



A ambientação de personagens negros na Marvel Comics: Periferia, vilania e relações inter-raciais

The setting of black characters in Marvel Comics: periphery, villainy and interracial relationships

Amaro Xavier Braga Júnior

Bacharel em Antropologia, Licenciado em Sociologia
Especialista em História da Arte e das Religiões, em Artes Visuais e em Gestão de EAD
Mestre e Doutorando em Sociologia
Professor na Universidade Federal de Alagoas

Resumo:

O trabalho faz um levantamento, com base em uma análise de conteúdo, dos personagens negros nos quadrinhos de super-heróis da editora Marvel Comics. Analisa sua inserção nos ambientes socialmente descritos e identifica, através de padrões quali-quantitativos, a situações de ambientação periférica destes personagens, heroicos e coadjuvantes. Questiona, através das publicações entre as décadas, a relação entre super-heróis e vilões negros; conclui fazendo uma varredura sobre as relações inter-raciais sexuais e afetivas surgidas neste campo dos quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos. Personagens Negros. Discriminação.

Abstract:

The study is a survey based on a content analysis of the black characters in Superhero Comics of Marvel Comics. It analyzes its insertion in the environments described socially and identifies, through qualitative and quantitative standards, the situations of peripheral setting of these characters, heroic and adjuncts. The study questions, through publications between the decades, the relationship between black superheroes and villains; the text concludes doing a scan on sexual and affective interracial relations emerged in this field of comics.

Keywords: Comic Books. Black Characters. Discrimination.

Para compreendermos o papel da identidade negra nos quadrinhos, além de analisar nossas próprias representações históricas, quase que obrigatoriamente, precisamos seguir pela história da Editora Marvel. Esta necessidade advém do grande impacto que os materiais desta editora tiveram (e ainda têm) sobre o mercado de quadrinhos no Brasil e a mentalidade dos quadrinhistas e quadrinhófilos brasileiros. Seus personagens e suas revistas são muito mais facilmente reconhecidos

no imaginário popular do nosso país que as investidas de outras editoras e as publicações de outros países. Além deste fato, tais publicações foram escolhidas para compor a base empírica desta análise, também devido à grande facilidade de acesso ao material nas coleções particulares e nos acervos digitais.

O objetivo foi mapear as publicações de super-heróis do universo Marvel Comics, através dos catálogos e guias oficiais da própria editora, em relação aos personagens que visualmente (caracterizações do biótipo) ou em decorrência de sua genealogia histórica (seus pais e seus parentes) pudessem ser associados à identidade negra.

Pretendo demonstrar, pelo mapeamento e visualização dos dados, aquilo que Cirne já havia afirmado: “O povo negro só aparecia nas histórias como coadjuvantes temporários nas aventuras dos heróis brancos, ou caricaturados, mantendo o estereótipo de que o negro é inferior, feio, mal, primitivo, [e] menos inteligente [...]”.¹ É possível, portanto, perceber como a imagem do negro foi sendo construída (e reproduzida) através das décadas, relacionando o personagem negro aos estereótipos negativos, socialmente construídos, relativos a uma lógica raciológica; uma sobre determinação da natureza física dos negros em relação ao intelecto e sua associação à ambientação periférica; e, posteriormente, à vilania. Em verdade (e os dados da Marvel corroboram com isso) a figura do negro-herói só será estabilizada a partir da década de 2000 (vide Gráfico 1, no final do artigo).

Obviamente, a ambientação de personagens negros nos quadrinhos atinge diferentes estágios e posições conforme a época, a editora e o país. É possível identificar protagonismo feminino e masculino. Ações que agradam as comunidades negras, em diversos ambientes culturais, sejam pela descrição estereotipada ou pelo retrato a partir da autoimagem dos próprios membros do grupo (neste dossiê, por exemplo, é possível encontrar muitas destas situações). Ainda assim, nosso recorte é mais temático. Ele privilegiou identificar três momentos, não necessariamente históricos, mas temáticos. O primeiro é a inserção destes personagens em situações, aqui definidas como periféricas, nas quais o negro é tratado como um personagem secundário e repleto de limitações em comparação com os padrões de normalidade instituídos na história ou no universo das publicações. O segundo é a associação com a vilania. A presença significativa de vilões negros, particularmente, nos momentos em que superam o quantitativo de heróis negros ou não há; ou seja, quando a inserção de ambientação dos personagens negros ocorrer com a associação com o mal, o errado e problemático. E o terceiro são os casos de relações afetivas e matrimoniais inter-raciais, importantes para averiguar a temperatura das relações sociais e políticas entre os grupos. Vejamos cada um deles. Para tanto, iniciamos discutindo a própria lógica da ideia de raça negra que tanto permeia estes *comics*.

Sabemos que os estudos sociológicos e antropológicos, nas últimas décadas, têm desmistificado e combatido a ideia de raça, desde Max Weber e seu ataque às teorias raciológicas no séc. 19, passando pelos estudos mais recentes sobre identidade negra e racismo. Apesar dos

¹ CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 85. Cf. também: CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

esforços, uma mentalidade raciológica se desenvolveu em diversos campos do planeta, ora apoiada na biologia, ora na psicologia genética, ora no jornalismo. E, conseqüentemente, estas visões chegavam e comungavam com a mentalidade da população, fortalecendo os estereótipos e visões políticas já racistas. Estas ambientações atingiram diversos estratos da sociedade: políticas públicas, práticas educacionais, sistemas de transportes, expressões artísticas e as produções midiáticas. Entre as expressões midiáticas, a TV, o cinema, as propagandas e as histórias em quadrinhos estão repletas destes cenários onde o negro ou a estereotipia de uma “raça” negra com contornos definidos e associações com parâmetros comportamentais ou competências foi sendo construída.

Esta associação me parece importante porque denuncia a mentalidade dos produtores de quadrinhos. Uma mentalidade essencialmente raciológica e, portanto, racista. Sempre houve uma confusão entre os conceitos de Raça e Etnia. Raça pressupõe uma série de diferenças genéticas entre espécies que as distingue enquanto tal e propicia a cada uma particularidades físicas e, por conseguinte, habilidades diferenciadas. Apesar da necessidade de analisar geneticamente um espécime, os biólogos tendem a indiciar suas classificações a partir de características fenotípicas, isto é, a aparência visível do aparato biológico. Esta avaliação nosológica, que funciona muito bem para os outros reinos animais, foi transplantada para a humanidade. Entretanto, nossas variações fenotípicas (cor de pele, formato de rosto, fibra capilar, entre outros) não constituem, necessariamente, padrões de diferenças genéticas, ao contrário, pessoas de cores e tipos de cabelos diferentes podem ser ainda mais próximos geneticamente. Esta percepção começou nos estudos das ciências sociais nos trabalhos de Paulo Prado (*Retro do Brasil*, em 1927), Gilberto Freyre (*Casa Grande e Senzala*, de 1933), Sergio Buarque de Holanda (*Raízes do Brasil*, de 1936) e Darcy Ribeiro (com o *Povo Brasileiro*, de 1995), alcançando validações de outros campos como na biomedicina:

O DNA dos cromossomos Y dos sujeitos brancos investigados [no Brasil] tinha predominantemente origem portuguesa na linhagem masculina (patrilinear). Quanto à linhagem feminina (matrilinear), **os brasileiros autodenominados brancos eram predominantemente não-brancos**, ou seja, o DNA das mitocôndrias de homens e mulheres brancos era uma mistura de DNAs de linhagens negras, índias e brancas. [...] poder-se-ia dizer que, em média, as mitocôndrias que você, leitor brasileiro, carrega dentro de suas células, independentemente do seu gênero, masculino ou feminino, é uma mistura das linhagens genealógicas ameríndias, ibéricas e africanas.²

Não é uma afirmação leviana, é uma constatação: as diferenças entre a maioria das populações humanas não são genéticas e sim culturais.³ É aí que surge a noção de Etnia. O que os sociólogos e antropólogos chamam de Etnia é um conjunto de traços culturais, maneiras de falar, linguagens, práticas sociais e alimentares que reúnem e distinguem os grupos humanos. O que houve (e ainda ocorre) é a confusão de parâmetros étnicos com raciais.

² WAIZBORT, Ricardo. A busca de inteligibilidade na cultura brasileira: fragmentos de um retrato evolutivo. *Hist. Cienc. Saúde [online]*, Manguinhos, v.10, n. 3, p. 1105-1113, 2003. p. 1106. (Grifo nosso). Disponível em: <www.scielo.br/pdf/hcsm/v10n3/19318.pdf> Acesso em: 20 abr. 2008.

³ SANTOS, Ricardo Ventura. Da morfologia às moléstias, de raça à população: trajetórias conceituais em antropologia física no século XX. In: MAIO, Marcos Chor; SANTOS, Ricardo Ventura. *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro, Fiocruz/CCBB, 1996. p. 125-140.; WAIZBORT, 2003.

Feito esta breve ambientação sobre estas noções, voltemo-nos para à produção de histórias em quadrinhos. A participação de personagens negros foi crescente no universo dos quadrinhos. Devido às políticas segregacionistas, tanto estadunidenses quanto europeias, o personagem negro sempre esteve restrito às ambientações desprestigiadas. O protagonismo demorou a ser emplacado e, ainda hoje, é discreto. Da completa ausência de personagens visualmente identificados como negros à atuação desprestigiada nas coxias e cenários dos heróis caucasianos, até à vilania, ora passando pela conversão heroica (muitos dos primeiros super-heróis negros, iniciaram suas carreiras numa ação desviante e foram ressocializados) até ingressarem de fato no hall da fama, da glória e da nobreza heroica; tradicionalmente (e preconceituosamente) associado aos brancos caucasianos.

Esta lógica, raciológica, pressupõe, portanto, a herança das habilidades e completudes físicas a partir de uma genética. Desta forma, os traços e as aparências físicas são generalizados e dispostos ao grupo. Os personagens, heróis ou vilões, da década de 1960 e 1970, possuem um determinado padrão biofísico que estereotipa tipo de rosto, cabelo, estrutura física e, até, habilidades. A histórica associação do negro com o trabalho físico (um dos motivos do trabalho escravo) é visível quando os poderes e super-habilidades destes personagens negros são, em sua grande maioria (33%), vinculados à força e à resistência super-humanas (Quadro 5). É possível traçarmos um panorama histórico no qual estas caracterizações reproduzem a ambientação de época, isto é, as pessoas negras daquele continente assim o eram. Entretanto, grupos identificados como negros são diversos em biótipo, tons de pele e tipos de cabelo quanto à própria diversidade humana.

Esta herança racista delegou as representações dos personagens negros a ambientações periféricas e a alimentar uma associação com a vilania. Periférico diz respeito à localização dos pontos de visão não centralizados ou em foco. É aquilo que ladeia a visão, aquilo que é turvo, desfocado. É presente, mas não é visto de maneira satisfatória ou realista. Parece-nos, a partir dos casos empíricos analisados, que a presença de personagens negros nos quadrinhos de super-heróis da Marvel, inicialmente, foi periférica.

Não é coincidência que a situação política dos EUA propiciou uma reformulação quanto à presença dos personagens negros nestes tipos de quadrinhos. É a partir de agosto de 1963, com a marcha sobre Washington, organizada pelo Martin Luther King Jr. e, posteriormente, em 1964, com a aprovação do *Ato dos Direitos Civis*, juntamente com a morte do ativista político Malcolm X, em 1965, que a sociedade se vê obrigada a rever a posição dos negros na sociedade. É neste intervalo, repleto de movimentos sociais relativos às lutas contra a segregação racial, que começam a ser inseridos, discretamente, pessoas negras, naquele universo de super-heróis caucasianos.

Até os meados da década de 1970, a sociedade estadunidense ainda se envolvia com políticas de integração racial, procurando exigir o cumprimento da lei dos direitos civis. O governo obrigava as instituições a inserirem nos seus quadros pessoas negras. As escolas, particularmente, as públicas, também ainda estavam envoltas em tentativas de criar salas com quadros mistos de alunos brancos e negros. Esta inserção não era espontânea, mas forçada. E, obviamente, os pioneiros, sofriam os ainda recorrentes processos de discriminação.

Esta ambientação social não ficou muito distante nos quadrinhos. Os grupos de militância dos direitos e cidadania vinculados à população negra protestavam sobre os ambientes que não incluíam personagens negros e percebiam, por exemplo, como a mídia – e seus aparatos – poderia ser altamente negativa nos processos educacionais de afirmação da identidade negra e buscaram mudanças. Segundo Adilifu e Brown uma destas campanhas foi promovida pela *Black-Owned Communications Alliance* – *BOCA* – em 1980 (Fig. 01), buscando alertar os pais sobre o perigo dos filhos consumirem ícones da *cultura pop* que não colaboravam para uma associação positiva da imagem do negro na sociedade estadunidense.⁴



Fig.01 – Campanha publicitária da BOCA sobre a importância de personagens negros nos materiais de consumo infantil. Fonte: Brown, 2000, p. 4.

Fig.02 – Jones, entre seus colegas na equipe Young Allies, 1º personagem negro no mundo dos super-heróis da Marvel. Fonte: <http://i44.tinypic.com/qp3v2q.jpg>

Foram campanhas como a da BOCA, entre outras, que motivaram os editores a incluírem personagens negros nas histórias. E estas inclusões, gerenciadas por brancos, provavelmente, ainda muito contaminados de ideologias discriminatórias, inseriram os personagens nas campanhas de fundo, como auxiliares e como vilões. Durante toda a década de 1960, surgiram apenas nove personagens negros, dois coadjuvantes esporádicos, sendo três vilões e quatro heróis.

Provavelmente, o primeiro personagem negro, no mundo dos super-heróis da Marvel, foi o Washington “Wash” Caver Jones (Fig. 02). Um integrante de uma equipe de jovens heróis em uma revista chamada *Young Allies Comics*, publicada em 1941. Era um grupo de jovens, liderados por Buck Rogers, que lutavam contra os nazistas. Nos enredos, eles sempre acabavam sendo capturados

⁴ ADILIFU, Nama. *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes*. Austin: University of Texas Press, 2011 e BROWN, Jeffrey A. *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. Jackson: University Press of Mississippi, 2000.

e, com suas vidas em risco, terminavam sendo salvos pelos super-heróis adultos ou pelo Tocha-Humana (da Era de Ouro). Apelidado de ‘Whitewash’ (literalmente, uma referência à tinta de Cal Branca), Carl Jones era uma versão cartunesca e caricaturada dos negros, da visualidade – devido aos trejeitos e às expressões faciais – até a personalidade – sempre atrapalhado, ignorante e ocasionador de cenas hilariantes.

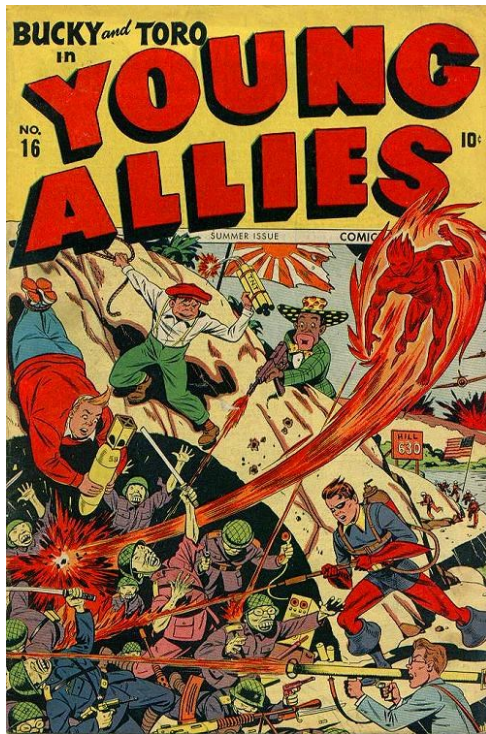


Fig.03 – Capa da Young Allies. Jones aparece na capa atirando contra os alemães. Fonte: http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20060130212921/marveldatabase/images/d/d3/Young_Allies_Vol_1_16.jpg



Fig.04 – Foi recorrente a apartição de Jones sempre amarrado e precisando ser salvo pelos demais integrantes da equipe. Fonte: <http://www.internationalhero.co.uk/y/youngallies.jpg>



Fig.05 – Jones tinha as feições sempre exageradas e grotescas, em comparação com os demais integrantes da equipe e sempre era o ocasionador de situações hilariantes, devido ao descuido e ao descomprometimento. Fonte: <http://goodcomics.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2010/01/whitewash6.jpg>

O segundo personagem de destaque foi o fuzileiro Gabriel Jones (Fig.06) (ou o primeiro nos padrões não caricaturados, segundo Adilifu, Brown e Poole⁵), surgido nas histórias de guerra do Nick Fury em 1963. Na capa desta edição de lançamento, já é possível constatar o fator da supressão. Apesar dos negros se alistarem e servirem, em grandes contingentes, as lutas armadas, no desenho, só o Sr. Jones é negro. Todos os demais colegas de campanha são brancos. E, apesar do seu destaque na capa, é um personagem que aparece esporadicamente numa revista que não durou muito, e como coadjuvante de um personagem que já é coadjuvante de outros heróis (Capitão América ou Hulk). Depois de Jones, nesta década, o outro personagem negro coadjuvante foi Joe Robertson (Fig.07), em 1967, como editor do famoso jornal onde Peter Parker faz seus bicos. Joe é o funcionário perfeito: eficiente, calmo e nunca reclama da personalidade estridente de seu chefe, J. J. Jameson, o carrancudo dono do jornal e inimigo convicto do Homem-Aranha. Em verdade, Joe acaba por ser um coadjuvante passivo que aguenta a rabugice do seu patrão sem se manifestar. Ao todo, até 2010, podemos identificar nove personagens coadjuvantes (Quadro 1).



Fig.06 – Capa com o aparecimento do fuzileiro Gabriel Jones em 1963. Fonte: <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/03/gabecov.jpg>



Fig.07 – Cena da HQ do Homem-Aranha onde aparece o Joe Robertson, editor-chefe do Clarim Diário. Fonte: <http://funnybookbabylon.com/wp-content/uploads/2012/06/joe-robertson.jpg>

No campo dos personagens negros (super-)heroicos existem duas considerações. Primeiro, teremos duas revistas com destaque para personagens negros, e quase restritamente a eles. E depois os super-heróis coadjuvantes que aparecerão esporadicamente, sem revista própria e com um passado duvidoso ou por chegarem a ter revista própria, mas, com pouca durabilidade.

⁵ ADILIFU, 2011; BROWN, Tyler. Black superheroes: past, present & future. *The Collegian*. Kansas State University. 21 fev. 2013. Disponível em: <<http://www.kstatecollegian.com/2013/02/21/black-superheroes-past-present-future/>>. Acesso em: 27 fev. 2013; POOLE, Shelia M. Black Publishers Launch Superbattle For Comic Book Heroes. *Chicago Tribune*. Business. 18 abr. 2003. Disponível em: <http://articles.chicagotribune.com/1993-04-18/business/9304200048_1_milestone-media-black-superheroes-white-superheroes>. Acesso em: 15 jan. 2013.



Fig.08 – O Pantera Negra surge na revista Jungle Action e logo ganha a sua própria. Fonte: http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20090716012717/marveldatabase/images/4/4e/Jungle_Action_Vol_2_6.jpg



Fig.09 – Capa da revista com as histórias de Luke Cage, um ex-criminoso que se transforma em superherói. Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/f/f4/Power_Man_and_Iron_Fist_50th_Issue_cover.jpg/

Os dois destaques, do primeiro segmento, ficam para as revistas *Jungle Action*, com o primeiro super-herói negro, o Pantera Negra (Black Panther); e, a *Power-Man and Iron Fist*, com as histórias de Luke Cage e Punho de Ferro. São estas duas revistas que são responsáveis pela grande maioria dos personagens negros (08 e 09, respectivamente. Vide Quadro 2 e 3). Obviamente, o numerário de destaque decorrente da produção de enredos que envolvem uma realidade social na qual só há negros ou a participação de outros grupos culturais (identificados como raciais) é restrito. Juntas, estas duas revistas, são responsáveis por 35% dos vilões negros da Marvel.

Estes dois personagens foram os únicos cujas revistas tiveram um sucesso comercial e se mantiveram com uma numeração expressiva. Da década de 1960 até 2010, foram criados, pela Marvel Comics, nos segmentos de super-heróis, 79 super-heróis negros (Quadro 4; Tabela 1). Destes, foram poucos os que tiveram revistas próprias. E dos sem revista própria, apenas alguns poucos (Falcão, Tempestade, Bishop, Mancha Solar e M) tiveram uma duração mais constante no universo dos super-heróis (no início da década de 2010, começaram a surgir outros cuja durabilidade ainda não é possível mapear, como o jovem Homem-Aranha, latino e negro).

Esta presença constante de personagens negros corresponde a menos de 1% do total de personagens criados. A maioria esmagadora destes super-heróis negros teve uma vida muito curta e um aparecimento muito limitado, sendo resgatados esporadicamente, entre um ou outro evento de grande importância nos arcos das histórias ou grandes sagas. Isto é, tiveram uma ambientação periférica. Além disso, muitos destes primeiros super-heróis eram cópias imitativas de outros super-heróis brancos, como, por exemplo, na década de 1960, *Black Goliath* (Fig. 10 e 11) e *Prowler*

(Fig.12). O primeiro era assistente de laboratório do Dr. Pym e, devido a um acidente, ganha os mesmos dons do Gigante, tornando-se *Black Goliath*. O segundo, desenvolve a mesma tecnologia do Homem-Aranha, roubando suas ideias e sua identidade, até ser convencido pelo Aranha a ter a sua própria.



Fig.10 – capa da revista do Black Goliath. Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/6/60/Blackgoliath_bill.jpg/220px-Blackgoliath_bill.jpg



Fig.11 – Cena onde Bill, assistente do Dr. Pym, se acidenta no laboratório recebendo os dons do Gigante. Fonte: http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTmJEsI_vk_cyPG8v2ki4LfpOP1-p1onY7P1ssR_IMVq9FZsekv



Fig.12 – Cenas das HQs com o aparecimento do Prowler, primeiro, copiando o Homem-Aranha e, depois, assumindo uma identidade própria. Fontes:

<http://www.blogcdn.com/www.comicsalliance.com/media/2012/06/prowler.jpg>; <http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQYZD0xE53T73F8EgyJwcCY9DsQAftX1ZZW8VpHLNXthXUyPliHCg>; http://media.comicvine.com/uploads/4/49573/971321-prowler28_super.jpg

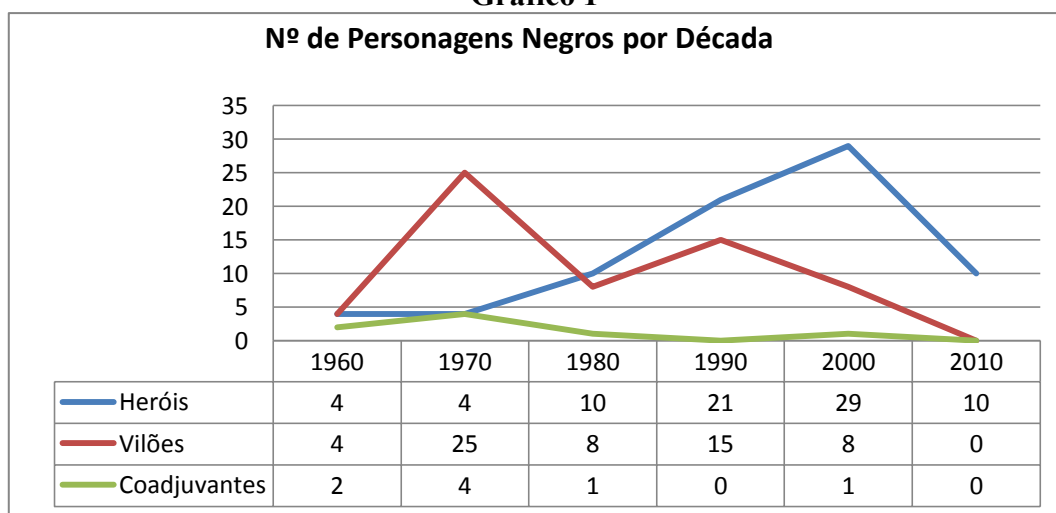


O universo de personagens da Marvel Comics conta, segundo o último guia oficial da editora,⁶ com 1.320 personagens. São heróis, vilões, acompanhantes e seguidores que tenham aparecido mais de uma vez em alguma das revistas. Surgiram, da década de 1960 até 2010, apenas 150 personagens negros, correspondendo a 11,3% do número total de personagens da editora. Apesar de uma distribuição muito próxima em números de heróis e vilões (Tabela 1), ao distribuímos estes personagens ao longo das décadas, percebemos como houve uma desigualdade entre estas categorias (Gráfico 1). Entre as décadas de 1960 e 1980, a maioria expressiva dos personagens negros no universo dos heróis da Marvel era de vilões. Levará mais de uma década, até os meados da década de 2000, para este panorama se inverter, e o número de heróis superar o de vilões, também para a substituição tanto dos personagens coadjuvantes quanto dos vilões por heróis. O protagonismo dos negros no mundo dos super-heróis é facilmente associado às situações políticas da sociedade estadunidense. No momento de luta pelos direitos civis e de inserção forçada do negro neste ambiente, eles ocupam o significativo espaço da vilania. Quando ocorre a ascensão do primeiro presidente negro daquele país, há também o crescimento exponencial de super-heróis negros. Não é coincidência.

Tabela 1 – Percentual de Distribuição de Personagens Negros

Tipo de Personagens	Quant.	Percentual
	—	%
Super-heróis	79	52,7
Vilões	62	41,3
Coadjuvantes	09	6
Total	150	100

Gráfico 1⁷



⁶ DeFALCO, Tom et al. *Marvel Chronicle: a year by year history*. New York: DK Publishing, 2008; DeFALCO, Tom et al. *The Marvel Comics Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the Marvel Universe*. New York: DK Publishing, 2010.

⁷ O mapeamento da década de 2010 foi incompleto, obviamente, por ela ainda não ter acabado. Entretanto, já é possível perceber o crescimento significativo da presença negra neste universo. Só nos primeiros dois anos da década já contabilizaram o surgimento de dez (10) personagens negros. Devido ao crescimento, é bem provável que este número supere a marca da década anterior. Notadamente, tal crescimento é motivado pela ascensão política de figuras de prestígio vinculadas a identidade negra nos EUA, tal como o presidente Barack Obama.

Na época atual também é possível perceber como a noção de raça foi sendo destituída de seus atributos. Muitos personagens estão sendo classificados como negros, sem apresentar as características fenotípicas associadas tradicionalmente à negritude. Em um portal estadunidense⁸ dedicado ao mundo dos super-heróis negros, alguns personagens são mapeados sem representar visualmente uma identidade negra. É o caso das mutantes *Shard* (irmã de Bishop) e *Frenzy*. Elas foram representadas com traços fisionômicos muito mais frequentes e padronizados para as super-heroínas brancas do que àquelas vinculadas às negras. E, no caso da *Frenzy*, ainda ocorre uma variação ainda mais ampla de representação. Praticamente, um embranquecimento da personagem, ao compararmos dois momentos distantes (Fig. 14). Podemos levantar duas hipóteses. A primeira é o enfraquecimento das características do biótipo que orienta o reconhecimento, por parte dos leitores, de quem é negro. Havendo, portanto, uma quebra com os estereótipos de representação: cabelo crespo grande, musculatura definida, traços faciais grossos. Segundo, uma manifestação velada de racismo, onde as características identitárias levantadas e defendidas pelas agendas políticas dos grupos de militância dos direitos dos negros são negligenciadas (*Frenzy* perde sua musculatura, seu cabelo crespo e os tons escuros da pele).

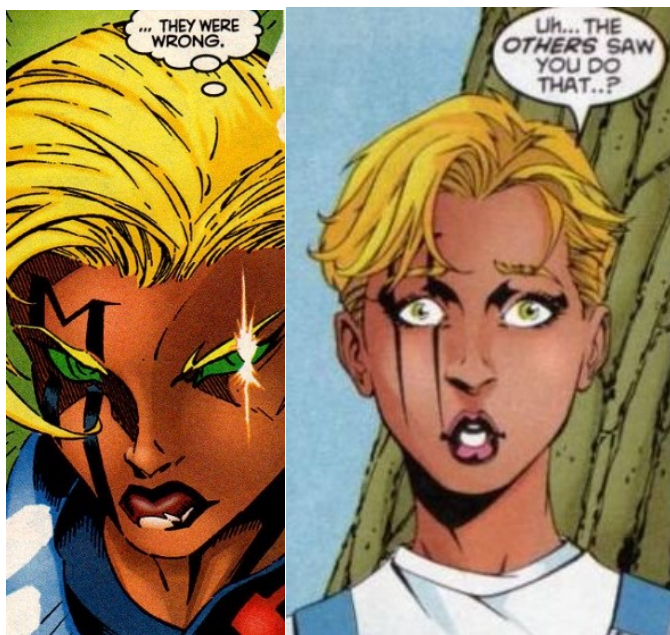


Fig.13 – Cenas de close de Shard: cabelo e feições bem diferentes das primeiras representações de mulheres negras nos comics da Marvel.
Fonte:
<http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2010/08/shard1.jpg>; <http://girl-wonder.org/dimestoredames/wp-content/uploads/2011/09/shard2.jpg>



Fig.14 – Cenas de momentos diferentes de representação da mutante Frenzy, a 1ª, mais antiga, e a 2ª, recente.
Fonte:
<http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/05/frenzy-1.jpg>; <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/05/cargill-6.png>

⁸ Trata-se do *worldofblackheroes.com* que procura mapear cada aparência de personagens negros nos quadrinhos, desenhos animados, *cosplays*, nas séries dos híbridos *tokusatsu* estadunidenses e nos brinquedos. Apesar de conter alguns erros de data e cronologia, o *site* propicia uma análise de como a comunidade identifica a ideia de quem é o 'negro' nestes materiais.

Outra ambientação, referente à inserção de personagens negros neste universo de super-heróis da Marvel, é relativa à formação dos casais inter-raciais.⁹ O primeiro casal inter-racial, surgido no fim da década de 1970, foi *Misty Knight* e Punho de Ferro (Fig. 17), entretanto, uma relação não muito duradoura. Alguns anos depois, em 1983, surgiu um casal invertido, Manto e Adaga (Fig.15), mas sua revista não dura nem um ano e é cancelada. As polêmicas envolvendo a dupla eram muitas: jovens drogados e uma casal inter-racial foi muito para a época. A dupla fez pequenas aparições esporádicas como coadjuvantes nas histórias de outros heróis. Tivera um retorno em 2010, mas já dissolvendo a dupla como um casal. Fizeram Tyrone (*Cloak*) traír Tandy (*Dagger*) com Tia (uma negra) (Fig.16). Na década de 1990, surgiu um breve romance entre Forge e Tempestade. E, atualmente, o único casal inter-racial (desaparecido das histórias) é Luke Cage e Jessica Jones, a Safira, que inclusive, chegam a ter uma filha: Daniele Cage (Fig.18). Outros casais: M e James Madrox, Bishop e *Deathbird*; Mancha Solar e Gasimyr; T'Challa e Nikki Adams. Os demais casais existentes são sempre com seus pares “raciais”. Na década de 2010, ainda surgem: Nico e Alex Wilder, cujo romance é ainda mais passageiro, tendo em vista que Alex se torna um vilão e morre; no mesmo grupo (*Runways*) surge Karolina Dean e Xavin. Xavin, na verdade, é um Skrull com poderes metamórficos. Mas Xavin gosta de assumir a aparência de um homem negro, às vezes, de uma mulher; E, quebrando todos os tabus, o primeiro casal gay inter-racial: Estrela Polar e Kyle Jinadu.



Fig. 15 – Capa da 1ª edição de Manto e Adaga, o 1º casal inter-racial da Marvel. Fonte: <http://ifanboy.com/wp-content/uploads/2011/07/cloak-and-dagger1.jpg>



Fig. 16 – Em 2010, Manto trai Adaga com Tia. Fonte: <http://worldofblackheroes.files.wordpress.com/2011/10/tia-4.jpg>

⁹ O termo, em seu sentido inclusive mais correto, designaria também as relações entre humanos e extraterrestres, prática frequente nos quadrinhos. Entretanto, aqui o termo é restrito às relações entre negros e brancos.



Fig. 17 – Cena ontológica: um beijo com o primeiro casal inter-racial dos comics de super-heróis da Marvel. Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/5/57085/1084596-dc_260_79f21a644_1_1_super.jpg.



Fig. 18 – Atualmente, o único casal inter-racial da Marvel: Cage e Safira com a filha Daniele. Fonte: http://25.media.tumblr.com/tumblr_m1evptPlp11qjgin3o1_500.jpg



Fig. 19 – Ororo e Forge. Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/2/29735/689087-forge13_super.jpg



Fig. 20 – M e Madrox. Fonte: http://media.comicvine.com/uploads/5/57085/1084612-xft010a1_super.jpg



Fig. 21 – Capa da edição com o primeiro casamento gay da Marvel. Fonte: <http://www.feedbackmag.com.br/wp-content/uploads/2012/05/astonishingxmen-variant-cover.jpg>



Fig. 22 – Lucy e Xavin, protagonistas de um situação tabu: uma relação gay, hétero e interracial, ao mesmo tempo. Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-YR003eQmG4Q/Tx1htq79W1I/AAAAAAAAAF0/XbLnUqMARqM/s640/801.jpg>

Com mais de 60 anos de história e mil personagens criados, só existiram dez casais interraciais envolvidos com a identidade negra. (e a grande maioria surgida nas últimas duas décadas). A presença destes personagens foi sempre simbólica, quase cumprindo uma lógica cotista nos grupos e com aparecimento esporádicos, ou quando possuem destaque, envolvidos em crônicas próprias que não se envolviam diretamente com os outros heróis (brancos).

Obviamente, estas considerações advêm da análise de apenas um universo de produção de quadrinhos, enfaticamente comercial e, notoriamente, não produzido por pessoas negras ou com vistas a atender as demandas de uma agenda ideológica e política defendida pelos grupos minoritários. Mas cujo impacto social é percebido por diversos países. Resta-nos acompanhar as dinâmicas do mercado e criticar quando são motivadas por interesse meramente comerciais ou, realmente, dignitárias de uma vanguarda, política ou estética.

Referências

ADILIFU, Nama. *Super Black: American Pop Culture and Black Superheroes*. Austin: University of Texas Press, 2011.

BROWN, Jeffrey A. *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. Jackson: University Press of Mississippi, 2000.

BROWN, Tyler. Black superheroes: past, present & future. *The Collegian*. Kansas State University. 21 fev. 2013. Disponível em: <<http://www.kstatecollegian.com/2013/02/21/black-superheroes-past-present-future/>>. Acesso em: 27 fev. 2013.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, Sedução e Paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

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

DeFALCO, Tom et al. *Marvel Chronicle: a year by year history*. New York: DK Publishing, 2008.

DeFALCO, Tom et al. *The Marvel Comics Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the Marvel Universe*. New York: DK Publishing, 2010.

POOLE, Shelia M. Black Publishers Launch Superbattle For Comic Book Heroes. *Chicago Tribune*. Business. 18 abr. 2003. Disponível em: <http://articles.chicagotribune.com/1993-04-18/business/9304200048_1_milestone-media-black-superheroes-white-superheroes>. Acesso em: 15 jan. 2013.

SANTOS, Ricardo Ventura. Da morfologia às moléstias, de raça à população: trajetórias conceituais em antropologia física no século XX. In: MAIO, Marcos Chor; SANTOS, Ricardo Ventura. *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro, Fiocruz/CCBB, 1996. p. 125-140.

WAIZBORT, Ricardo. A busca de inteligibilidade na cultura brasileira: fragmentos de um retrato evolutivo. *Hist. Cienc. Saúde [online]*, Manguinhos, v.10, n. 3, p. 1105-1113, 2003. Disponível em:<www.scielo.br/pdf/hcsm/v10n3/19318.pdf> Acesso em: 20 abr. 2008.

WORLD of Black Heroes. 2013. [2010] Disponível em: <<http://worldofblackheroes.com/black-supervillains/>>. Acesso em: 15 jan. 2013.

ANEXOS – Quadros Descritivos

QUADRO 1			
PERSONAGENS NEGROS SEM SUPERPODER ENTRE OS SUPER-HERÓIS (COADJUVANTES)			
Nome	Surgimento	Habilidades	Vínculo
Washington “Wash” Caver Jones	1941	Treinado em Combate	Capitão América
Gabriel Jones	1963	Treinado em combate	Nick Fury
Joe Robertson	1967	Editor Chefe do Jornal	Homem Aranha
Jim Wilson	1970	Ladrão	Hulk
Misty Knight	1972	Investigadora	Luke Cage
Gloria “Glory” Grant	1975	Secretária	Homem Aranha
Derek Khanata	1978	Agente	Pantera Negra, Agents of Atlas
Stephane “sevie” hunter	1980	Professora de dança	X-men
Tonya Parker-Barton	2008	Mecânica	Homem Aranha

Fonte: Com base nos dados extraídos de World... (2013) e DeFalco et al (2010).

QUADRO 2		
VILÕES NEGROS NOS QUADRINHOS DE LUKE CAGE		
Nome	Surgimento	Habilidades
Black Mariah	1972	Força sobre-humana
Chemistro (Curtis Carr)	1972	Criou uma pistola de transmutação
Diamondback (Willis Stryker)	1972	Mestre das Facas
Erik Killmonger	1973	superforça
Lion Fang (Alejandro Cortez)	1973	Ginasta domador de animais
Cornell Cottonmouth	1974	Super força e mandíbula de aço
Big Brother	1976	Home biônico que controla robôs
Cheshire	1976	Invisibilidade
The Mangler	1976	Força e resistência
The Spear	1976	Artista marcial
Bushmaster/ Power Master (John Melver)	1977	Super força

Fonte: Com base nos dados extraídos de World... (2013) e DeFalco et al (2010).

QUADRO 3		
VILÕES NEGROS VINCULADOS AO PANTERA NEGRA		
Nome	Surgimento	Habilidades
Baron Macabre	1974	Magia
Sombre	1974	Mutante que controla as sombras
Lorde Karnaj	1975	Usa armas de fogo
Madame slay	1975	Controla felinos
Malice Tanzika	1975	Artista marcial
Salamander K’ruel	1975	Arqueiro
Jacarra	1977	Invulnerabilidade e super força
Princess Zanda	1977	Usa diversas armas
Soloman Prey	1991	Metamorfose
Achebe	1998	Força e agilidade super-humana
Malice nakia	1998	Artista marcial
Doom (T’chana)	2002	Mágica e habilidades marciais
Triage (Nigel Blacque)	2002	Usa armas de fogo

Fonte: Com base nos dados extraídos de World... (2013) e DeFalco et al (2010).

QUADRO 4
VILÕES NEGROS DO UNIVERSO MARVEL

Nome	Surgimento	Habilidades	Herói vinculado
Black Talon (Samuel David Barone)	1963	Magia	Vingadores
Vulture (Raniero "Blackie" Drago)	1967	Habilidade de voar	Homem-Aranha
Centurius (Noah Black)	1968	Super-habilidades ampliadas pela genética	Nick Fury
Man-Ape (M'Baku)	1969	Força e agilidade	Vingadores
Brother Voodoo (Jerico Drumm)	1973	Feiticeiro Vudu	Dr. Estranho, Gambit
Gamecock (Carlos Cabrera)	1974	Lutador	Capitão América
Thunderball (Dr. Eliot Franklin)	1974	Super força e resistência	Vingadores
Moses Magnum	1975	Gera força sísmica	Homem Aranha
Rocket Racer (Robert Farrell)	1977	Super força e agilidade com o uso de skatebord	Homem-Aranha
Hypno-Hustler (Antoine Delsoin)	1978	Hipnose e controle sobre a eletricidade	Homem aranha
Calypso (Calypso Ezili)	1980	Feiticeira Vudu	Homem aranha
Bushmaster (Quincy McIver)	1985	Corpo biônico, força e destreza sobre-humanas	Capitão América
Cottonmouth	1985	Força com manoplas biônicas	Capitão América
Frenzy (Joanna Cargill)	1986	Força e agilidade	X-factor
Puff Addler (Gordon Fraley)	1988	Secreta gás e líquidos venenosos	Capitão América
Rock Python (M'Gula)	1988	Invulnerabilidade	Capitão América
Tombstone (Lonnie Thompson Lincoln)	1988	Força e resistência	Homem aranha
Punchout	1988	Força e resistência	X-men
Midnight's Fire (Aaron Chord)	1990	Artista marcial	Vingadores
Captain Assyria	1991	Força e resistência	Vingadores
Hairbag (Michael Suggs)	1992	Super força e agilidade	X-factor
Lightbright	1993	Habilidade foto cinética	Capitão América
Fatale (Pamela Greenwood)	1993	Artista marcial, dispara feixes de energia	X-men
Reignfire	1993	Força e absorção de energia solar	X-men
Threnody	1993	Mutante que controla a morte	X-men
Emplate (Marius St. Croix)	1994	Absorve os poderes mutantes	X-men
The Scorcher (Steven Hudak)	1995	Usa armadura	Homem aranha
King Bedlam (Christopher Aaronson)	1995	Poder psiônico	X-Factor
Charm	1996	Treinado em combate	X-men
Charcoal (Charles Burlingame)	1998	Super força e resistência e controle sobre as chamas	Thunderbolt
Deluge	2000	Absorção e manipulação dos elementos	X-men
Alex Wilder	2003	-	Runways
Astrid Bloom	2004	Telepata	X-men
Warp	2007	Teleporte	Vingadores
Menace (Lily Hollister)	2008	Forças e habilidades sobre-humanas	Homem aranha
Kingpin	2008	Chefe da Máfia	Wolverine

Fonte: Com base nos dados extraídos de World... (2013) e DeFalco et al (2010).

QUADRO 5
HERÓIS NEGROS DO UNIVERSO MARVEL

Nome	Ano	Habilidades
Black Panter (T'Challa)	1966	Capacidades físicas sobre humanas
Giant-Man ou Black Goliath (William Foster)	1966	Torna-se um gigante
Falcon (Samuel Thomas Wilson)	1969	Voo com uso de armadura
Prowler (Hobie Brown)	1969	Poderes similares ao do Homem Aranha
Luke Cage (Carl Lucas)	1972	Super força e resistência
Storm (Ororo Munroe)	1975	Controla o clima
Thunderbolt	1977	Força e velocidade sobrehumanas
Human Top (David Mitchell)	1978	Girava muito rápido
War Machine (James "Rhodey" Rhodes)	1979	Armadura
Gorilla Girl (Fahnbullah Eddy)	1980	Se transforma em um gorila
Cloak (Tyrone Johnson)	1982	Abre um portal para uma dimensão escura
Photon (Monica Rambeau)	1982	Manipula energia
Sunspot (Roberto Da Costa)	1982	Absorve energia solar
Phastos	1985	Muitos super poderes
Battlestar (Lemar Hoskins)	1986	Força e armadura de adamantium
Laura Dean	1987	Possessão psiônica
Gateway	1988	Teleporte
Rock (Samuel J. Laroquette)	1988	Exoesqueleto em pedra transmorfa
Night Thraser (Dwayne Taylor)	1989	Treinado em artes marciais
Cardiac (Elias Wirtham)	1990	Força sobre-humana, velocidade, resistência...
Rage (Elvin Holiday)	1990	Força e resistência sobrehumanas
Bishop (Lucas Bishop)	1991	Absorve e projeta energia
Medea	1992	Solta raios elétricos
Nocturne (Angela Cairn)	1992	Força e resistência e controle emocional
Pirouette	1992	Girar e criar redemoinhos
Maxam	1993	Super força
Krystalin	1993	Cria construções de cristais
Phaser (Christian Cord)	1993	Gera feixe de luz com o corpo
Centennial (Rutherford B. Princeton III)	1994	Super força e raios de calor pelos olhos
M (Monet St. Croix)	1994	Força, agilidade e resistência sobrehumanas
M-Twins: (Claudette and Nicole St. Croix)	1994	Se teletransportam para outras dimensões
Synch (Everett Thomas)	1994	Mimetiza poderes
Torrent (Kendall Logan)	1994	Tem os poderes da mãe (Storm) e do pai (Wolverine)
Vibraxas (N'kano)	1994	Gera força vibratória
Bedlam (Jesse Aaronson)	1995	Gera pulso eletromagnético
Cecilia Reyes	1997	Gera campo de força
Greystone	1997	Aumenta sua força e massa
Triathlon (Delroy Garrett Jr.)	1998	Habilidades humanas ampliadas
Blacklight (Kandra Freeman)	1999	Manipula a luz negra e a energia eletromagnética
Coal Tiger	1999	Se transforma numa pantera
Anarchist (Tike Alicar)	2001	Exala suor ácido
Angel Salvatore	2001	Voa e cuspe ácido
Nicholas "Nick" Fury	2001	Força, agilidade e resistência sobrehumanas
Spike (Darian Elliot)	2001	Faz crescer espinhos a partir do corpo
Shola Inkosi	2002	Telecinese
Slick	2002	Cria ilusões
The White Tiger (Kasper Cole)	2002	Força e habilidade sobre-humana
Longstrike (Christine Cord)	2003	Gera feixe de luz com o corpo
Nighthawk (Kyle Richmond)	2003	Usa tecnologia para construir objetos de combate
Power Fist	2003	Habilidades superhumanas
Prodigy (David Alleyne)	2003	Absorve conhecimento, habilidades e poderes
Sasquatch (Heather Hudson)	2003	Assume a forma de uma fera
The Black Captain America (Isaiah Bradley)	2003	Força superhumana
Aliyah Bishop	2004	Híbrida de mutante com alienígena
Shard Bishop	2004	Absorve e converte luz
Tag (Brian Cruz)	2004	Controlar a mente pelo toque
Bling (Roxanne Washington)	2005	Cobre seu corpo com diamante
The Patriot (Eli Bradley)	2005	Super força e agilidade

Ciaran McCoy	2006	Habilidades felinas
Darwin (Armando Munoz)	2006	Seu corpo se adapta a adversidade
Francesca McCoy	2006	Indeterminado
Gauntlet (Joseph Green)	2006	Projeta energia a partir de uma manopla
Miguel McCoy	2006	Habilidades ferais
Ghost Rider (Caleb)	2007	Superhumano
Azari	2008	Conduz eletricidade pelo corpo
Becka Munroe	2008	Controla o clima e sofre mutação feral
Black Spider-woman (Ashley Barton)	2008	Super força e resistência
Blue Marvel (Adam Brashear)	2009	Força sobre-humana, velocidade, voo, ...
Cipher (Alisa Tager)	2009	Invisibilidade e intangibilidade
Oya (Idie Okonkwo)	2010	Controle sobre gelo e calor
Tia	2010	ultravelocidade
Nighteyes	2011	Vampira com habilidades sobrehumanas
Noir (Sa'ida Zebari)	2011	Convoca uma força das sombras
Sky Panther	2011	Indefinido
Spider-man (Miles Morales)	2011	Mutante com poderes de aranha
Christopher Muse	2012	Cura
Sigurd	2012	Poderes divinos
Captain Universe	2013	Manipulação molecular da energia
NightMask	2013	Tem acesso ao poder do universo e se comunica com máquinas

Fonte: Com base nos dados extraídos de World... (2013) e DeFalco et al (2010).