale ressaltar que esses personagens repetem sua participação de uma edição para a outra, assim esse número de personagens é relativo. Os quatro personagens que têm maior participação nessas tramas são: Luke Cage, Tempestade, Nick Fury (versão Millenium) e Blade. Os demais exercem papel secundário na trama ainda que relevante ao seu desenrolar.

Revistas ou histórias cujo título pertence a um único protagonista, a exemplo: Wolverine, Homem Aranha, Deadpool, etc, tendem a apresentar um menor número de personagens bem como um menor número de negros, chegando à total ausência mesmo como personagens secundários. As revistas ou histórias de grupos como Vingadores ou X-men, apresentam uma maior representatividade. Passa-se agora a focar nossa atenção a essa apresentação relevante de 5,47% dispersas em várias histórias e revistas para focar as análises e discussões.

4.3.1 Exploração intensiva

Analisam-se, agora, os elementos significativos apontados no passo anterior. Dentro da metodologia a que propõe-se, será analisado tais elementos em 3 níveis: 1) nível sintático que relaciona os signos consigo mesmos, sendo essas relações complexas entre signos diferentes que coabitam a representação ou o signo em si mesmo, ressaltando os aspectos formais e materiais da representação; 2) nível semântico, relaciona-se os signos aos objetos que evocam, buscando quais sentidos são possíveis como elaboração; 3) nível pragmático, ou da relação signo ao seu intérprete ou usuário, é o nível dos usos e apropriações.

a) 1º Caso – Homem de Ferro

Um personagem negro de grande importância na franquia do Homem de Ferro é o ex-militar James Rhodes. O segundo Homem de Ferro, que assumiu a armadura quando Tony Stark, consumido por uma série de problemas incluindo o alcoolismo, perde todo seu império financeiro. Ele agia sob as instruções de Tony Stark e participou de momentos decisivos da cronologia do Universo Marvel. Rhodes continuou no controle do traje. Com o tempo Rhodes foi se tornando cada vez mais agressivo, beirando à loucura. O motivo disso era o traje estar calibrado para funcionar em conjunto com a mente de Tony Stark, no desenrolar de muitas histórias, hoje, ele comanda um traje próprio projetado por Tony Stark e adotou o nome de Máquina de Guerra. O arco original é da década de 1980, contudo a história inédita publicada no período de coleta trata dessa época da vida do herói, quando passou a perambular pela rua como mendigo.



Figura 50 – Sequência com Homem de Ferro e Tyree Robinsom – Homem de Ferro e Thor 16.



Figura 51 – Sequência com Tony Stark (Homem de Ferro) e Tamara Robinsom – Homem de Ferro e Thor 19.

Nesse contexto ele conhece, na cidade de Los Angeles, 2 irmãos negros, Tamara e Tyree Robinson. Tamara é professora de escola pública e Tyree é engenheiro que vive nas ruas como um sem-teto, sofre de um distúrbio no cérebro e quando deixa de tomar os remédios que controlam sua condição passa a vagar pelas ruas e adquirir comportamento imprevisível, tendendo a paranoia e agressividade. Nessa mesma sequência surge o antagonista da história que também é negro e lidera um grupo chamado Orgulho, Geoffrey Wilder. Temos numa mesma sequência 4 importantes personagens negros. A história se passa em um bairro industrial decadente chamado Império. Uma localidade pobre onde antes havia uma grande indústria siderúrgica agora fechada. Dentro desse cenário temos uma ocorrência grande de figurantes negros e latinos. Os destaques são Tamara, a quem coube fazer o par romântico da história e Geoffrey Wilder, o vilão que tem importante participação, como líder de equipe aparece sempre à frente e em posição central em relação aos demais.

Figura 52 – James Rhodes como o Homem de Ferro – Homem de Ferro e Thor 19.



James Rhodes, na mesma revista, aparece em outro arco, nos tempos atuais em que Tony Stark já recuperou sua fortuna e Rhodes veste o traje de "Máquina de Guerra". Nessa sequência, tem uma participação um pouco

maior que na anterior, na qual surge apenas para fazer uma ponta e contextualizar o momento em que vivia o personagem. Rhodes aparece como o militar, subordinado a uma hierarquia militar nem sempre alinhada com os melhores interesses, tenta ser um herói genuíno. Fica marcada, em diversos momentos a submissão de Rhodes, ora à hierarquia militar e ora à amizade e admiração de Tony Stark. Outra aparição de Rhodes é em *Marvel Terror*, uma revista que reúne uma série de histórias alternativas ligadas à temática do terror, no caso dessa, um assunto muito em moda: apocalipse zumbi. Embora tenha grande participação na história, quem resolve a situação é Tony Stark que mal aparece.

Figura 53 – Geoffrey Wilder, líder do grupo de vilões. Orgulho – Homem de Ferro e Thor 16.





Figura 54 – James Rhodes/ Máquina de Guerra em uma discussão com um superior militar – Homem de Ferro e Thor 18.

b) 2º Caso – Blade

Blade, é um caça-vampiros. A mãe de Blade foi mordida por um vampiro pouco antes de dar a luz. Como resultado do fato, a criança nasceu com alguns dos dons vampirescos como força e agilidade extraordinárias. Diferente dos verdadeiros vampiros, Blade pode andar à luz do dia; por outro lado às vezes ele é tentado pela mesma sede de sangue. Antes da trilogia de filmes feita para o cinema, esse personagem foi por muito tempo pouco explorado no Brasil. Suas histórias eram raramente publicadas, exceto quando apareciam em outras franquias. Os casos em que ele aparece na amostra, embora relevantes, pertencem ao mesmo contexto.

No primeiro caso, nas revistas Ultimate Marvel, em uma sequência em que os heróis estão sendo transformados em vampiros. No segundo caso, publicado na revista A Teia do Homem Aranha, nº 10, ele é capturado juntamente com o Homem Aranha por um vampiro chamado Neglis, que dirige um negócio clandestino de apostas, lá os oponentes são colocados em uma arena de morte. A terceira e mais relevante acontece em um arco de histórias dos X-men, onde ao longo de diversas revistas, os mutantes são levados a enfrentar Xarus, o filho de Drácula e uma horda de vampiros que tem por objetivo transformar os mutantes em vampiros também para tê-los como servos/aliados.

Blade é um caso clássico de anti-herói, usa diversas armas de fogo, na sua

grande maioria metralhadoras ou revólveres de grande calibre, espadas de samurai e outros apetrechos. É inclemente diante de qualquer vampiro. Em sua visão uma tarefa “simples”: matar todos os vampiros, ou ao menos todos que encontrar. Apresenta-se sempre em uma postura agressiva, mesmo contra seus aliados circunstanciais.

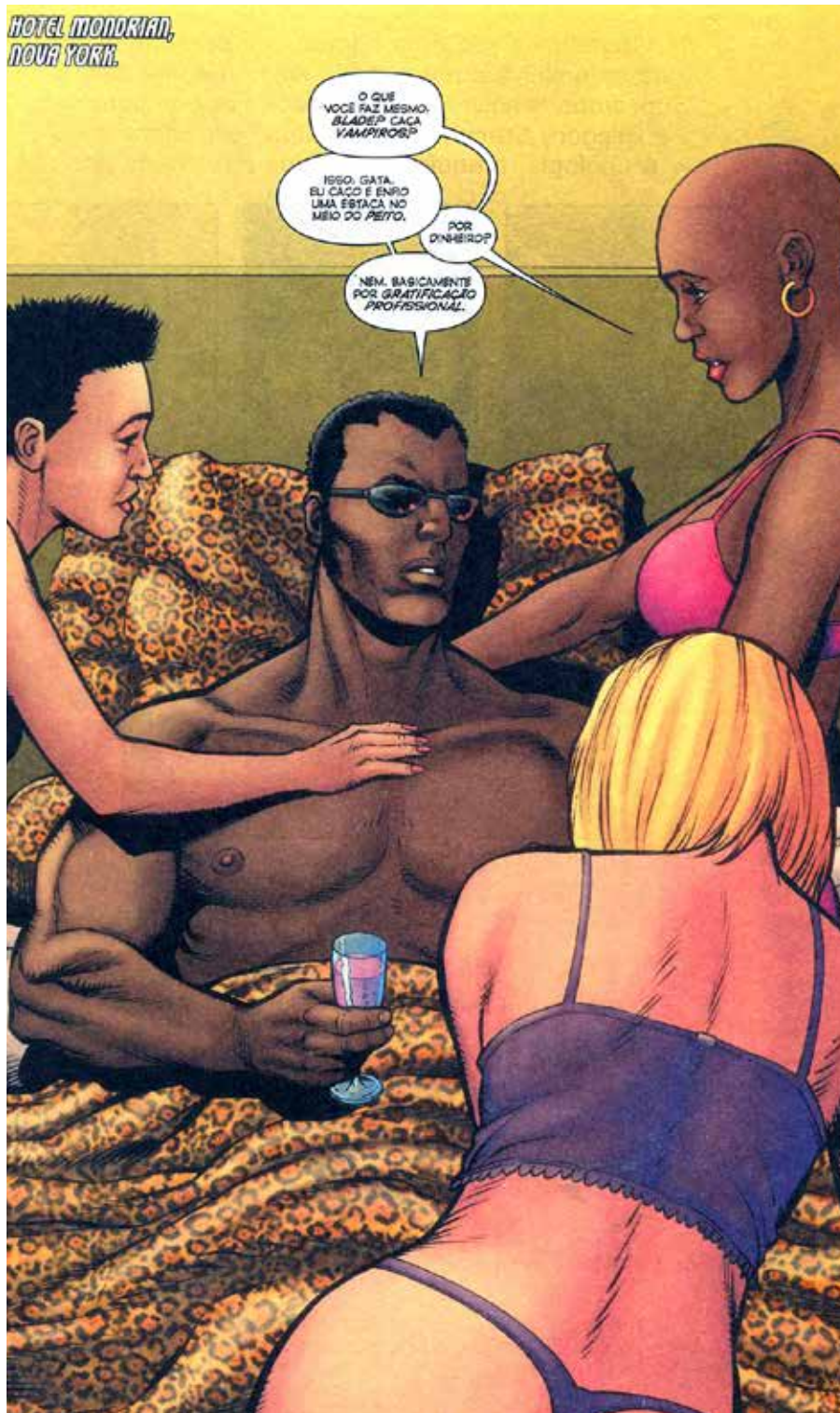


Figura 55 – Blade,
cercado de vampiras –
Ultimate Marvel 15.



Figura 56 – À esquerda - Blade e Homem Aranha enfrentam o vampiro Neglis – A Teia do Homem Aranha – 10.



Figura 57 – À direita Blade e os X-men – X-men 118.

c) 3º Caso – Tempestade/Oro

Oro Monroe ou Tempestade é membro titular do X-men desde a sua segunda formação no final dos anos de 1970 nos Estados Unidos, apesar de alguns afastamentos, ela sempre foi figura importante dentro do grupo, tanto por ser das poucas mulheres a exercerem papel de liderança, tanto por sua postura altiva. Tempestade é descendente de uma antiga linha de sacerdotisas africanas. Todas têm cabelos brancos, olhos azuis e habilidade para usar magia. A mãe dela, N'Dare, era a princesa de uma tribo no Quênia, ela se casou com o fotojornalista americano David Munroe e mudou-se com ele para Manhattan, onde Oro nasceu. Quando Oro fez seis meses, ela e os pais foram para o Cairo, Egito. Cinco anos depois, sua família foi vítima de um ataque aéreo. Seus pais foram mortos, mas ela sobreviveu enterrada debaixo de pedregulhos e escombros, próximo ao corpo da sua mãe. Esse trauma deixou Oro com claustrofobia severa que ainda a aflige hoje.

Nos casos analisados, ela aparece nas revistas Grandes Heróis Marvel, X-men e X-men Extra. Algumas, porém, foram descartadas quanto à relevância do personagem, que por vezes tinha apenas uma fala ou aparecia em composição com outros personagens. Durante anos Tempestade liderou o grupo e mesmo em outras situações em presenças masculinas de liderança como Ciclope e Professor X, ela se fez ouvir. Entretanto, após se casar com Pantera Negra, com quem teve um romance na adolescência, perdeu grande parte da sua relevância no grupo. Nos arcos estudados ela se faz presente, mas seu

papel é secundário nas tramas, com exceção em *Grandes Heróis Marvel* no arco Xenogênese e em uma história do arco na qual os X-men enfrentam os vampiros.

Na história, os mutantes são levados a investigar na África o surgimento de bebês com estranhos poderes. Pela afinidade da personagem Tempestade com a localidade, ela surge para ser “guia” do grupo. Vemos nesse arco um grupo interessante de generalizações: a África negra como um espaço coeso e indistinto, marcado pela desinformação, miséria, e controlada por líderes militares truculentos. Essa última visão é retomada em outro arco, *As 5 luzes*, de que Oloro faz parte.



Figura 58 – Os X-men: Fera, Armadura, Wolverine, Emma Frost, Ciclope e Tempestade no arco Xenogênese – *Grandes Heróis Marvel* - 06.



Figura 59 – Sequência com Tempestade – *X-men* 118.



Figura 60 – Sequência com Tempestade e Gambit – X-men Extra 118.

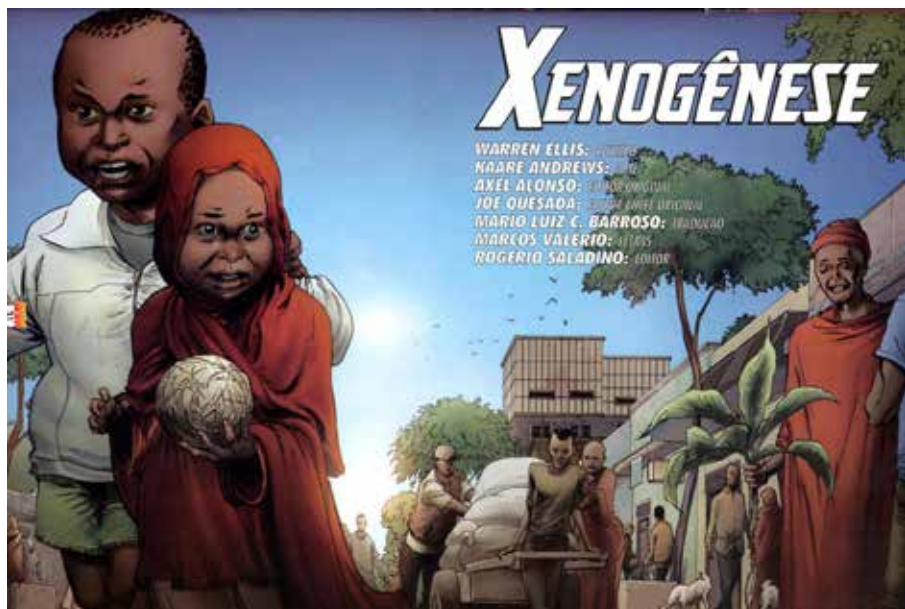


Figura 61 – Representação de uma África miserável no arco Xeno-gênese – Grandes Heróis Marvel - 06.



d) 4º Caso – Luke Cage

Luke Cage, criado por Archie Goodwin e John Romita em 1972, foi uma quebra de muitos paradigmas, a começar pela sua alcunha: “hero for hire”, aqui, heróis de aluguel. Ele era um ex-presidiário que ganhou poderes, como muitos heróis, depois de uma experiência científica, que cobrava pelos seus serviços. Além disso, muitos personagens negros na época tinham em seu nome o adjetivo “black”; Pantera Negra, Manta Negra, etc. Luke, todavia, alinhava-se mais ao estilo “blackpower” ou a movimentos sociais americanos, como os Panteras Negras; quando os filmes *blaxploitation* eram protagonizados e realizados por atores e diretores negros e tinham em seu público alvo, principalmente, os negros norte-americanos.

Nos anos de 1990, assumiu uma postura mais *bad boy*, ou seja, uma identidade mais marcada pelo visual das ruas em especial os bairros pobres de Nova York onde reside boa parte da população negra e latina da cidade. Isso significava um abandono ao visual mais ostentoso de uniformes para a adoção de uma apresentação mais sóbria, baseada na cor preta, jaquetas de couro e jeans, gorros, correntes e anéis dourados. Aliada, às vezes, a um visual próprio do *gangster/rapper* negro. A partir de 2005 e especialmente com a vitória de Barak Obama à presidência dos Estados Unidos, Luke Cage passa a ganhar um grande

Figura 62 – Sequência em que Luke Cage assume a direção de uma das equipes de Vingadores – Os Vingadores – 92.

Figura 63 – Momento em que Luke Cage faz sua entrada/apresentação como novo líder dos Thunderbolts – Universo Marvel - 15.

relevo nas publicações da Marvel, sendo peça indispensável em toda trama, em especial da franquia dos Vingadores. Nesse período, casou-se com Jessica Jones, também heroína, com quem tem uma filha. O fato de Jessica ser branca ajuda na imagem sempre antidogmática que constitui a identidade de Luke Cage.

Dentro desse projeto de dar visibilidade a personagens negros, Luke Cage liderou 2 equipes no período verificado: Os Vingadores e Thunder-

Figura 64– Sequência em que Luke Cage assume a direção de uma das equipes de Vingadores – Os Vingadores – 92.



bolts, além de participações em outras histórias. Sua aparição em ambas é rotular. Na primeira por ter sido durante uma longa crise entre os heróis da editora, fazendo um contra-ponto a figura da ordem Tony Stark e Normam Osborn e na segunda por ser o Thunderbolts uma equipe de recuperação para supervilões, uma espécie de condicional. Sendo ele próprio um ex-presidiário, traz a ideia de retorno.



Figura 65 – Momento em que Luke Cage faz sua entrada/apresentação como novo líder dos Thunderbolts – Universo Marvel - 15.



Figura 66 – Nick Fury ao centro – *Ultimate Marvel* - 18.

Figura 67 – Sequência com o Espectro – *Wolverine* – 83.

Figura 68 – Byron à esquerda – *A Teia do Homem Aranha* - 08.

Figura 69 – Sequência com o Czar – *Grandes Heróis Marvel* - 03.

e) 5º Caso – Personagens secundários de valor

Outros casos de personagens dispersos que fazem uma ponta importante ou são personagens secundários nas revistas, vale destacar:

- **Nick Fury** (Universo Ultimate). Líder da S.H.I.E.L.D., agência militar que controla, arregimenta e por vezes policia super-heróis. Teve mais importância no início do Universo Ultimate, no período proposto de análise, contudo sua participação foi muito reduzida.
- **Máquina de Guerra** (Universo Ultimate). Segue o mesmo modelo do universo regular do personagem. Rhodes é o militar que veste a armadura projetada por Tony Stark.
- **Cash** (Universo Ultimate). Tyrone Cash, o primeiro Hulk no universo Ultimate, sendo quem ensinou para Bruce Banner, o Hulk, tudo o que ele sabia.
- **Espectro** (*Wolverine*). Ex-agente do projeto Arma X. Trabalhou junto com Wolverine no passado. No arco analisado, ele havia se redimido e levava uma vida pacata como pastor evangélico.
- **Byron** (*Gata Negra*). Negociante de artes, gay e informante de Felícia, a Gata Negra. É ele quem passa informações sobre peças de artes a serem



roubadas e compradores do mercado negro.

- **Falcão** (Capitão América). Assim como Luke Cage, é um ex-criminoso, foi criado em 1969. Apesar de estar sempre disposto a trabalhar em dupla com Capitão América, Falcão participou do grupo de super-heróis *Os Vingadores*. Falcão é o primeiro super-herói afro-americano da Marvel. O primeiro herói negro dessa Editora foi Pantera Negra, um nativo africano. Falcão apareceu três anos antes de Luke Cage, estrela afro-americana da Marvel.

- **Czar** (Homem Aranha e Wolverine). Sua arma é o seu bastão, que é cravejado com “diamantes tempo”. Qualquer coisa em que ele bata com o bastão é enviada para uma era diferente na época de sua escolha. Ele também lhe permite viajar para outras eras, do passado e do futuro. Isso também significa que ele encontra várias versões diferentes de si mesmo.

- **Dr Voodoo**, o Mago Supremo. Jericho Drumm é Haitiano de Porto Príncipe. Retorna a terra natal depois de estudar psicologia nos Estados Unidos. No Haiti aprende a arte mística vodu. Tem algumas histórias como personagem secundário na Marvel e ganha mais notoriedade quando é escolhido para ser o novo Mago Supremo no lugar do Dr. Estranho.

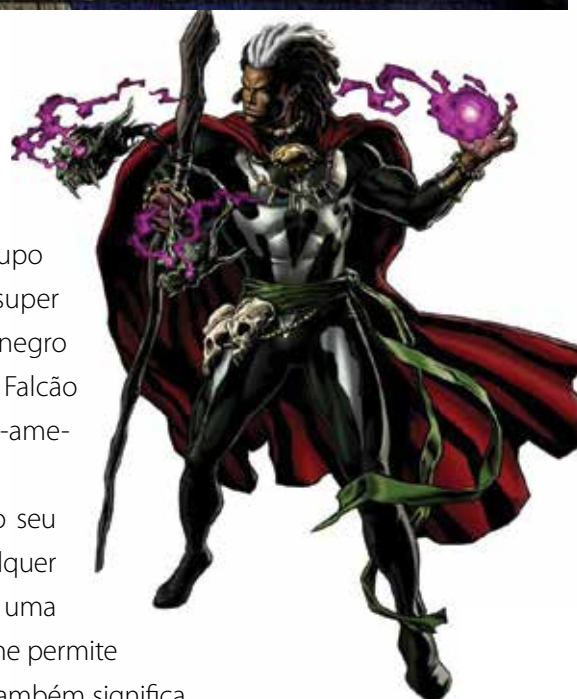


Figura 70— O Falcão à esquerda – Capitão América e os Vingadores Secretos- 04.

Figura 71 – Dr Voodoo, o Mago Supremo da Marvel.



Figura 72 – Sequência com Tyrone Cash e a Viúva Negra– *Ultimate Marvel* – 13.

4.4 Discussão dos dados

Tem-se uma exposição de aproximadamente 16 personagens negros que, ao longo de todo o período analisado, surgem em diversas ocasiões, em especial Luke Cage e Tempestade perfazendo as 75 ocorrências significativas de negros nas histórias em quadrinhos americanas da editora Marvel publicadas no Brasil pela Panini Comics no período de julho a dezembro de 2011. Passa-

se agora a estudar essas ocorrências significativas sob o escrutínio da técnica proposta, a semiótica.

4.4.1 **Sobre elementos formais – nível sintático**

Alguns elementos sintáticos nos chamam a atenção. Na sua grande maioria são homens, apenas 2 mulheres: Tempestade e Tamara; entre os que possuem habilidade sobre humanas, apenas 4 usam uniforme: Tempestade, Máquina de Guerra, Falcão e Dr Voodoo. Os demais usam roupas civis, geralmente justas com algum adereço ou padrão cromático que os caracteriza. Por exemplo: Luke Cage em geral usa uma camisa amarela e calça azul ou preta.

Em relação à diagramação não há grandes surpresas ou trabalho diferenciado. Vê-se uma divisão padrão que varia entre 6 e 4 quadros por página. A escala desses quadros se altera de acordo com o ritmo da trama. A cada conjunto de páginas é explorado um grande quadro, por vezes de página dupla, para gerar um impacto visual maior. À passagem de quadros segue o padrão identificado por McCloud (1995): de ação para ação; de tema a tema; de cena a cena. Sabidamente, essas passagens são mais competentes em contar a história com fluidez e sem desperdícios.

A qualidade gráfica do material, em sua grande maioria, deixa muito a desejar. O sistema de impressão é *offset* em quadricromia, em que 3 cores básicas da síntese subtrativa (corantes) ciano, magenta e amarelo somam-se ao preto para gerar toda gama de cores exposta, esse sistema é prejudicado pela qualidade do papel jornal utilizado. Cenas mais escuras perdem a nitidez e o contraste das cores perde a dinâmica.

Luke Cage, assim como outros personagens negros: Cash e Czar, usa regularmente uma fala coloquial, carregada de contrações e maneirismos. Isso não é incomum em personagens brancos como Wolverine. Não há falas relevantes acerca da própria condição de negro. Tais elementos são encontrados em sequências mais veladas. Na edição de Os Vingadores – 92 (fig 20), na cena inicial, Tony Stark (Homem de Ferro) e Steve Rogers (Capitão América) tentam convencer Luke Cage a liderar uma equipe independente de Vingadores. Ele se recusa porque ele não seria o dono dos recursos necessários para a equipe. Então Stark pede a ele 1 dólar, ele fica em silêncio, olha para a esposa e diz “ó só... eu... hã... tô liso” (sem dinheiro). O amigo Daniel Randy, Punhos de Ferro, então lhe empresta a quantia. Por 1 dólar Stark passa a escritura da mansão dos Vingadores para Cage e diz: “Parabéns. Você acaba de comprar a recém reformada mansão dos Vingadores”.

Outro diálogo interessante acontece entre Máquina de Guerra e Viúva Negra na história dos Vingadores em Ultimate Marvel 13. Eles conversam sobre Cash. Segue: “Aliás, que tal parar de chamar o cara de Afro-Americano? Não tem erro falar Negro se ele é inglês. Eu não vou te considerar racista” (MG); “Sei

lá... me sinto meio estranha. Acho que o termo correto é Afro-britânico?” (VN); “Ah, qual é? A gente tá falando dum sacana que transformou gângsteres rivais em móveis da casa dele.” (MG). Vemos aí um embate entre o politicamente correto e o coloquial. Para o Coronel Rhodes (MG), é muito mais justificável chamá-lo de negro simplesmente, sendo ele próprio negro. Já para a Viúva Negra o termo adequado seria o “politicamente correto”.

As questões subjacentes à sexualidade dos personagens ficam sempre dentro de um campo estritamente convencional. Um processo nos quadinhos comerciais americanos que é fruto de uma classe média fortemente

Figura 73 – Sequência com Capitão América, Luke Cage e Viúva Negra. Marcada pela fala coloquial de Luke – Capitão América & Os Vingadores Secretos – 03.





Figura 74 – Sequência com Máquina de Guerra e Viúva Negra (Universo Ultimate) marcada pela fala politicamente correta - Ultimate Marvel - 13.

conservadora, mas que suas raízes podem ser encontradas também no *Comic Code Authority*, dos anos de 1950 (já citado), passa pelos movimentos feministas e politicamente corretos, vindo a culminar em um trabalho altamente asséptico na construção da fala e comportamento dos personagens, mas que deixa suas marcas no desenho altamente erotizado. As marcas dessa pulsão dentro da melhor definição freudiana se revelam na exposição do corpo. Todo tipo de uniforme ou traje civil são altamente ajustados aos corpos, de forma a desenhar-lhes os volumes (Fig. 75, p. 120).

Claro que se tem que supor que o corpo está dentro de pressupostos clássicos de proporção e performance atlética. Todos são magros ou ao menos não são gordos numa primeira observação. Os homens têm seus corpos marcados por músculos que dispenderiam horas diárias em academias para mantê-los dessa forma. As mulheres são longilíneas numa desproporção clara quanto ao cumprimento das pernas, bem maiores em relação ao tronco e têm os seios abundantes. A sensualidade exacerbada dos corpos e expressões faciais está em constante tensão em relação ao comportamento polido dos personagens. Não é de se desconsiderar que o arquétipo heroico que habita nosso imaginário seja do macho atlético, capaz de levar seu corpo ao limite exigido em uma dada contenda. Contudo, toda outra forma é escondida em função de um modelo mais sexualizado.

Figura 75 - X-men – Xenogenêneses. Desenho de Kaare Andrews.



4.4.2 Relações de sentido: nível semântico

Dentro da dialética entre o signo e seu objeto, ou como coloca Charles Morris, o veículo sógnico e o desingatum, retiramos as relações de sentido que marcam o nível semântico da análise. Assim, dentro dos signos selecionados, podemos traçar paralelos a modelos identificáveis ou possíveis que servem de base para uma caracterização dos personagens expostos. Esses modelos



http://imguol.com/2013/04/30/20042013--o-presidente-dos-estados-unidos-barack-obama-fala-ajornalistas-nesta-terca-feira-30-04-casa-branca-obama-disse-ainda-ter-dividido-sobre-o-uso-de-armas-quimicas-na-siria-pelo-regime-do-156237902715_192dx1080.jpg

Figura 78 - Barack Obama. Presidente dos Estados Unidos da América desde 2008, campanha em que teve até divulgação em histórias em quadrinhos.

rios de Estado Americano dos governos Clinton e Bush, subsequentemente até o próprio presidente Obama; eles passam a exercer papéis de liderança. São marcados por uma personalidade forte, por convicções pessoais que os diferenciam e pelo instinto de superação. Embora tenhamos ressaltado que Tempestade já exerça esse papel bem antes de todo esse projeto; quebrando



<http://www.celaburpia.net/wp-content/uploads/2009/01/obama-spider-man.jpg>

Figura 79 - Capa da revista em quadrinhos de divulgação da candidatura de Obama - Philips jimenez - 2008.

2 paradigmas: ser negra e mulher, a qual uma equipe quase exclusivamente masculina. Luke Cage, sim, ganha esse relevo mais recentemente: o rebelde das ruas que se torna líder.

- **Regenerado.** Esse é o caminho dos ex-criminosos ou infratores do código legal ou apenas heroico vigente. Tais personagens têm em sua gênese um caminho diferente do esperado de um herói, quer seja por débito com a lei ou por comportamento inadequado. Em determinado ponto de suas vidas são levados a essa conversão e assim, assumem o manto de herói. Esse ponto de conversão pode ser um encontro com um herói tradicional, ou a perda de um ente querido. Há sempre um link de débito com o passado, um arrependimento subjacente às ações do presente, constantemente lembrando que, para merecer ser herói, tem que haver mérito. Dois personagens que incorporam esse modelo são o Falcão e Luke Cage, novamente.

- **Dependente.** O modelo de dependência tem seu discurso fundado nos séculos 18 e 19, conforme vimos anteriormente. Parte da premissa de que o negro não tem capacidade para gerir de forma positiva e propositiva a própria vida. Sendo, dessa forma, sempre dependente da intervenção

do branco, este sim dotado das faculdades necessárias à transformação. Tamara e Tyree, do arco do Homem de Ferro, analisado no primeiro caso exemplificam esse modelo. Ambos vivem em um bairro industrial pobre, órfãos de uma grande empresa que fechou, o Império. Eles, juntamente com outros moradores desse bairro (pelas representações são negros e latinos), são incapazes de darem um novo propósito ao espaço em que vivem. Precisam da intervenção de Tony Stark, que nesse momento, está tão pobre quanto os demais, para iniciarem um processo de transformação e revitalização do espaço. Tyree ainda incorpora um arco mais complexo de dependência. A dependência humanitária de sua condição de doente, incapaz de romper com o ciclo de abandono e mendicância a que se submeteu.

Vale ressaltar que esses modelos são encontrados também em personagens brancos. No entanto, a discrepância numérica garante aos brancos ocupar em os mais diversos papéis, inclusive de pária. Novamente a pouca exposição da representação do negro limita explorar de forma mais contumaz outras possibilidades em termos de identidade. Os modelos subjacentes professados pelos personagens, quanto à profissão, posição ideológica ou por vezes filosófica tem pouco relevo nas análises. Temos Tyree, que é engenheiro, mas não exerce, Tamara é professora, Rhodes é militar, Dr. Voodoo é psicólogo. São exemplos de profissões médias ocupadas, mas não se veem esses personagens exercendo tais atividades, ficando, assim, ligados a um mero perfil.

4.4.3 **Apropriação e juízos. Nível pragmático.**

Falar em apropriação por parte dos usuários de uma informação em uma pesquisa de comunicação é, em alguma instância, evocar a necessidade de uma pesquisa de recepção. Contudo, essa apropriação e, por conseguinte, os juízos que a tais condutas dão sustentação são possíveis de serem inferidos no campo de análises semióticas. O nível pragmático trata dessas questões; ou seja, da relação entre signo e interpretante ou entre veículo sógnico e seu intérprete. Em termos de design e comunicação, implica-se inferir quais argumentos os raciocínios das formas associativas sintáticas e semânticas propiciam como maneira de sedimentar uma crença. Ou podemos ainda arguir o quanto tais argumentos colaboram efetivamente para um processo reflexivo que possa em última instância promover um modelo de conformidade identitária.

Pode-se dizer que, mais uma vez, o baixo grau de representatividade do negro nas histórias em quadrinhos configura-se como elemento limitante no campo de análises. Dentre as muitas possibilidades, apenas 5 modelos mostram-se de maneira mais evidente. Dois deles, aqui denominados “*thug style*” e o “militar”, alinham-se de forma muito clara com a grande mídia: cinema, música, tv, etc. Seus elementos mais controversos são sobremaneira pasteurizados, criando-se um modelo mais estético do que ético. Todo esse alinhamento já é

possível de se constatar em nossa sociedade na moda jovem. Nesse contexto, os quadrinhos são mais um elemento de reforço à estética *black* globalizante.

Vê-se no “dependente” uma repetição de modelos anteriormente identificados na literatura e no entretenimento, novelas e séries de tv nacionais. Nesse caso o alinhamento ocorre mais como um discurso histórico arraigado na representação coletiva. Tal dado tem um grau informacional tão baixo que, devido à redundância supõe-se impossibilitar qualquer ação repertorial reflexiva para além dos moldes já esperados.

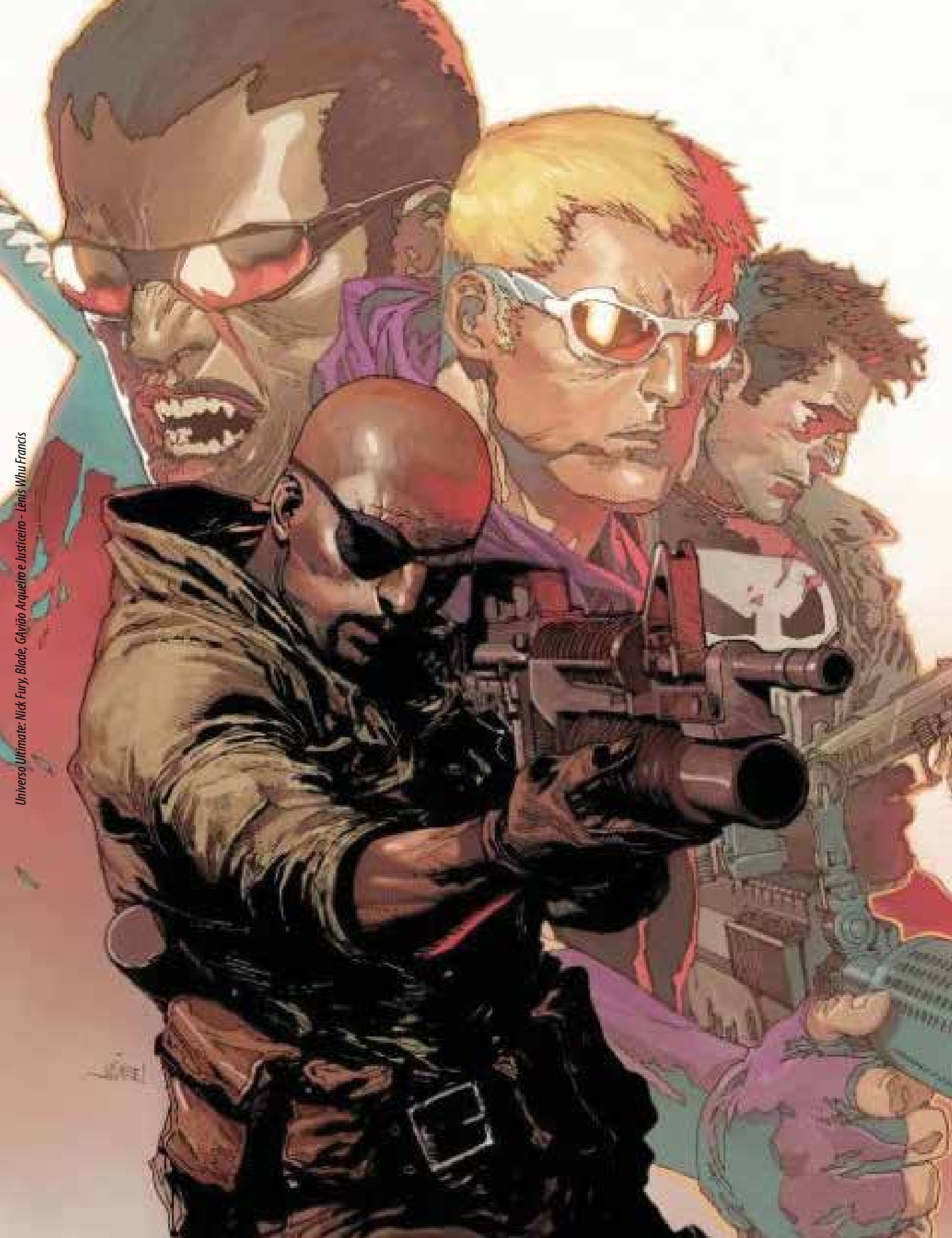
O desenho do “regenerado” é propositivamente novo dentro do nosso contexto. Há uma representação de criminosos regenerados em nossa sociedade que não condiz com o modelo apresentado. No Brasil, um criminoso, em especial um ex- presidiário regenerado, passa pela representação da falsidade por duas razões: a descrença de que nosso sistema prisional possa realmente ressocializar uma pessoa; e o fato de a criminalidade ser um elemento “da natureza” do indivíduo; excluindo-se, dessa maneira, qualquer possibilidade de ressignificação do ex-criminoso. Até mesmo as figuras que passam por uma conversão pelo viés da religiosidade sofrem dessa total descrença. A introdução desse modelo pode contribuir para uma nova possibilidade de leitura e rompimento com o estabelecido.

Dentre todos os modelos, o “líder” é o que mais se afasta das possibilidades representativas que temos no Brasil. Sua proposição encontra poucos similares no entretenimento ou na sociedade. Exemplos claros como o do presidente do Supremo Tribunal, Joaquim Barbosa, umas das figuras negras mais comentadas e em alguns casos celebradas de 2012/13, são exceções. Lideranças no campo da política, modelos midiáticos ou mesmo no campo das artes, como vistos anteriormente, têm uma baixa representatividade e quando não, uma representação viciada dos modelos introjetados nas formas simbólicas construídas ao longo da nossa história. É possível inferir a mudança paradigmática do personagem negro dentro desse modelo. Embora seu melhor representante nos quadrinhos analisados, Luke Cage, perpassa por praticamente todos os outros modelos identificados, ele apresenta um padrão estético e de atitudes alinhados ao “*thug style*”, é um ex-presidiário regenerado; sendo “pobre”, vive uma relação de amizade e dependência implícita com o amigo e ex-parceiro Punho de Ferro que é branco e milionário.

Dessa forma podemos apontar o personagem Luke Cage como sendo a representação mais “completa” dos modelos de negro norte-americano dentro da amostra analisada. O discurso, por vezes, contraditório e um perfil que agrega um número maior de possibilidades associativas confere ao personagem um caráter mais humano, um tanto quanto mais afastado do modelo heroico utópico.



Universo Ultimate: Nick Fury, Blade, Gavião Arqueiro e Justiceiro - Lenis Whu Francis



CONSIDERAÇÕES FINAIS

INTERLÚDIOS

*Figura 80 - Tempestade
- Ororo Munroe, criada
por Len Wein e Dave
Cockrum. 1975. Desenho
de Terry Dodson.*

Tendo em vista a questão inicial, para que não se perca de vista o foco desse trabalho, quais são as identidades dos negros representadas nas histórias em quadrinhos americanas comercializadas no Brasil? Tem-se uma clara premissa de que personagens elaborados num contexto externo ao brasileiro, se integram a essa cultura, ou seja, à formação de representações do negro dentro de contextos sócio-econômico-culturais distintos, traçando uma relação dialógica entre a condição do negro norte-americano e o brasileiro. A partir daí esse percurso coloca a discussão entre cultura e identidade.

Por esse viés pode-se entender cultura como sendo o conjunto das formas simbólicas, ou seja, ações, objetos, expressões, etc, elementos significativos produzi-



dos pelas comunidades no decorrer de sua história. Tais formas simbólicas são as representações que dão unidade e identidade grupal e, em última instância, individual. A ideia de pertencimento é moldada pela cultura do grupo. Esse grupo pode ser entendido como um estado-nação, minorias étnicas e até moradores de uma dada localidade, podendo definir quem somos nós e, por conseguinte, quem são os outros. Para entender tais formas simbólicas, é importante que seja sempre levado em conta o seu caráter estrutural e estruturante, isso é: tais formas são construídas em, e para, grupos de interesses conflitantes com relações assimétricas de poder. Coloco o “para” por compreender que grande parte dessas representações são, na verdade, um discurso que, além de toda a subjetividade do seu interlocutor, vêm sob encomenda para legitimar a autoridade de um campo, passando a constituir uma realidade formal em quem detém o poder, guarda para si a prerrogativa de determinar quem é ou não é.

A construção de uma identidade coerente depende de uma autobiografia coerente é primordial, sendo pois, um discurso sobre si mesmo. A identidade está vinculada ao conhecimento e este transformado em relações comunicativas, resultado de uma interação entre pessoas e culturas – O conhecimento transformado em relações de comunicação é o início e o fim de um longo processo de construção de quem pensamos que somos. Identidade é, nesse contexto, como as pessoas se veem em seu espaço original ou fora dele. Distinguem a autoidentificação voluntária e outras das quais a determinação é independente da vontade, citando o caso da pele. Pode haver uma dissociação entre a identidade do indivíduo e a identidade atribuída em relação ao grupo a que pertence.

A maior conexão e interdependência do local são globais, trazidas pelo avanço das tecnologias do transporte e comunicação: se por um lado hibridizam formas simbólicas, por outro as homogeneízam. Constrói-se o pensamento de pertencente a uma comunidade global cosmopolita e urbana, por mais que uma representação local imprima uma dura realidade de subdesenvolvimento. A perda de referência das identidades tradicionais é chamada descentramento do sujeito.

Outro ponto preponderante na contemporaneidade para a constituição de identidade é a reflexividade, outra grande característica da vida social moderna, que foi acentuada na cultura contemporânea. Quanto maior a quantidade de informação, maior também a possibilidade de inferência sobre as práticas sociais e suas consequentes transformações levando a uma radicalização dessa reflexividade. Cada vez mais rápido, tais práticas sociais são reconfiguradas à luz de novas informações, por vezes, antes mesmo de uma devida sedimentação na sociedade, tais condições da contemporaneidade fazem com que o indivíduo se depare com um grande número de variedade de escolhas, que configu-

ram-se como estilos de vida.

A cultura americana, propositivamente constituída nos ideais republicanos de democracia, fez do entretenimento sua voz, o espaço onde o homem comum tinha vez, e sua voz, podia levantar-se contra a opressão elitista. Em um meio termo (midcult) dessa tensão, encontrou-se o modelo cultural que, por forças e interesses globalizantes, fizeram dele um fenômeno mundial. A despeito de toda carga significativa em termos de exercer poder, o maior valor simbólico das representações difundidas foi e é ainda em massificar uma identidade ex-cêntrica. O eixo de significação foi deslocado de seu contexto levando a uma americanização do mundo. Em diversos ciclos, confunde-se cultura ocidental com cultura americana. Podemos encontrar, nesse contexto, toda a gênese do entretenimento moderno.

No final do século XIX, as mídias passaram por uma profunda transformação gerada por um intenso processo de hibridização, ou seja, outros meios vinham a fundirem-se, e com isso, ampliar a carga informacional. Por vezes essa transformação se dava de maneira radical a ponto de configurar um novo meio, um novo elemento que exige para si os critérios de um novo campo. Assim, surgem os quadrinhos da forma como na atualidade.

Pode-se destacar uma definição de histórias em quadrinhos que sirva de guia nos meandros da linguagem, assim, os quadrinhos são compostos por imagem, ou melhor, imagens pictóricas (hipoícones) - e o texto verbal escrito, que também são imagens gráficas com sentido arbitrário ou culturalmente estabelecido. Tais imagens agem a favor de expressar uma ideia, descrever um evento, ou simplesmente representar graficamente um conceito intersecto em tempo e espaço. O salto, ou quadros (sarjeta), elabora um raciocínio analógico para constituir sentido entre os quadros.

Um elemento importante, na configuração do objeto proposto advindo da literatura, foi o formato folhetim. Os quadrinhos em folhetins dispunham, geralmente, de uma única página por semana no suplemento dominical dos jornais. Essa estrutura era, por vezes, comprimida a uma simples tira de quadrinhos com, no máximo, cinco quadros – artifício mais comum nas tramas diárias, ainda visto nas revistas analisadas.

Também nessa nova gênese dos quadrinhos, pode-se destacar a questão do negro nos Estados Unidos da América que tinha uma baixa representatividade. Não refletindo a diversidade étnica da sociedade, tais representações eram vistas mais como pano de fundo, ainda assim colocadas nos moldes estereotipados da época. Contudo, os jornais voltados à população negra, passaram a incentivar artistas a produzirem quadrinhos cujos personagens negros eram

tema central.

A partir de Mandrake e Super-Homem, no início do século XX, surgiu uma infinidade de outros super-heróis, produto tipicamente norte-americano, representavam (e ainda o fazem) esse espírito da formação de uma superpotência americana de invencibilidade e bondade. Essa simbologia era importante e bem reconhecível. O mito do herói na mídia americana surge como uma resposta à depressão da década de 1920 e os super-heróis como representantes dessa superação e afirmação de superpotência. Isso caracteriza, basicamente o subgênero dentro dos quadrinhos que nos propomos a discutir.

A semiótica com base em Charles Peirce foi aplicada como técnica de pesquisa. Ela é um corpo autônomo de estudos que se desenvolveu paralelamente às teorias da comunicação. A comunicação, aqui, deixa de ser transferência de informação e passa a ser transferência de um sistema para o outro. A semiótica não é um método em si, mas um método de encontrar um método, ou seja, um meta-método, e nesse trabalho, prestou-se a identificar os elementos de relevância que viriam a compor o corpus de análises. Entende-se por relevância toda exposição significativa de representação do negro que tenha importância à trama, além da mera participação de figurante, que tenha uma exposição constante e que essa exposição tenha uma proporção e posição de destaque no conjunto da representação. Da oposição analítica entre ocorrência e relevância esperamos retirar alguns fundamentos que possam ser analisados *a posteriori*. Quando aplicamos os critérios de relevância da participação do personagem a trama, o número desce a 77 situações onde o negro participa ativamente na história, o que representa 5,47%. Vale ressaltar que esses personagens repetem sua participação de uma edição para a outra assim esse número de personagens é relativo. Os quatro personagens que tem maior participação nessas tramas são: Luke Cage, Tempestade e Blade. Os demais exercem papel secundário na trama ainda que relevante ao seu desenrolar.

Identificou-se 5 modelos básicos de representação do negro: o marginal (*thug style*), o militar, o regenerado, o dependente e o líder. Esses modelos alinham-se a moda, música, cinema e tv. Nesse caso os quadrinhos são mais um elemento de reforço a estética *black* globalizante.

Dentre todos os modelos, o “líder” é o que mais se afasta das possibilidades representativas que temos no Brasil. Sua proposição encontra poucos similares no entretenimento ou na sociedade. Seu melhor representante nos quadrinhos analisados, Luke Cage transita por praticamente todos os outros modelos identificados, sendo a representação mais “completa” dos modelos de negro norte-americano. O discurso, por vezes, contraditório e um perfil que agrega um

número maior de possibilidades associativas, não se aderie de forma definitiva a apenas uma, conferindo ao personagem um caráter “mais humano”, um tanto quanto mais afastado do modelo heroico utópico.

Pode-se afirmar que, após a criteriosa análise dos dados coletados a luz de todo o cabedal de informações expostas que, foram parcialmente confirmadas as questões de pesquisa que tínhamos por premissas básicas. As identidades dos negros nas histórias em quadrinhos americanas, comercializadas no Brasil na atualidade apresentam personagens estereotipados demasiadamente vinculados ao contexto cultural de origem. Elas reproduzem um modelo desconexo a realidade brasileira. Tais identidades podem, em alguma instância, apresentar formas de sociabilidade, visibilidade e enfrentamento à questão do racismo e condição do negro, contudo, tal potencial é embotado pela baixa representatividade. A terceira questão proposta “as identidades em questão representam o negro como um cidadão de segunda categoria, quer seja pela sua ausência, quer seja pela exposição de um negro caracterizado de forma estereotipada”, não pode ser de todo verificada. Há uma tentativa de ganho de visibilidade do negro e latino dentro da sociedade americana por ocasião da proeminência de diversos líderes negros no campo político, aliado a um discurso politicamente correto que embota velhos modelos de representação do negro. O negro dependente, marginal ou sexualizado está lá, mas de forma mais estetizada ou asséptica. Isso e, mais uma vez a baixa representatividade impossibilitam a formação efetiva de modelos de conformidades a uma identidade negra.

A sociedade brasileira tem um débito para com população negra que não deve em última instância ser levado a um conflito racial ou social por conta do *brasilian way*, que é o espaço legítimo da violência simbólica para com negros, mulheres, homossexuais e outras minorias. Tem-se a ideia errônea que essa violência simbólica é menos danosa que a violência física, mas tal pensamento é um falso viés, pois a violência simbólica pode forjar discursos excludentes que perpassam gerações. Empurrando, aqueles cujas possibilidades simbólicas estruturadas são postas na impossibilidade de exercer força diante do *establishment*.

Aqui o negro era sublimado em uma representação mestiça, nos Estados Unidos era evidenciada ao extremo. Esse apagamento alinha-se desde os modelos de branqueamento da nação brasileira, aos registros brancos do Brasil e o discurso de uma nação única e miscigenada sob a égide do padrão branco. Agora vê-se uma imposição vertical de um modelos de negro (black) globalizante, mas que limiar das possibilidades ainda é uma forma de visibilidade. Cabendo a sociedade o papel de ressignificar e retraduzir a sua própria de forma de ser e assim, “ser”: negro-pardo-mulato-preto-quasebranco-brasileiro.



REFERÊNCIAS

AMOUNT, J. **A imagem**. Campina, Papyrus, 2001.

ARGAN, G. C. **ARTE MODERNA - Do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Tradução: Federico Carotti e Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual – Uma psicologia da visão criada**. São Paulo: Editora Pioneira de Arte, 1997.

BHABHA, H. **The location of culture**. Londres: Routledge, 2008.

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

CANCLINI, N. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRL, 2001.

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

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

COSTA, F. C. C. **Primeiro Cinema**. in: FERNANDO MASCARELLO (org.) História do cinema mundial. Campinas: Papyrus, 2006. p. 17-52

COUTINHO, L. L. **Antônia sou eu, Antônia é você: identidade de mulheres negras na televisão brasileira.** Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010.

DAVIS, J.L. GANDY JR, O. H. **Racial Identity and Media Orientation: Exploring the Nature of Constraint.** Journal of Black Studies, Vol. 29, No. 3 (Jan., 1999), p. 367-97

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

ECO, U. **A estrutura ausente.** São Paulo: Perspectiva, 1991

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

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

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

FERRARA, L. D. **Leitura sem palavras.** São Paulo: Ática, 1986

GABLE, N. República do Entretenimento, in **Vida, o filme - Como o entretenimento conquistou a realidade:** São Paulo: Companhia das Letras, 1999, p. 19-55

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade.** São Paulo: Unesp, 1991.

_____ **Modernidade e Identidade.** Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2002.

GOLZIO D. **Exclusão informativa: representação e representatividade dos negros e afrodescendentes nas capas da revista Veja.** ATAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM E II IBÉRICO – Volume III. 2009

GOMBRICH, E. H. J. **A História da Arte.** Rio de Janeiro: Editora LTC, 1989

GORENDER, E. M. - **Do que são feitos os quadrinhos?** RUA - Revista Universitária do Audiovisual. Projeto de Extensão do Departamento de Artes e Comunicação da UFSCar - ISSN 1983-3725. 2008. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=1327>. Acessado em: 27/08/2013.

HALL, S. **A identidade cultural da Pos-modernidade.** Trad. Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2003.

HARRIS, N. **A arte de Michelangelo.** Tradução: Susi Brandes Bluhm Sertã. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1981.

INGE, M. **"Comic Strips."** Encyclopedia of African-American Culture and History. 2006. Encyclopedia.com. (July 28, 2011). Disponível em: <http://www.encyclopedia.com/article-1G2-3444700309/comic-strips.html>. Acessado em: 05/05/2012

JAKOBSON, R. **Linguística. Poética. Cinema.** Tradução Haroldo de Campos et alii. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

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

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

KERCKHOVE, D. **A pele da cultura.** Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997

KOSSOY, Boris. **Fotografia e História.** São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

KUBRUSLY, CLáudio A., **O que é Fotografia.** Coleção Primeiros Passos, São Paulo: Brasiliense, 1982.

LARKIN E. N. **O Sortilégio da Cor:** identidade, raça e gênero no Brasil. São Paulo: Summus, 2003.

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

MASCARELLO, M. **Historia do Cinema Mundial.** Campinas: Papyrus, 2006

MARTINO, L. M. S. **Comunicação & identidade: quem você pensa que é?** São Paulo: Paulus, 2010.

MARTINS, C. A. M. **Racismo anunciado: o negro e a publicidade no Brasil (1985-2005)**. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Comunicações e Artes / Escola de Comunicações e Artes/USP. São Paulo. 2009

MOCELLIM, A. **A questão da identidade em Giddens e Bauman**. Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC. Vol. 5. n. 1 (1) agosto-dezembro/2008. ISSN 1806-5023. Disponível em: http://www.emtese.ufsc.br/2008/vol5_1art1.pdf. Acessado em 02/08/2013.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Ed. M. Books, 1995.

_____. **Reinventando os Quadrinho – Como a Imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte**. São Paulo: Ed. M. Books, 2006

MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo: Editora Nacional, 1972.

_____. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MITCHELL, W.T. **Iconology: Image, Text, Ideology**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

MORRIS, C. **Fundamentos da Teoria dos Signos**. 1976. Tradução de António Fidalgo Universidade da Beira Interior. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/~fidalgo/semiotica/morris-charles-fundamentos-teoria-signos.pdf>. Acessado em 03/08/2013.

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

MOYA, A, et al. **Literatura em quadrinhos no Brasil**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2002.

NÖTH, W. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 1995.

ORLANDI, E. P. **As formas do silêncio**: no movimento dos sentidos. Campinas: Ed. Unicamp, 1995. 1p. 89.

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

_____. **A fixação da crença** (Popular Science Monthly 12 (November 1877), pp. 1-15). Tradução de Anabela Gradim Alves, Universidade da Beira Interior. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/peirce-charles-fixacao-crenca.html>. Acessado em 15/08/2012

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

POLLAK-ELTZ, A. **Donde provbm os negros sa américa do sul?** Afro-Ásia nº 10-11. P 99-107; 1970. Disponível em: <http://www.afroasia.ufba.br/edicao.php?codEd=74>. Acessado em: 03/08/2013.

PROENÇA F. D. **A trajetória do negro na literatura brasileira**. Estud. av., São Paulo, v. 18, n. 50, Abr. 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142004000100017&lng=en&nrm=iso. Acessado em: 03/08/2013.

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

_____. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1992.

_____. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.

SANTAELLA, L. NÖRTH, W. **Imagem – Cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2012.

SINGER, M. **“Black Skins” and White Masks: Comic Books and the Secret of Race**. African American Review, Vol. 36, No. 1 (Spring, 2002), pp. 107-119. Louis University Stable. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2903369>.

TEMER, A. C., NERY, V. C. **Para Entender as Teorias da Comunicação** – Uberlândia: EDUFU, 2009.

THOMPSON, J. **Ideologia e cultura moderna. Teoria social e crítica na era dos meios de comunicação de massa** (4ª ed.). Petrópolis: Vozes, 1995.

TURIN, R. N. Aulas – **Introdução ao Estudo das Linguagens**. São Paulo: Anablume, 2007

UPJOHN, E. M. et al. **História da arte mundial – da pré-história à Grécia Antiga**. Venda Nova: Martins Fontes, 1979.

_____. **História da arte mundial – dos Etruscos ao fim da Idade Média**. Venda Nova: Martins Fontes, 1979.

VIANA, N. REBLIN I. A (org). **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aparecida: Editora Ideia & Letras, 2011

VILLAR, A. A. **Supermán, mito de nuestro tiempo**. Revista española de la opinión pública. No. 6 (Oct. - Dec., 1966), pp. 217-246. Publicado por: Centro de Investigaciones Sociológicas. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/40180703>. Acessado em 13/08/2013

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

IDENTIDADES SECRETAS:

Representações
do negro nas
Histórias em
Quadrinhos
norte-americanas



EDGAR
PAGE
2008

DE PALOOKA

ROMILDO SERGIO LOPES

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

IDENTIDADES SECRETAS:

Representações
do negro nas
Histórias em
Quadrinhos
norte-americanas

unesp

BAURU • 2013