

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/269103457>

Que negro é esse nas animações? Uma análise da representação do negro em desenhos animados do século XXI

Conference Paper · November 2014

CITATIONS

0

READS

308

1 author:



[Mario Marcello Neto](#)

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

16 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



History, Memory and Media representation about Atomic Bomb [View project](#)

Que negro é esse nas animações?

Uma análise da representação do negro em desenhos animados do século XXI

NETO, Mario Marcello¹

“White Scripts & Black Supermen” – Dwayne McDuffie

“White Scripts & Black Supermen” é o nome de um documentário que envolveu diversos quadrinistas negros para discutir a representatividade do negro nas histórias em quadrinhos (HQ's). Dwayne McDuffie é um dos principais entrevistados e ativista deste movimento, sendo capaz de criar diversos personagens negros, ambientados em um universo da cultura negra e com características compartilhadas por esse grupo, como, por exemplo, o gosto pelo rap e pelo basquete.

Todavia, McDuffie, tem em sua trajetória um extenso período em que nem sempre o reconhecimento e a divulgação na grande mídia foram sua marca registrada. Iniciou a sua carreira como freelancer de várias editoras até se firmar na Marvel Comics trabalhando como roteirista de alguns personagens. Porém, é com a criação da *Milestone Media* que desponta para o mercado das histórias em quadrinhos. Uma editora que tem por objetivo representar as minorias que não estão presentes nos quadrinhos mais populares².

¹ Mestrando em História; Universidade Federal de Pelotas.

² Sobre isso ver a reportagem no site oficial de McDuffie. Disponível em: <<http://dwaynemcduffie.com/comics/milestone/>> Acesso em: 11/11/2013

Figura 1 – Equipe criativa da *Milestone Media* com boa parte da equipe formada por negros e/ou etnias minoritárias nos EUA. McDuffie encontra-se no centro ao fundo.



Fonte: <http://dwaynemcduffie.com/comics/milestone/>
Domínio Público

Um exemplo claro disso é a inserção de personagens negros, asiáticos e até de um personagem que é o faxineiro que limpa a cidade depois dos confrontos épicos dos super-heróis que acabam deixando uma enorme sujeira para que pessoas simples tenham que limpar. Essa preocupação pelos que não são lembrados, não são vistos pela grande mídia é a chave de entendimento deste artigo, afinal essas pessoas sempre existiram, a questão é a mídia que não dá espaço a elas. Sendo assim, McDuffie, ao se inserir no mercado das HQ's e dos super-heróis, cria um selo alternativo que lhe dá a possibilidade de criar o seu universo, inventar seus personagens de acordo com seus interesses, fazendo com que os quadrinhos se tornassem sucesso de venda para os públicos representados: as minorias.

Em uma entrevista³ disponibilizada em seu site McDuffie fala:

³ Disponível em: < <http://dwaynemcduffie.com/comics/milestone/> > Acesso em: 11/11/2013

If you do a black character or a female character or an Asian character, then they aren't just that character. They represent that race or that sex, and they can't be interesting because everything they do has to represent an entire block of people. You know, Superman isn't all white people and neither is Lex Luthor. We knew we had to present a range of characters within each ethnic group, which means that we couldn't do just one book. We had to do a series of books and we had to present a view of the world that's wider than the world we've seen before.⁴

Um dos poucos negros no mercado de entretenimento a nível global: Dwayne McDuffie, que ficou mundialmente conhecido pelos seus trabalhos com os quadrinhos, principalmente pela, no qual traz consigo o objetivo de representar ao máximo a multiculturalidade em seus roteiros e traços. Essa preocupação com a *representação* (HALL, 1997) das diversas etnias e gêneros nos quadrinhos são a marca do trabalho deste roteirista.

No entanto, quando McDuffie foi contratado para fazer parte da equipe de animação da *DC Comics*, trouxe consigo sua característica principal, o uso de personagens negros como protagonistas, não como coadjuvantes e nem como inexistentes, algo que era comum nas animações até então.

Quando Dwayne adapta para este formato o seu maior sucesso dos quadrinhos, o super-herói negro Super Choque, tal questão pode ser vista como um passo ainda maior na representação da multiculturalidade, principalmente de um universo vivido por um jovem num subúrbio estadunidense cercado pela cultura negra da periferia.

As identidades (HALL, 2002) e a forma como ela vai sendo construída e resignificada, e até mesmo resistindo a influências externas são, também, foco da narrativa de *Super-Choque*. O seu segundo trabalho para o universo animado foi a *Liga da Justiça*, uma superprodução animada que reúne os super-heróis mais consagrados da *DC Comics*.

Entre estes heróis, um dos mais populares é o Lanterna Verde, conhecido pelo seu alterego Hal Jordan, um astronauta. McDuffie propõe uma mudança extremamente significativa, utilizar como Lanterna Verde um personagem que

⁴ “Se você cria um personagem negro, feminino, ou asiático, ele não é apenas este personagem. Ele representa aquela raça, ou aquele sexo, e ele pode não ser interessante porque tudo o que faz tem que representar um conjunto de pessoas. Você sabe, Superman não representa todas as pessoas brancas, nem Lex Luthor. Nós sabemos que tínhamos de criar uma equipe de personagens contendo cada grupo étnico, o que significa que não podemos criar somente uma HQ. Precisamos criar uma série de HQ's e temos que presenciar a visão do mundo cuja extensão vem ao que tínhamos visto antes” (tradução minha).

estava sumido do universo dos quadrinhos e que sempre teve o papel secundário: o fuzileiro John Stewart, um negro.

Que negro é esse? Pós-colonialismo e Estudos Culturais

As ideias levantadas por Douglas Kellner (2001), que, sob a ótica dos *estudos culturais*, estabelece uma proposta diferenciada dos estudos sobre mídia, até então. Sua proposta segue uma linha teórica que tenta superar em alguns aspectos a famosa *Escola de Frankfurt* e por outro incorporar elementos teóricos pós-modernos e pós-colonialistas.

Sobre a *Escola de Frankfurt*, o que Kellner propõe não é um rechaçamento teórico a esta vertente extremamente importante para o século XX. Ele considera que ela é fruto de um período da sociedade onde a modernidade estava atingindo um dos seus estágios mais complexos, com o desenvolvimento de grandes complexos industriais, alta tecnologia, entre outros processos.

Essa relação com a modernidade e as ideias *frankfurtianas* são de extrema importância para um determinado período histórico, eles (principalmente Theodore Adorno) foram além de um trabalho epistemológico e acadêmico, mas se tornaram críticos tão ferozes que assumiam um caráter ora militante ora cético, como aponta Soares (2010).

Suas ideias de *veículos de comunicação em massa, alienação, ideologia* entre outros são, evidentemente, releituras do século XX à obra de Karl Marx. Todavia, Douglas Kellner (2001, p. 11) estabelece a necessidade de reconhecermos a importância destes intelectuais e, ainda, propõe uma releitura de suas obras aliando suas análises à perspectiva de Foucault e Baudrillard.

Kellner escreve a obra a qual estamos iniciando sua discussão no ano de 1995, ou seja, à 19 anos atrás, e aponta para um momento de transição em que aquela sociedade estava vivendo. Este momento seria o intercruzamento, um período de transição entre a modernidade e a pós-modernidade. O que faremos aqui neste artigo, ao analisarmos o caso dos sargentos, é justamente compreender o embate, o confronto entre estes dois projetos de sociedade. O fragmentado e o totalizante (MAGALHÃES, 2004)

Se pensarmos este embate num viés foucaultiano, os discursos hegemônicos ainda hoje estão em uma árdua disputa de poder. Além de seus interesses comuns, começam a ser ameaçados por uma fragmentação de discursos que se contradizem entre si e ramificam ainda mais essas redes de poder até então constituídas, e assim criam outras redes. Esses novos discursos chama-se comumente de “pós-moderno” (MAGALHÃES, 2004).

Sendo assim, ao termos em mente essa visão de que estamos vivendo um período de transição entre duas formas de ver o mundo, entre dois projetos e até mesmo de uma extensão ainda mais drástica do capitalismo, “estamos agora vivendo uma era de transição entre o moderno e o pós-moderno” (KELLNER, 2001, p. 19). Faz-se necessário voltarmos ao tema inicial desta discussão: afinal, o que a mídia ensina? Para quem ensina?

Se através de uma leitura rasa e anacrônica dos teóricos *frankfurtianos* tentássemos responder a essas questões, certamente obteríamos como resposta o caráter “formador de opinião” e “alienante” com relação a esta. Isto repercutiu pela academia durante muitos anos, de modo que esta visão teórica foi a responsável, por exemplo, por considerar a televisão e os desenhos animados como manipulações e/ou questões voltadas para o domínio de massas, que talvez não deveriam ser estudadas, ou, caso fossem, deviam ver apenas por este viés, desconsiderando as apropriações, resistências e resignificações realizadas pelo espectador. Tais questões foram postas em debate quando os estudos sobre recepção de/em mídias começaram a se popularizar – conforme Magalhães (2004), no pós-maio-de-1968).

Porém, se associarmos a ideia de *crítica cultural* advinda destes teóricos às noções de poder e discurso de Foucault, por exemplo, podemos obter um resultado extremamente proveitoso que permite compreender a mídia não somente como algo manipulador e difusor de discursos (algo popularmente chamado “de cima para baixo”), mas com uma via de mão-dupla que permite aos espectadores resistirem, constituírem as suas identidades contrariamente aos discursos proferidos pela mídia (HALL, 2012).

Essas formas de resistências são, e inevitavelmente serão, incorporadas, aos poucos, ao discurso oficial destes veículos. Se existia um discurso silenciado, que nem era mencionado anteriormente, com uma pressão externa (de diversos segmentos da sociedade) esses discursos começam a circular, mesmo que de forma pejorativa ou conflituosa, mas já não são mais

ausentes, estão presentes dentro da mídia e constituindo um espaço ao qual não dispunham anteriormente. Um claro exemplo desta questão é a forma como a mídia tratava e vem tratando os homossexuais. Embora exista toda a polêmica sobre as formas e conteúdos destas, hoje este discurso envolvendo negros como meros coadjuvantes está cada vez mais em desuso pela mídia. O que chamam de “politicamente correto” permite que uma pessoa não expresse (externalize) seu pensamento sobre tais questões, porém de forma “velada” os discursos vão se remodelando e criando outros, na busca por um poder, com uma sede de representatividade que só aumenta.

A *cultura da mídia* apresentada por Kellner (2001) tem em seu âmago um campo de disputa de poder, no qual os indivíduos são expectadores de um “bombardeio” político e ideológico e “vivenciam essas lutas por meio de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia” (KELLNER, 2001 p. 10-11).

Dentro desta perspectiva de entrecruzamento do moderno e o pós-moderno, de uma mídia manipuladora e manipulada, insere-se, também, os estudos de Stuart Hall (2003) afim de compreender as relações de intercâmbio entre a cultura popular e a cultura de elite e bem como a massificação e venda da cultura popular como algo essencial para o mercado da arte, faz com que esse artigo tenha seu propósito redefinido.

Segundo Hall (2003) a pós-modernidade abriu novos caminhos para reivindicação de direitos populares, como os direitos civis dos negros nos EUA na década de 1960. Com a descentralização na Europa, dando o protagonismo para outros setores da sociedade, muito em voga por causa da descolonização da África, também na década de 1960. Esse espaço conquistado pelos negros jamais pode ser retirado na sociedade contemporânea. A constante luta é pela ampliação de direitos, não pela restrição.

Embora o autor reconheça que com esses avanços ocasionados pela pós-modernidade houveram os retrocessos, no sentido que forças reacionárias, tomam-se de salto um lugar de destaque para criticar e boicotar os direitos conquistados por essas minorias. Todavia, para Hall (2003) essa relação entre reacionários e progressistas é típica da pós-modernidade pós-colonial, que estabelece entre esse embate um campo de conquistas e de esfriamento, mas de difícil retrocesso.

Isso é perceptível no caso do Super Choque. Desde 2011, quando morre McDuffie, nenhum outro super-herói negro tomou conta do mercado editorial de HQ ou de animações, porém a fama e prestígios deste personagem ante o público é algo notório, que impossibilita o questionamento das capacidades do super-herói devido a sua cor, algo que devemos considerar ao falarmos dessas relações duais.

Choque no sistema – apresentação no sistema

Imaginem um universo onde o super-herói é negro, um jovem negro, que joga basquete na quadra poliesportiva do lado da sua casa, estuda em uma escola típica dos EUA e sofre bullying por ser considerado “nerd”, tem como seu melhor amigo um loiro, vive apenas com seu pai e sua irmã, rompendo a lógica da família tradicional. Este super-herói é o Super Choque, e esse universo é o que se constitui na animação do mesmo nome do super-herói.

Obviamente, só esses elementos já constituem um universo representativo significativo, passível de uma extensa análise e reflexão. Todavia, partindo da perspectiva descolonizante de Stuart Hall (2003), pretendo discutir como essas representações constituem uma forma pendular de manifestação da cultura quanto a questão da negritude inserida na mídia, oras de forma conservadora, oras de formas progressistas e defendendo um novo modelo que não é o hegemônico e pré-estabelecido.

Super Choque é um jovem negro, de cabelo Black Power, que vive em um bairro de classe média, muito semelhante à New York. No episódio que dá título a esse subtópico, *Choque no Sistema*, inicia-se a história de Virgil Hawkins, na qual a sua maior preocupação, até então era ir para escola e fugir dos “valentões” que o perseguiam. Ao se intrometer numa discussão entre um desses brigões da escola, viu-se jurado por ele e acaba descobrindo que este é um membro de uma gang e que a única forma de se livrar de uma surra seria se aliando a gang rival.

Essa narrativa é extremamente envolvente, pois trata de temas como a violência urbana, jovens negros e a sua inserção em gangs, bem como uma

provável metáfora para o uso de drogas. Virgil, ao entrar para a gang rival de seu algoz tem de cumprir determinados compromissos como, por exemplo, participar de lutas entre gangs para garantir o seu espaço e o seu território. O interessante dessa questão é a forma em que a narrativa é conduzida faz-nos pensar que simplesmente trata-se de um jovem envolvido em uma “encrenca”. Porém, a preocupação em representar o perigo a quais os jovens, principalmente negros, estão envolvidos ganha destaque.

Virgil Hawkins mora com seu pai e sua irmã, sua mãe morreu quando ele ainda era jovem, vítima de um confronto de gangs. A animação é diferenciada justamente por tratar de elementos como morte, violência urbana e até mesmo a violência policial para uma série que é direcionada para um público infanto-juvenil.

A polícia ao jogar um gás misterioso no ar contra os jovens que se digladiavam no confronto entre gangs no cais do porto da cidade, acaba intoxicando os jovens que lá estavam presente transformando-os em meta-humanos, ou seja, seres com poderes diferenciados dos demais seres humanos. Um exemplo disso é a possibilidade que Virgil Hawkins adquiriu de controlar a energia estática, que ao acrescentar uma fantasia tornou-se o Super Choque.

Para este artigo, dividirei em apenas dois pontos de análise as questões sobre o episódio inicial supracitado: 1) a simbologia dos meta-humanos; 2) a representação da violência urbana com relação a cultura negra. Para iniciar a discussão sobre o primeiro ponto, é preciso entender que neste caso, diferente da *Liga da Justiça*, onde grande parte dos super-heróis são homens, adultos, maduros, aqui todos os personagens são jovens, até mesmo os vilões, sendo que a narrativa jamais coloca a todos uma solução final ou uma maldade irrevogável. Grande parte tem uma justificativa e de caráter social para estar na situação em que se encontra.

A fumaça que transforma a todos os envolvidos no conflito no cais do porto em superseres, é de fundamental simbologia para o tratamento da polícia com relação a jovens delinquentes e a sua resposta social como seres que desenvolveram atividades diferente dos demais e devem usá-las para cometer crimes e tirar vantagem ante os outros, afinal eles são as vítimas sociais da estória.

Essa fumaça faz alusão a violência sofrida e a reação que aqueles que dela sofrem tomam perante a sociedade. É uma prova que mostra que o descaso da sociedade para com seus jovens criam a delinquência, esse é o recado que McDuffie que passar neste caso. Por isso, o segundo ponto da violência urbana se faz importante, pois o personagem principal, Super Choque, mesmo estando pressionado nunca caiu nas égides do crime, algo que é combatido com parcimônia durante a animação.

Dwayne McDuffie⁵ que foi um roteirista vindo das HQ's, na qual sua experiência e atuação foi bem conhecida no mercado. Teve seu destaque como roteirista da animação Super Choque, na qual tem uma peculiaridade que nos permite entender alguns aspectos ou algumas questões da *Liga*.

Super Choque é uma animação na qual o personagem central é negro e a sua história gira em torno de uma família negra de classe média a qual o personagem principal descobre seus poderes em relação a energia estática e passa a usá-lo para o bem.

O nome Virgil Hawkins⁶ é inspirado em um negro estadunidense que em 1949 teve sua entrada negada para o curso de direito da Universidade da Flórida, este negro possuía o mesmo nome que McDuffie atribuiu ao Super Choque, demonstrando, ainda mais, a sua relação com a militância do movimento negro.

O negro militar: John Stewart

Lanterna Verde (John Stewart) é o único personagem negro do elenco principal, que existe nas HQ's, porém há muito estava em desuso. John é um oficial da marinha dos EUA, que após ter sido escolhido por um membro da TLV para ser seu sucessor, ganhou o anel que concede poderes a todos aqueles que têm um bom coração e vontade de fazer o bem, criando formas e objetos holográficos que são capazes de se materializar e lhe permitem voar. É visto como um dos mais sensatos e ordeiros da LJ. É o personagem mais aparece na série, poucos episódios não tem John Stewart como um dos envolvidos na sua trama.

⁵ Informações disponíveis em: <http://dcanimated.wikia.com/wiki/Dwayne_McDuffie> Acesso em 04/08/2013.

⁶ Informações disponíveis em: <<http://www.nytimes.com/2011/02/24/arts/design/24mcduffie.html>> Acesso em 04/08/2013.

Isso nos deixa um indício que nos permite compreender, por exemplo, a possível relação de ter sido escalado na *Liga* o Lanterna Verde não tão conhecido do público: John Stewart. Na animação em questão John é um personagem negro, que tem suas origens nos quadrinhos⁷, mas que na animação perdeu seu cabelo de estilo *Black Power* passando para um corte militar. É importante destacar este personagem, pois pela primeira vez um super-herói negro atingiu sucesso mundial como foi o caso de Stewart⁸. Dwayne foi um militante em relação ao preconceito e a inclusão de personagens e cultura negra nas HQ's e na animação⁹, fato que fica evidente ao logo da narrativa da *Liga da Justiça*.

FIGURA 2 - John Stewart: o Lanterna Verde na animação *Liga da Justiça*.



Fonte: *Liga da Justiça: Na Noite Mais Escura*. Parte 1, 00:10:59 min

© 2002 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

⁷ GREEN LANTERN. New York: DC Comics, n. 87, Dezembro de 1971.

⁸ Em abril de 2013 a notícia de que John Stewart morreria nos quadrinhos ocasionaram manifestações na internet de muitos fãs, fazendo com que tal ato anunciado pelo roteirista Joshua Hale Fialkov não se concretizasse. Essas manifestações foram expostas em vários sites como: < http://www.thegeektwins.com/2013/03/7-reasons-why-dc-cant-kill-off-john.html#.UgMD63_PzMg> e <<http://www.comicvine.com/john-stewart/4005-10451/>> ambos acessados em: 01/07/2013.

⁹ Tais questões podem ser percebidas tanto na reportagem feito pelo jornal *New York Times* sobre a morte de Dwayne <http://www.nytimes.com/2011/02/24/arts/design/24mcduffie.html?_r=0> Acesso em: 01/08/2013. E no documentário escrito e dirigido por Jonathan Gayales em 2012 na qual discutem as representações dos heróis negros nos quadrinhos e consta com vários trechos de entrevistas com Dwayne Mcduffie.

Dentro desta perspectiva, um militar negro, ocupou o espaço de um militante do movimento negro da década de 1980 (característica de John Stewart das HQ's). Essa questão foi de extrema importância para permitir com que o personagem assumisse o papel de sensato e justo, além de ser um dos protagonistas mais recorrentes da animação.

Colocar a narrativa da animação correlacionando a negritude e a cultura negra com a sensatez e patriotismo de um militar foi o desafio encontrado por McDuffie para inserir um personagem negro num dos grupos de super-heróis mais famosos das histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HALL, Stuart. Que “negro” é esse na cultura negra? In: HALL, Stuart (Org.). **Da Diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003, p. 335-349.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.)

Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Vozes, 2012.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

MAGALHÃES, Fernando. **Tempos Pós-modernos**. São Paulo: Cortez, 2004.

SOARES, Jorge Coelho. **Escola de Frankfurt: inquietudes da Razão e da Emoção**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2010.

WHITE SCRIPTS and Black Supermen: Black Masculinities in Comic Books. Direção, Produção e Roteiro de Jonathan Gayales. Distribuído por California Newsreel. EUA, 2012, 1 DVD (52 min.), Son., Color.